ARCANA MVNDI

SECRETOS DE LA ROMA IMPERIAL



EDICIÓN INTEGRAL

ESCRITO POR ADRIÁN T. RODRÍGUEZ


HIBERNIA
BRITANIA
EBURACUM
INFERIOR
DEVA
ISCA SILURUM
BRITANIA
SUPERIOR
LONDINIUM
VETERA
II
BONNA
MOGUNTIACUM
BELGICA
DUROCORTORUM
LUGDUNENSE
I
RHENUS
ALBIS
MARCOMANOS
DANUBIUS
CUADOS
ARGENTORATE
CASTRA REGINA
LAURIACUM
VIND
AQUITANIA
RETIA
CARNUNTUM
NÓRICA
BRIGETI
LUGDUNUM
BURDIGALA
III
ALPES
COTTIAE
IV
LEGIO
VII GEMINA
NARBONENSE
ALPES
MARITIMOS
DALMA
NARBO
SA
TARRACONENSE
ITALIA
LUSITANIA
TARRACO
ROMA
EMERITA
AUGUSTA
ALBANUM
CÓRCEGA
Y
CERDEÑA
CORDUBA
BÉTICA
M A R
CARALES
TINGI
SICILIA
IOL CESAREA
CIRTA
CARTAGO
SIRACUSA
MAURETANIA
TINGITANA
MAURETANIA
CAESARENSI
ÁFRICA
LAMBAESIS
NUMIDIA
E
N
O
I · GERMANIA SUPERIOR
II · GERMANIA INFERIOR
III · ALPES ATRECTIANE
Y POENINAE
IV · PANNONIA SUPERIOR
V · PANNONIA INFERIOR
0
500
km

EL IMPERIO ROMANO
AL 211 D.C.

LIMITES PROVINCIALES APROXIMADOS
CAPITALES DE PROVINCIAS O CIUDADES IMPORTANTES
BASES LEGIONARIAS
BASES LEGIONARIAS O CAPITALES DE PROVINCIAS
BELGICA PROVINCIA
ARMENIA REINOS TRIBUTARIOS
ARABES OTROS TERRITORIOS PUEBLOS



ARCANA MVNDI

EDICIÓN INTEGRAL



CRÉDITOS

Escrito por
Adrián T. Rodríguez

Ilustrado por
Jaime García Mendoza y Borja Pindado Arribas

Corrección
Pablo Valcárcel y Sergio M. Vergara

Responsable editorial
Sergio M. Vergara

Diseño de la hoja de personaje
Fernando De la Guardia

Correspondencia
NOSOLOROL Ediciones
C/Mirlo 23, 3º D
28023 Madrid
Web: www.nosolorol.com
Correo-e: ediciones@nosolorol.com

Playtesters del Arcana en Las Palmas de G. C: Iván Llamazares, Daniel Martín, Hugo Robayna, Fernando De la Guardia, Javi Alfonso, Richard García, Nestor Bolaños, Kike Batista Tierra1, Kike González Tierra2, Javi Oca, Agustín Reyes, Pablo Hernandez Hellín, Tony Ojeda, Norberto Martel, Alberto Montilla, y muchos otros que seguro me dejo en el tintero.

ISBN: 978-84-941320-1-8
Depósito legal: M-12485-2013
Publicado en Abril de 2013
Copyright NOSOLOROL, 2013
Copyright Adrián T. Rodríguez, 2013

Dedicatoria

Arcana Mvndi está dedicado a la Diosa Blanca, triple divinidad, encarnada en mi madre y mis dos hermanas.

agradecimientos

A Dani "el ciclista" del Rosario, por enseñarme la puerta y la llave a muchas dimensiones de la mano de medio manual (que aún conservo) de La Llamada de Cthulhu, fotocopiado y en inglés, robado en Madrid a un club de rol, allá por el año 87 y traerlo a Las Palmas, hacerme la primera partida y matarme al personaje con un miserable Profundo.

A la pandilla rolera de mi adolescencia –Héctor, Juanjo, Dani, Fernando, Olito, Laura, Regina, Miguelo, Iván, "Cacho" Verdejo, Carlojuan, y tantos otros- que durante años soñamos juntos mundos y épocas que solo existieron en la imaginación y ahora en el recuerdo.

A mi madre por dejar que cada fin de semana la casa se llenase de roleros "jugando al jueguito", incordiando de aquí para allá –para algunos de ellos un segundo hogar, aunque desgraciadamente alguno ya no lo recuerde-.

A las merendolas que nos dispensaban los familiares de Fernando en su casa a un nutrido grupo de adolescentes–parte fundamental de mi alimentación durante años-.

A Marc W. Miller y al Traveller, a Jonathan Tweet, Marc Rein•Hagen y al Ars Magica, que tanto me enseñaron, y a otros juegos como la Llamada de Cthulhu, el Runequest, el Señor de los Anillos, al Mundo de Tinieblas y el Adventure!

A mis "dioses" Robert Graves y su Diosa Blanca, a Georg Luck y el "verdadero" Arcana Mundi, y a J. M. Blázquez por sus múltiples obras.

A Editorial Clásica Gredos por darme la oportunidad de leer a los clásicos y entender su pensamiento; y a Lisema por permitirme comprar libros de historia en inglés a precios muy, muy bajos.

A mi pequeño grupo de jugadores incondicionales: Iván "te lo has currado" Llamazares, Dani "entusiasmo" Martín, y Hugo "cuando termínanos lo mío" Robayna.

A Javi Oca y a la Noche más Freak, por ponerme en contacto con Nosolorol por medio de Pablo Valcárcel -a él especialmente por trabajar "gratis" como editor-.

A Área 51 Comics por la promoción que hace del juego en Las Palmas de la mano de Fernando "alegre comiquero" De la Guardia.

A Ángel Paredes y Manu J. Sueiro por creer en este proyecto, sin conocerme de nada y un poco a ciegas, y llenar ese hueco que falta en el rol nacional respecto a los juegos históricos. Gracias por contribuir a que el rol nacional exista y podamos seguir soñando en español.

Agradecimientos especiales

A Rubén "Aquilifer" Sánchez y a Juan P. "Lindelion" Fernández por sus magníficas ayudas, aventuras y diversos aportes al Arcana Mvndi, con los que me han honrado como autor. Gracias por vuestro tiempo y dedicación, de corazón. Lo vuestro es puro amor al arte. Un autor agradecido. ¡Fors Fortuna, amici!

Blog del autor consagrado al juego

http://arcana-mundi.blogspot.com/

ARCANA MVNDI



Arcana Mvndi: Libro de la Luz 4

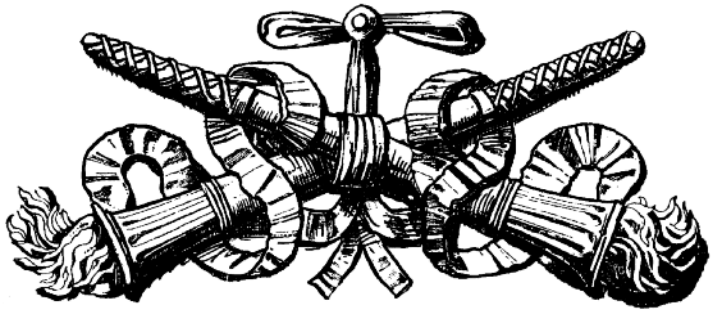
El primer libro de **Arcana Mvndi** contiene una explicación detallada de las reglas, todo lo necesario para la creación de personajes y varios personajes pregenerados listos para jugar. Este libro está dirigido especialmente a los jugadores.

Arcana Mvndi: Libro de la Penumbra.....118

El segundo libro, describe todo lo relacionado con la teúrgia (la mágia de **Arcana Mvndi**) y sus reglas, los cultos y sus poderes asociados y las sociedades de los teurgos, miembros encargados de la oculta organización del Pacto Secreto.

Arcana Mvndi: Libro de la Oscuridad.....218

El último y tercer libro, detalla los secretos del juego, antagonistas, seres sobrenaturales, leyendas, describe con mayor detalle los cultos del Pacto Secreto y dispone además de numerosas ideas para aventura. Este último libro de **Arcana Mvndi**, contiene todo lo necesario para aquellos que deseen ser Iniciadores de Misterios.



ARCANA MVNDI

LIBRO DE LA LUZ







Patricios, Padres del Pacto, el cielo proclama su rabia y he aquí que él nos ha dado el poder y la determinación para acallar a los que han mancillado la sagrada tradición. El honor y el orgullo de nuestros antepasados han sido pisoteados impunemente. Es hora de tomar venganza, es hora de tomar lo que es nuestro por nacimiento, es hora de volver a conquistar un imperio, es hora de restablecer la Pax Deorum. ¡Debemos acabar con todos los traidores a la sagrada causa!





CONTENIDOS

Introducción 8

Las leyes arcanas 11

Fabula Personae 14

Héroes.....42

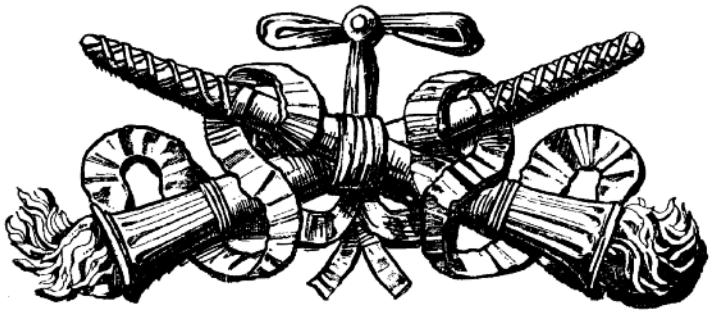
El Imperio Romano 46

El Ejército Romano 82

Ars Bellum.....84

Lúdica Arcana 96

Personajes Listos Para Jugar 102



INTRODUCCIÓN

¿Qué es un juego de rol?

Los juegos de rol son básicamente juegos de aventuras, interpretación e imaginación. Con ellos deseamos emular mundos y ensoñaciones fantásticas, cualquier maravilla que se nos pase por la cabeza. Un juego de rol no dista mucho del teatro, del cine, del cómic o de cualquier novela o historia. Las intenciones son las mismas que en todas ellas: divertir, entretener, sorprender, maravillar. Con la diferencia de que en el rol, al iniciar este viaje de emociones y fantasía, los jugadores son los protagonistas, enfrentándose a grandes hazañas que solo ellos, actuando en equipo, pueden solucionar, encarnando a héroes y villanos.

Los diferentes juegos de rol se desarrollan en multitud de mundos y épocas, desde mundos completamente fantásticos hasta otros más realistas, desde la Edad Media al Salvaje Oeste, o la Época Victoriana, casi todas las épocas son simuladas por los juegos de rol, así como universos de ciencia–ficción o terror; *Arcana Mundi* permite adentrarte en el mundo antiguo, en la era del Imperio Romano.

Rol es básicamente interpretación, ponerse en la piel de un personaje, verlo nacer, desarrollarse y, a menudo, morir. El personaje de un juego de rol no varía en mucho de los protagonistas de las novelas o de las películas, solo que aquí somos nosotros quienes tenemos el control de sus movimientos, de sus deseos y su vida. Interpretar es difícil al principio pero muy placentero a medida que desarrollamos ese difícil arte. Cada persona tiene su propio estilo interpretativo, por lo que nadie puede decir cual es el mejor método, la cuestión es que tú estés satisfecho.

Básicamente hay dos tipos de jugadores en los juegos de rol: el director de juego y los demás jugadores. El director de juego, llamado **Iniciador de Misterios** en *Arcana Mundi*, o simplemente Iniciador, tiene como tarea preparar las aventuras y dirigirlas, no como un déspota, sino como un moderador en un debate, debe dejar que el resto de los jugadores sean hombres libres y no esclavos de su historia, la cual debe desarrollarse libremente. El resto de los jugadores dirige los destinos de sus respectivos personajes, dándoles vida, siendo los verdaderos protagonistas de los juegos de rol. Los jugadores, junto al Iniciador, hilvanan la historia. La diferencia entre buenos y malos jugadores radica en la disposición a ayudar a la historia en si, enriqueciéndola o empobreciéndola. Tened en mente que una partida de rol es como una película, vosotros sois tanto el director como los actores, en vosotros está la posibilidad de hacer una buena película, una mala o una obra maestra.

El objetivo de los jugadores no es la competición, simplemente se trata de pasar un buen rato, no hay vencedores ni vencidos. Tal vez el mejor objetivo sea el crear, a lo largo de aventuras y aventuras, una buena historia, algo de lo que todos los jugadores estén orgullosos. Debe tenerse siempre en cuenta que los juegos de rol son pura fantasía. Hagamos buen uso de ella, creando buenas historias, divirtiéndonos al hacerlo, participando todos por igual. En *Arcana Mundi* el objetivo es divertirse recreando la vida del Imperio Romano.

Exploración: dónde y cuándo

Arcana Mundi: *Secretos de la Roma Imperial* se desarrolla a finales del S.II d. C, tras las fronteras del mayor imperio que ha conocido el mundo: el Imperio Romano.

El Imperio Romano del siglo II engloba un gran número de tierras y culturas. Abarca tierras tan al norte, como Inglaterra, al sur, como Marruecos, y el este, como Siria. Más de cien millones de personas viven en el Imperio, casi un cuarto de la población del mundo.

Dominando tan vasto imperio se encuentra la grandiosa y decadente ciudad de Roma, cuya población, superior al millón de habitantes, procedentes en su mayoría de otros lugares del Imperio, la convierten en la urbe más imponente del mundo clásico. Otras ciudades rivalizan con Roma, siendo importantes capitales de provincias, como Cartago en África, Alejandría en Egipto o Antioquía en Siria.

El Imperio se extiende por Inglaterra y Gales, Francia, Bélgica, España, Portugal, Italia, parte de Alemania y Holanda, los países balcánicos y alpinos, como Suiza, Austria, Hungría, Eslovenia, Croacia, Bosnia, Yugoslavia, Albania, Rumania, Bulgaria, Macedonia y Grecia, extendiéndose por Turquía, Chipre, Siria, Palestina, Jordania e Israel, y todo el norte de África, incluyendo países como Egipto, Libia, Túnez, Argelia y Marruecos, una numerosa cantidad de países que antaño formaron parte de la grandiosidad de Roma.

El Imperio del S. II es más cercano en algunos aspectos a la Edad Media que a la Roma más conocida gracias a las películas de Hollywood. Corrompida, agotada por guerras fútiles entre pretendientes al trono imperial, la sociedad vive cambios drásticos, intentando sobrevivir a la penuria económica y a las pestes, escapando de la omnipresente burocracia del imperio, huyendo a las villas, salvo en las provincias orientales, que consiguen sobreponerse a las crisis, con mayor o menor suerte, pero consiguiendo finalmente vencer a las adversidades.

La carencia de nuevas conquistas limita la obtención de esclavos, fuente primordial de mano de obra. Dicha carencia empobrece muchos campos, quedando vacantes los trabajos realizados tradicionalmente por ellos. Los romanos no investigan con profundidad la creación de maquinas e ingenios útiles para el trabajo; el esclavo es el motor de las actividades más pesadas. Por desgracia para la economía del Imperio, la insistencia de la creciente fe cristiana en liberar a todos los esclavos que pueda, hace que poco a poco, decaigan las corporaciones artesanales. Por consiguiente, la industria urbana se resiente ya que la masa empobrecida emigra de las ciudades, escapando a los campos.

Para aumento de males, el ejército romano instalado en las fronteras resulta a menudo ineficaz en su lucha contra los bárbaros. No obstante, con gran sacrificio, logran retener a las huestes bárbaras germánicas y persas. El ejército resulta además una carga demasiado pesada. Su mantenimiento empobrece al Imperio, devorando las arcas reales a un ritmo vertiginoso. Los legionarios romanos ansían más su paga que defender al Imperio.

El Imperio goza de dos culturas predominantes: la latina y la griega. La influencia latina abarca gran parte del Occidente europeo y africano, mientras que la influencia griega se concentra en el oriente del Imperio ya desde la época de Alejandro Magno, creándose peculiares mezclas en lugares como Egipto y Siria.

Las provincias orientales son las más ricas del Imperio. Su prosperidad se basa en su comercio y artesanía, además de gozar de una excelente agricultura. Debe tenerse en cuenta que regio-

nes modernas como Turquía, Oriente Próximo e incluso, el norte de África, no eran regiones casi desérticas como ahora, sino territorios fértiles, cuajados de campos cultivados, regadíos, bosquecillos y pastos, poblados por animales exóticos y extraños seres. Las ciudades de esta parte del Imperio son las más pobladas, prosperas y con economías más fuertes. Las provincias de Asia y Siria son las más ricas de todo el Imperio, teniendo el orgullo de poseer ciudades como Pérgamo, Cesarea y Antioquía.

En el Occidente las ciudades languidecen, prosperando a su vez las villas, pequeños núcleos autónomos convertidos en pequeñas fortalezas, donde los poderosos concentran su poder lejos de las urbes. El comercio en Occidente comienza a estar en declive a medida que la inflación desborda las posibilidades de la mayoría de la población, asfixiados por una burocracia feroz que exprime sus logros con unos impuestos abusivos.

Los cultos a los dioses clásicos declinan en favor de una nueva religión, vital y moralista, el cristianismo. Perseguido, pero fortalecido con la sangre de los mártires, el cristianismo se expande por el Imperio. Los cristianos se encuentran sobre todo en el Oriente del Imperio, aunque muchos romanos en Occidente adoptan a Cristo como una de sus principales fuentes de poder divino, sin abandonar a sus dioses. Los viejos cultos no son ya tan populares. Los templos están descuidados y los antiguos ritos resultan extraños incluso a los romanos. Aún así, el paganismo cobra nueva fuerza pues algunos cultos renuevan sus conceptos, revitalizándose.

Puede decirse que el Imperio Romano del siglo II es grandioso, pero a la vez desesperado. Semejante a un viejo centurión orgulloso, que tras haber luchado cientos de batallas contra enemigos casi invencibles, ve como los adversarios caídos vuelven a levantar sus armas contra él. No obstante, aún viéndose viejo y hastiado, los paraliza solo con su mirada, la mirada de un hombre que ha conquistado el mundo.

¿En qué época jugar?

Son muchas las épocas en que se puede jugar a *Arcana Mundi*: las guerras civiles entre Julio César y Pompeyo, que terminaron con la instauración del Imperio y la muerte de la República, o los principados de los excéntricos emperadores que sucedieron a Augusto, como el paranoico Tiberio, el desquiciado Calígula o el megalómano Nerón. El apogeo del Imperio puede ser también una época interesante, con los emperadores antoninos, especialmente con Adriano y Trajano.

La época propuesta para jugar en *Arcana Mundi* es finales del S. II, durante la crisis de los cinco emperadores que pugnan entre si hasta el ascenso al trono del imperio de Septimio Severo. Los últimos años del S.II son convulsos, violentos, en el que los emperadores se suceden con una gran rapidez. El Imperio está en crisis tras su brillante apogeo un siglo antes. Faltan siglos para que se derrumbe, pero ya se sufren las primeras invasiones bárbaras importantes. Es una etapa histórica rica en multitud de matices y eventos como guerras, plagas, insurrecciones y miseria, convierten la vida dentro de las fronteras del Imperio en algo terrible.

Jugadores más atrevidos podrían escoger la Grecia clásica con las eternas luchas entre los atenienses, espartanos y persas. Incluso la época micénica –la antigüedad de Grecia–, una edad primitiva pero grandiosa que culmina con la Guerra de Troya. O podrían incluso variar el lugar y jugar en el exótico Egipto faraónico, o en las inhóspitas tierras de Britania, pobladas por salvajes guerreros celtas.

Todo depende del deseo de los jugadores, cada uno tendrá sus preferencias. El lugar y la época marcan el estilo de juego, ya que cada uno ofrece perspectivas diferentes del mundo antiguo, siempre sorprendente.

Conceptos Básicos

En *Arcana Mundi* los jugadores interpretan **civites**, **teúrgos** y **héroes**.

Los **civites** representan los personajes básicos del juego, no son ni teúrgos ni héroes, se deben a si mismos. Son más independientes que los otros tipos de personaje. Encarnan cualquier tipo de profesión –soldados, eruditos, senadores, y un largo etcétera–, siendo versátiles en esencia. Muchos de ellos no disponen de capacidades sobrenaturales, otros pueden ser taumaturgos –brujos– o goéticos –practicantes de magia sencilla pero práctica–.

Los **teúrgos** son sacerdotes de las viejas tradiciones, miembros de cultos paganos, que conspiran desde las sombras del Imperio para custodiar y proteger los ancestrales ritos de poder y conocimiento que los propios dioses donaron a los primeros hombres.

Los **héroes** son individuos llamados a grandes hazañas. Personas excepcionales que han nacido bendecidas por los dioses para que sus nombres y gestas sean recordados con orgullo y temor. Los teúrgos y los héroes son los paladines que los dioses necesitan para su lucha. Los teúrgos reciben a cambio de su servicio gran cantidad de conocimientos. Por su parte, los héroes, reciben poder y otros beneficios.

Los teúrgos pertenecen a los **Cultos Secretos**, que han existido desde los primeros tiempos. Desde siempre han luchado entre si, se han desarrollado poco a poco, expandiéndose a costa de otros cultos, unidos en religión pero separados por sus intereses secretos. Pero no todos los Cultos Secretos están enfrentados. Varios de ellos están unidos bajo la misma alianza: siete se han unido en un juramento sagrado para luchar contra sus enemigos y los Dioses Caídos. Los componentes de dicha pacto son los cultos a los siguientes dioses: **Júpiter, Juno, Minerva, Marte, Venus, Ceres y Vulcano**. Estos siete cultos se han unido en el **Pacto Secreto**, jurando derrotar a sus numerosos enemigos y a los Dioses Caídos, que aspiran a levantarse de nuevo. Los Cultos Secretos representan la esencia de Roma y del mundo clásico.

Los Misterios Secretos representan los grados iniciáticos dentro de los cultos. A mayor nivel, mayor poder, prestigio y secretos. El verdadero poder de los cultos se concentra en sus Misterios. Los Misterios poseídos por los teúrgos del Pacto representan casi en su globalidad el poder de la creación: **Afrodisias, Bellum, Caelum, Divinatio, Elementum, Fornax, Fortuna, Genus, Hierofanía, Natura, Maiestas, Sapientia y Vitae.**

Gracias a ellos los teúrgos pueden efectuar **numinae** y **dominatus**, efectos sobrenaturales capaces de obrar maravillas. Despertar una tempestad, incitar pasiones o maldecir a un enemigo, son solo pequeños ejemplos de lo que, por medio de plegarias, sacrificios o rituales, puede llegar a lograr un teúrgo.

Los héroes y teúrgos valoran sobre todas las cosas su **dignitas**, la fortaleza de su alma, su valor y fuerza interior. Con ella pueden dominar su sombra y manipular la dinamis. La **sombra** es la corrupción del alma, ya que el poder cobra siempre su precio, transformando su carne, su mente y su alma, en algo extraño. La **dinamis** es la fuerza que utilizan tanto dioses como teúrgos para realizar sus poderes. Esta dinamis emana de los Primordiales, seres que han existido siempre, sin conciencia, seres que son el Universo, siendo el primero de todos el Caos, momento y lugar de la Creación.

El Pacto Secreto es una organización creada para luchar en la **Guerra de los Dioses**. El Pacto se mantiene oculto pues son muchos sus enemigos. Los teúrgos se extienden por todo el imperio,

luchando, reuniéndose en sus templos y santuarios, guardando celosamente sus objetos de poder, sobreviviendo a todo y a todos.

Los teúrgos se reúnen en **congregaciones**, grupos de tamaño y duración variable, creados para obtener éxito en una empresa concreta, como proteger un lugar, acabar con un enemigo u obtener algún tipo de conocimiento.

El resto de cultos grecorromanos, que no pertenecen al Pacto Secreto, son conocidos como los **Condenados**, pues los teúrgos del Pacto aseguran que solos no podrán sobrevivir. Los más importantes cultos condenados son el de Plutón, Diana, Baco y el extrovertido culto a Mercurio.

Las tres secciones de Arcana Mundi

Arcana Mundi está dividido en tres partes: el libro de la Luz, el libro de la Penumbra, y por último, el libro de la Oscuridad.

El primer libro es el de la **Luz**, describe con profusión las reglas básicas, la creación de cualquier tipo de personaje, el sistema de combate, reglas avanzadas, el Imperio romano del S. II, y por último personajes listos para jugar. Este libro está al alcance de todos los jugadores, ya que es el núcleo básico del juego.

El segundo libro, el de la **Penumbra**, está encaminado a describir los poderes de los miembros del Pacto Secreto. Se hace una breve descripción de los cultos y de su organización. Este libro es imprescindible para jugar con teúrgos, pero no es recomendable su lectura para aquellos que no jueguen con ellos, ya que desvelaría demasiados secretos que merece disfrutar y descubrir poco a poco.

El tercer libro, el de la **Oscuridad**, trata sobre los secretos de *Arcana Mundi* que esperan ser descubiertos por el resto de los jugadores a lo largo de las aventuras. Desde enemigos encarnados en otros cultos hasta seres sobrenaturales, así como leyendas e información para gran cantidad de partidas de todo tipo, así como numerosas ideas para aventuras. Este libro solo debe ser leído por el Iniciador, ya que el secreto y el misterio son la base fundamental para disfrutar del juego.

Roma y el mundo de los secretos: realidad versus ficción

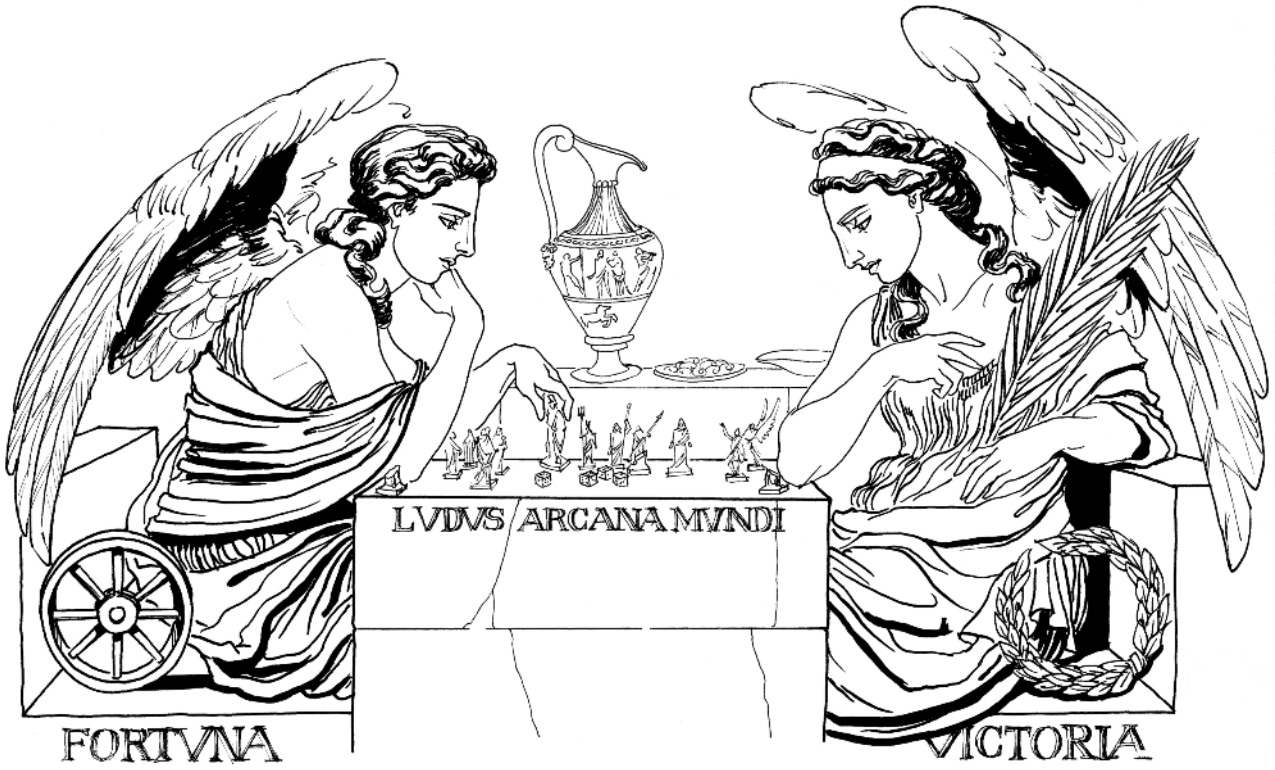
En *Arcana Mundi*, Roma no es exactamente lo que fue, ya que aquí la fantasía es importante y lo fantástico, aunque raro, no es difícil de ver. *Arcana Mundi* no es un juego de fantasía heroica. Tuya es la decisión de modificar acontecimientos históricos reales y la medida en que introduces elementos fantásticos en las aventuras. El equilibrio es la mejor formula. Si introduces demasiados cambios tal vez el juego se convierta en algo que realmente no deseas ni puedes controlar. Introducir lo fantástico en pequeñas dosis enriquece un mundo de por si interesante y sumamente variado, hace valorar lo real y sorprenderse ante lo fantástico.

En la Roma de *Arcana Mundi* abundan las sociedades secretas y los cultos, teúrgos obrando maravillas, conspiraciones y secretos, seres mitológicos, parajes extraños, horribles criaturas, demonios y espectros. Pero todo ello presente con sutileza, desde un segundo plano, poderoso y demoledor, pugnando por controlar el mundo, pero siempre oculto, en secreto, como un susurro, como una leyenda.

Recuerda simplemente el nombre del juego: *Arcana Mundi*, *Secretos de la Roma Imperial*, un mundo donde la intensa luz crea sombras siniestras y de una oscuridad impenetrable.

El Imperio Romano en *Arcana Mundi* es en esencia idéntico al histórico, pero con cambios casi imperceptibles. Los poderes de la religión y la magia existen, aunque sean muy sutiles. La historia en si misma es igual, aunque puede haber ciertos ajustes. Al fin y al cabo, muchos datos históricos, especialmente en el s. III no son más que conjeturas intentando llenar lagunas, adivinando si es preciso. Por lo tanto, en *Arcana Mundi* esas lagunas son perfectas para incluir aquello que deseemos.

¡Ave lusoris! Bienvenidos al gran juego de la Roma Imperial y de los secretos del Universo.



LAS LEYES ARCANAS

"Dura lex, sed lex" (la ley es dura, pero es la ley)

Estas reglas básicas deben conocerse bien, realmente no son muy complicadas, así el juego puede ser ágil y rápido. De esta forma puedes centrarte más en el juego en sí que en las reglas, que únicamente deben evitar abusos o confusiones por parte de todos.

Para poder recrear diferentes universos con cierto grado de coherencia y orden los juegos de rol se rigen por reglas y sistemas numéricos. Todos disponen de un sistema acorde con lo que desean representar. En esencia las reglas deben ayudar al desarrollo del juego, ser ágiles y rápidas, y no entorpecerlo, por lo que guiarse del sentido común y la lógica es importante. Las reglas no deben ni pueden cubrir todas las facetas del juego. La interpretación, el esfuerzo e interés de cada jugador son aquí la estrella protagonista.

Cualquier situación dramática puede requerir tiradas de dados, lo que nos obliga a conocer las Leyes con soltura para poder utilizarlas con rapidez, ya que la lentitud en estos casos puede romper el ambiente, arruinando la escena en cuestión, ya que los jugadores pueden perder con facilidad la concentración. La solución más práctica es conocer bien las reglas para poder improvisar respecto a ellas, relegándolas a un segundo plano. Primero la historia y sus personajes, después las reglas para no caer en el caos de la arbitrariedad.

Por lo tanto la regla más importante de *Arcana Mundi* es divertirse.

Dados: tesserae

Arcana utiliza dados de diez caras y por norma se requieren dos dados por tirada, salvo que se especifique lo contrario.

Sistema

Arcana Mundi utiliza un sencillo sistema de juego el cual implica pocos factores, teniendo la misma importancia la claridad y lógica de las posibilidades, como la rapidez durante el juego, pues un sistema lento y poco preciso lleva a menudo a los jugadores a un mundo de dudas e incertidumbres. El sistema es importante pero mucho más el que los jugadores no se distraigan de la trama o de la aventura en la que están envueltos por una simple discusión sobre las reglas.

Para realizar con éxito cualquier acción debes sumar primero dos valores: la característica y la habilidad que vayas a utilizar. Se realiza una tirada de dos dados de diez caras y lo sumas al total. Sí este es igual o mayor que la dificultad habrás logrado realizar la acción con éxito. Por ejemplo, un personaje va a realizar una escalada en un monte, pues requerirá sumar su destreza y su habilidad de escalar –en *Arcana* es Campestre–, si tras la suma total el resultado es igual o mayor que la dificultad, el jugador habrá realizado con éxito la tirada, su personaje habrá escalado ese monte.

En un principio, a primera vista, puede parecer complicado pero tras unos minutos comprobaréis que el sistema es sencillo, pues solo implica lo estrictamente necesario sin dejarse nada en el tintero, dejando a los jugadores utilizar varios factores, como el tiempo que invierten o sus pericias (que su sudor les ha costado conseguir).

FÓRMULA BÁSICA

Característica + habilidad + tirada contra una dificultad

La siguiente tabla resume las dificultades:

DIFICULTAD	MODIFICADOR
Rutinario	5+
Muy fácil	10+
Fácil	15+
Normal	20+
Difícil	25+
Muy difícil	30+
Extremo	35+
Imposible	40+

Resumen de reglas de sistema

Tesserae: dados, en Arcana dos dados de diez caras, salvo algunas excepciones.
Fórmula básica: característica + habilidad + tirada, contra una dificultad variable.
Modificadores de tiempo: otorgan un + o – 5 a la tirada (no aplicables en combate)
Pericia: especialización que otorga un positivo en habilidades y características.
Éxitos y fracasos: indican la calidad positiva o negativa en una tirada.
Capicúas y pifias: tiradas excepcionales cuando en una tirada los dos dados muestran el mismo número.
Acciones de éxito múltiple: éxitos necesarios para lograr una acción con éxito.

Modificadores de tiempo

Cualquier acción requiere de cierto tiempo para ser realizada, el factor tiempo es muy importante y saber sacar ventaja de él también. Tal vez el personaje necesite realizar una acción con más rapidez de la que quisiese, o viceversa, dispone de tiempo

Ludo Alea

Estos mensajes encierran ejemplos sobre las reglas. Los podrás encontrar a lo largo del manual.

Jugadores: lusitores

A lo largo de *Arcana* podrás encontrar a menudo el término latino **lusitores**. Se traduce simplemente como jugadores.

y quiere concentrarse en lo que necesita hacer. En *Arcana* puedes aplicar un sencillo factor denominado modificador de tiempo, si el personaje quiere dedicar más tiempo a realizar una acción puede hacerlo y si quiere realizarlo en menos tiempo también. Debe pensarse bien antes de ser aplicado, observándose que la habilidad y la situación lo permitan, pues no siempre podrá utilizarse.

En las tiradas de combate no pueden utilizarse modificadores de tiempo, ya que poseen sus reglas especiales al respecto.

TIEMPO EXTRA

Cuando dedicas tiempo extra a la acción, el doble de tiempo que debes dedicar, recibes un **+5** a tu tirada.

TIEMPO REDUCIDO

Cuando requieres realizar tu acción en menos tiempo de lo normal, más o menos la mitad de tiempo, recibes un **–5** a tu tirada.

Ludo alea: aplicando el modificador de tiempo. *Un ladrón intenta abrir una cerradura de un pequeño cofre que ha hurtado de casa de un rico senador, como está en su guarida y tiene tiempo de sobra para abrirlo, puede aplicar el modificador de tiempo extra, un +5. Al contrario, en otra ocasión no dispone de mucho tiempo y desea abrir una puerta que sabe le guiará hacia ingentes riquezas. Intenta abrirla con rapidez, por lo que tiene un -5.*



Pericia

Todas las habilidades y las características pueden especializarse en ciertas materias, denominadas *pericias*. Estas actúan como si fuesen una habilidad secundaria. Cada vez que el personaje requiere usar una habilidad y la acción coincida con la pericia el personaje obtendrá un positivo a la tirada igual a su pericia. El máximo que puede desarrollarse una pericia es hasta +5 –esta no puede ser igual o mayor que la propia habilidad–.

Cuando un personaje utiliza una pericia obtiene un positivo en ese tipo de tirada, lo que la convierte en una aliada poderosa. El máximo de pericias por habilidad o característica es de uno, aunque hay formas de modificar esto (ver *Cualidad: Doble Pericia en Fábula Personae*).

DESARROLLAR PERICIAS

- Invirtiendo 5 puntos de desarrollo por punto.
- Estudiando o entrenando específicamente para ello.

Ludo alea: ejemplo de pericia. *Un médico militar posee la habilidad medicina a grado 4. Debido a que su principal cometido es curar heridas en combate, desarrolla una pericia llamada "curar heridas en combate", logrando llegar a tener en la pericia un +3 -lo que le costaría un total de 15 puntos de desarrollo- . Si quiere ampliar la pericia no tiene más remedio que aumentar primero lo que posee en medicina, pues el máximo en la pericia es un punto menos de lo que posea en la habilidad.*

Puntos de calidad: éxito y fracaso

Tras la tirada se observa el nivel de éxito o fracaso:

- Cada 5 puntos o fracción que sobrepasen la dificultad se transforman en un **punto de éxito**. Por cada punto de éxito el personaje puede acceder a beneficios especiales según lo apropiado de la situación y de la habilidad.
- Cada 5 puntos o fracción que falten para alcanzar la dificultad se convierte en un **punto de fracaso**. El personaje se verá afectado negativamente. A más puntos de fracaso más estrepitoso será el fallo.

Los puntos de éxito o de fracaso indican lo bien o mal que se ha realizado la acción, los puntos de éxito indican un resultado satisfactorio, pudiendo obtenerse beneficios adicionales en la acción, y a la inversa, los puntos de fracaso indican lo nefasto de la acción, por ejemplo un armero que fabrica un gladius y obtiene puntos de éxito habrá hecho un trabajo excepcional, otro que acumule puntos de fracaso habrá terminado un gladius de baja calidad posiblemente inservible.

Tanto el éxito como el fracaso tendrán repercusiones en gran medida, claro está que es más peligroso fallar nadando que leyendo. Debe entenderse que los puntos de éxito o de fracaso en ocasiones no producen efectos particularmente sorprendentes, en ocasiones la acción a realizar no da la oportunidad de revelar portentosos resultados. Por ello los puntos de calidad no siempre se aplican.

Los puntos de éxito asimismo pueden utilizarse ademas de la forma habitual para obtener positivos en la siguiente acción –siempre y cuando está relacionada con la anterior acción–.

Los puntos de fracaso pueden afectar a tiradas posteriores, por ejemplo, un personaje escalando un alto muro resbala tras obtener 2 puntos de fracaso, pero el Iniciador determina que puede realizar una tirada para intentar agarrarse a un pequeño saliente del muro, pero al caer de forma tan aparatosa (2 puntos de fracaso) debe aplicar una dificultad mayor de lo que debería ser, por ejemplo si la dificultad de por si era normal, al ser 2 puntos puede incrementar la dificultad hasta muy difícil. O un personaje intentando abrir una complicada cerradura. Al intentar forzarla obtiene tres puntos de fracaso, el Iniciador puede determinar que la cerradura está parcialmente rota y atascada, por lo que la siguiente tirada para abrirla puede incrementarse en su dificultad o bien alargarse en el tiempo.

De igual forma sucede con las interacciones sociales. Por ejemplo, un personaje diplomático en misión a Persia, realiza una tirada de cortesía y fracasa fatalmente con tres puntos de

fracaso con su homologo persa. El Iniciador puede determinar que las tiradas sociales del embajador romano –el personaje– con el embajador persas tendrán todas un –3, al menos durante un tiempo o hasta arreglar el asunto de alguna forma, como hacerle un caro regalo.

El portentoso doble: capicúa

Cuando un jugador realiza una tirada y el resultado de ambos dados es idéntica (capicúa) este vuelve a realizar una nueva tirada, pero sumando también la anterior tirada, así un jugador tira y consigue un doble 3, este sumaria 6 a su próxima tirada, si tuviese la suerte de que la próxima tirada fuese otro doble volvería a tirar y sumar –incluso un doble 1–, tantas veces como sea necesario.

PUNTOS DE CALIDAD	GRADO
0 a 5	1 éxito o fracaso
6 a 10	2 éxito o fracaso
11 a 15	3 éxito o fracaso
16 a 20	4 éxito o fracaso
21 a 25	5 éxito o fracaso
Ad infinitum	

El fatídico doble 1: pifias

En cualquier tirada un resultado de doble 1 resulta una tirada desastrosa, ya que se debe realizar una nueva tirada que se restaría al total. Cualquier tirada doble resultante convertiría este tirada en especialmente fatídica, pues de ninguna manera volvería a sumar, solo restaría, aunque obtuviese un doble 1.

Al final debe observarse los posibles puntos de fracaso (si los hubiese), para determinar la gravedad de la pifia.

Ludo alea: el capicúa. *Un afortunado jugador al realizar una tirada observa que ha obtenido el mismo resultado: cada uno muestra un dos. Por lo tanto puede volver a tirar, con la suerte de obtener nuevamente un capicúa, en este caso de sietes. Ya tiene acumulado el +4 anterior, y ahora un +14 (un total de +18). Tira nuevamente y obtiene un doble uno. Debido a que previamente había obtenido un capicúa positivo, este resultado hace que siga tirando de forma positiva. Si no fuese de esta manera, se convertiría en una pifia.*

Acciones de éxito múltiple

Algunas acciones requieren para su consecución la acumulación de puntos de éxito, esto quiere decir que el personaje posiblemente necesite realizar varias tiradas para lograr su objetivo.

Aunque el Iniciador no está obligado a decir cuántos éxitos se necesitan debe decir una cifra aproximada, por ejemplo, entre 3 y 5.

Cuando se requieran varios éxitos acumulados en el texto se designará de la siguiente forma: la primera cifra indica la dificultad, y tras una barra (/) los éxitos necesarios. Por ejemplo, 15+/3 indica una dificultad de fácil y tres éxitos.

Ludo alea: ejemplo de éxito múltiple. *Un erudito desea descifrar un viejo código en un manuscrito, para lograrlo el Iniciador designa una dificultad normal y la acumulación de 4 puntos de éxito (20+/4). Si el erudito tiene algo de suerte tal vez logre descifrarlo a la primera tirada o deba realizar varias hasta lograr su objetivo.*



FABULA PERSONAE

Génesis

La creación de personajes en *Arcana* viene desarrollada en este capítulo, desde la más tierna (o trágica) infancia del personaje hasta su madurez. En el mismo se determinan sus características, habilidades y resto de parámetros de juego, como personalidad, sus vínculos con el mundo, su familia, conocidos, y por supuesto, los posibles adversarios y contrincantes del mismo. Este capítulo es esencial porque define como es tu personaje.

El paso fundamental para crear un personaje en *Arcana* es tener una idea básica. Esta puede parecer minúscula en un principio, como que el personaje sea un centurión, un filósofo, o simplemente alguien joven. Estos conceptos básicos no definen en absoluto al personaje, pero es un comienzo, quizás se termine creando algo totalmente opuesto a la idea original.

Puede ayudar el imaginar la provincia de nacimiento y la profesión del personaje. Es diferente imaginar a un galo, un sirio o un itálico; y más aún si le relaciona con una profesión, por ejemplo, un terrateniente galo, un mercader de caravanas sirio, o un erudito itálico.

También ayuda a concebir el personaje básico el decidir entre todos los jugadores el estilo de juego que se está buscando, el grupo podría preferir las intrigas políticas a la guerra, o bien escoger jugar con un estilo de misterio y horror. El tipo de ambiente que se elija no debe ser una barrera para los personajes.

A medida que se va recreando el personaje se pueden ir añadiendo detalles y realismo paso a paso, complicando lo que en un principio solo era un simple esbozo. Muchos jugadores prefieren definir poco a su personaje al iniciar sus aventuras, para ir poco a poco enriqueciéndolo con sus vivencias y experiencias, otros gustan definir en gran medida su personaje antes de jugar, ya que siempre estarán a tiempo de ir desarrollándolo hacia otro punto a medida que vayan jugando y evolucionando.

Tipos de personaje

En *Arcana* los jugadores pueden interpretar básicamente a tres tipos de personajes: civites, héroes y teúrgos.

Los **civites** encarnan a una gran variedad posible de personajes: senadores, caballeros, soldados, eruditos, actores, mendigos, artesanos… Prácticos y heterogéneos. Este tipo de personaje permite al jugador escoger lo que más le apetezca. Pueden poseer habilidades sobrenaturales, como taumaturgia y prodigios.

Los **héroes** son hombres que sobresalen del resto. Su destino ya está trazado por los dioses, son escogidos. La vida de los héroes, y también de los teúrgos, es intensa, o como mínimo curiosa. Son personas llamadas a algo grande. Para los romanos y los griegos los héroes encarnan, aunque tengan sus defectos, un estado sublime de la condición humana, no una moral. Básicamente los jugadores interpretan a personas que aspiran a ser héroes de cualquier tipo. El destino, inherente en ellos, les guía hacia el mundo heroico. El concepto de héroe en la época antigua tiene muy poco que ver con el concepto moderno, ya que el héroe clásico está vinculado con el mundo de las divinidades. Hoy en día un héroe es aquel que hace algo valiente y honroso. En la antigüedad un héroe es un hombre o mujer bendecido por los dioses y el mundo sobrenatural, alguien cuya vida y destino están unidas a la historia y a la leyenda, no tiene nada que ver con ser honesto o agradable, por ejemplo, Ulises, el gran héroe, era un pícaro astuto, capaz de engañar sin pestañear o de robar si le parecía necesario.

Los **teúrgos** son sacerdotes, en este caso de los cultos grecolatinos, que luchan contra seres mitológicos y otros teúrgos de grupos rivales. Son depositarios del poder de los dioses. Jugar con un teúrgo conlleva una gran astucia, ya que la teúrgia y el mundo de los Misterios son complicados, con sus leyendas y los secretos que oculta el Pacto, y las intrigas interminables entre cultos y otros adversarios. El mundo de los teúrgos es complejo e intenso, pero sumamente misterioso e interesante. El teúrgo es el tipo de personaje ideal para aquellos que desean descubrir *Arcana Mundi*, el mundo de los secretos. ¿Te atreves?

Los cinco pasos

La creación del personaje se condensa en varios pasos sencillos. Como primer paso se determinan las características. Estas ayudan más de lo que parece a imaginar al personaje, es interesante que tras distribuir los puntos en ellas las observes, verás con claridad como es tu personaje.

Después se escoge oficio y habilidades, disponiendo para ello de numerosos ejemplos de *officii* más adelante.

Posteriormente se escogen el carácter, el destino y las dignidades, tres conceptos importantes, ya que fundamentan la base de la personalidad del personaje y aquello a lo que tiende su vida. Son tres factores muy interesantes y útiles para el jugador a la hora de interpretar a su personaje.

Tras esto se le aplicarán las cualidades, que transformarán al personaje en alguien especial y único.

Por último se retocarán los detalles, ajustando sus habilidades de combate y teúrgia -si las tuviera-, indicando datos variados como su nombre, tierra natal, fecha de nacimiento y edad.

LOS PASOS SON LOS SIGUIENTES:

1. Características.
2. Oficio y habilidades.
3. Carácter, destino y dignidades.
4. Cualidades.
5. Retoques finales.

Al crear el personaje este posee ciertos puntos de creación que determinan la cantidad de puntos que puede distribuir entre los diferentes parámetros que determinan sus capacidades, ya sean características, habilidades o cualidades. En cada Paso se detalla la forma de distribuirlos.

En Arcana existen tres tipos de personajes, diferentes en su naturaleza. Por ello primero tienes los puntos en los diferentes parámetros que tienen todos en común –lo que se denomina "personaje base"-. A continuación los puntos "extras" que debes distribuir según sea el tipo de personaje que estés creando. De este modo, por ejemplo, un lusitor que desease interpretar un civite podría añadir a los 5 puntos de cualidades del personaje base, los 10 puntos del personaje tipo civite, con un total de 15 puntos en cualidades.

Regla Opcional: más puntos de creación

Estos puntos son ideales para personajes iniciales. Si deseas realizar historias con un nivel de poder mayor puedes otorgar más cantidad de puntos de creación, por ejemplo para un nivel mayor puedes multiplicar por 3 los puntos, y si deseas un nivel épico puedes otorgar hasta 5 veces más puntos. Además los máximos en los diferentes parámetros puedes modificarlos para darles posibilidades fabulosas a los personajes.

Ten mucho cuidado con esto ya que puede salírsete de las manos y arruinar el juego completamente. Es acertado para aventuras de tipo "épico", por ejemplo, si quieres recrear la guerra de Troya, la travesía de los argonautas o de Ulises.

PERSONAJE BASE

- **Características:** 7 dados, o 35 puntos.
- **Habilidades:** la edad del personaje.
- **Dignidades:** 5 puntos.
- **Cualidades:** 5 puntos.
- **Carácter y destino:** 5 puntos.

PARA CIVITES

- **Carácter:** 5 puntos extras.
- **Cualidades:** 10 puntos extras.

PARA HÉROES

- **Características:** +2 puntos en dos.
- **Habilidades:** +3 puntos en una.
- **Destino:** 5 puntos de base.

PARA TEÚRGOS

- **Misterios:** 3 puntos.
- **Numinae:** 3 a escoger.
- **Dominatus:** los propios por poseer un Misterio.
- **Dignitas:** 5 puntos de base.

Paso Primero: características

Las características son la base del personaje, pues delimita como es. Echando un vistazo puedes ver sus posibilidades, definir su aspecto físico a grosso modo, si es alto, musculoso, delgado, veloz, torpe, también ayuda a definir su capacidad mental, lo despierto que es y como puede relacionarse con el mundo.

Su nivel viene indicado de 1 a 10, aunque este máximo puede ser superado por medios diversos (*entrenamiento, cualidades...*). La media de cada característica es de 5, aunque la media en Cultura es de 3. El mínimo en cualquier característica es de 1. Las características pueden tener pericias.

Se reparten **35 puntos**, o bien se pueden tirar **7D**, sumar el resultado final y repartir la cantidad según convenga. El jugador que se arriesgue a realizar la tirada puede ver como la suerte determina en mucho las posibilidades de su personaje, pues una mala tirada puede ser catastrófica.

Al designar los puntos de características debe tenerse en cuenta que a partir de 7 cuesta el doble de puntos. Así el tener una característica a 8 cuesta 9 puntos, a 9 costaría 11 puntos, y a 10 pues 13. Por ejemplo, un jugador desea que su personaje, un erudito griego, sea una eminencia. Para ello necesita que tenga una alta inteligencia y cultura. El jugador tira los dados y obtiene un total de 42 puntos, una buena tirada. Decide que tanto la inteligencia como la cultura serán de 10, el máximo de principio. Esto le cuesta un total de 26 puntos –13 puntos por cada característica–. Se deben restar a 42 los 26 puntos ya aplicados, quedándole a repartir entre el resto de características 16 puntos.

FUERZA

Pericias: brazos, piernas, tórax

La fuerza bruta del personaje, su fortaleza física, básicamente su fuerza muscular, lo fornido que está. Un personaje con un alto nivel será corpulento y tendrá un tamaño respetable. No determina su altura, pues una persona corpulenta puede ser baja y compacta. Un personaje con poca fuerza pero que sea muy alto posiblemente será algo delgado.

CONSTITUCIÓN

Pericias: salud, recuperación de heridas, heridas

Básicamente es la salud y el bienestar del personaje, la resistencia que puede tener respecto al agotamiento y la escasez de alimentos, así como a las enfermedades y las inclemencias que el mundo puede presentar al personaje. La constitución es esa energía que hace que una persona siga adelante en las condiciones más extremas.

DESTREZA

Pericias: velocidad, coordinación manual, equilibrio

La coordinación corporal, lo diestro y grácil que puede llegar a ser un personaje, la agilidad de la que disfruta, su rapidez de movimientos y la facilidad manual, la soltura para moverse, el control que posee el personaje sobre sus movimientos, sobre su cuerpo.

PERCEPCIÓN

Pericias: oído, vista, tacto, gusto, olfato, intuición, empatía, detalles

Los sentidos del personaje, tanto la vista como el oído, así como ese sexto sentido que es la intuición. Indica también lo atento que suele ser el personaje, pues un bajo nivel puede indicar que el personaje suele ser algo despistado, mientras que un alto nivel puede indicar un personaje algo inquieto y nervioso, siempre vigilante.

INTELIGENCIA

Pericias: rapidez mental, memoria, lógica

Tanto la memoria como la rapidez de aprendizaje, lo preparada que está la mente para recopilar información, lo viva que está la mente del personaje. Un personaje muy inteligente podrá discernir y razonar con más facilidad que otro que tenga una inteligencia menor. Debe tenerse en cuenta que la verdadera inteligencia la pone el jugador.

CULTURA

Pericias: ciencias numéricas, lingüística, humanidades

Representa la medida base de la cultura general de la que dispone el personaje. Lo bien que se expresa al hablar o al escribir, sus rudimentos básicos sobre ciertas ciencias y artes, pues muchas tiradas de habilidades intelectuales se realizan con cultura, pues la base de conocimientos del personaje es su cultura. Determina mucho el estilo de vida del personaje, pues aquellos que gozan de pocas posibilidades sociales tendrán una cultura baja, aquellos que gocen de posibilidades, como *honestiores* y ricos tendrán acceso a maestros y ambientes más cultos.

CARISMA

Pericias: sexo opuesto, grupo social específico, primera impresión

Todos poseemos cierto poder de atracción, cierto atractivo que no tiene nada que ver con el aspecto personal, hay gente que cae bien y gente que cae mal, pues el carisma determina mucho eso. Una persona carismática tendrá facilidad para las relaciones personales, una persona antipática tendrá más dificultades para el trato personal. Ciertas habilidades pueden suplir la falta de carisma, pero claro está que una persona con esa chispa tendrá más éxito. El carisma también puntualiza el atractivo personal. Un carisma bajo puede indicar simplemente que el personaje pasa desapercibido, un nivel alto que nuestro aspecto peculiar destaca. El carisma indica solo en parte el nivel de belleza, pues este es muy relativo, indica lo atrayente de una persona respecto a otras.

Paso Segundo: oficios

El jugador escoge para su personaje un oficio principal. Estos ejemplos no son más que estereotipos, las características mostradas son las principales de su profesión, las habilidades y cualidades escogidas solo son orientativas. Un jugador puede añadir o eliminar tanto características como habilidades de su profesión para incluir otras, y de igual forma con las cualidades. Siéntete libre de crear nuevas profesiones.

ARTISTA

¿Qué es el arte?, querrás decir qué no es arte, ya que todo es arte, pero cambiando de tema, ¿has escuchado sobre la obra de Ateneo, Deipnosophistaí –Los versados en el arte del banquete– en Roma? Es la apoteosis... escucha bien, este griego hace filosofar a 23 sabios sobre el arte de comer, tratando multitud de anécdotas, es delicioso y apetitoso.

Músicos, cuenta cuentos, bufones, actores, funambulitas, escultores, pintores, comediantes… Dura profesión la del artista, buena comida durante un día, hambre al siguiente. La de artista es una profesión incierta, siempre a merced del capricho de la Fortuna. En el Imperio son muchos los que se dedican a divertir a los poderosos o a la plebe. Los honestiores y pudientes gustan del arte, aunque la mayoría no saben apreciarlo debidamente. Las artes griegas son las más conocidas (y a veces las mejor pagadas).

Características: carisma y destreza.
Habilidades: actuar, amistad, arte, cortesía, empatía, engañar, música, gramática griega y latina, recitar.
Cualidades: adicción, artista, atractivo, célebre, compromisos, círculo de contactos, deudas, excéntrico, mala fama, mecenas.

ARTESANO

Eso que me pides será caro, tardaré un tiempo en hacerlo, y claro, además me comentas que debo realizar el trabajo en secreto. Todo esto hará más cara la pieza, pero ya veo tus denarios. De acuerdo.

Tu vida son tus manos, construyes con ellas objetos útiles, algunos bellos otros no tanto. Un artesano se gana la vida como puede, según sea a lo que se dedique. No tendrá el mismo estilo de vida un rico orfebre que un humilde albañil. Muchos artesanos se agrupan en corporaciones artesanales, con fondos de ayuda y dinero incluso para pensiones. Las posibilidades de artesanía son muchas: orfebres, obreros de la construcción, tintoreros, zapateros, curtidores, caldereros, alfareros, armeros, y un largo etcétera.

Características: destreza y fuerza.
Habilidades: artesanía, amistad, empatía, engañar, mercadeo, mercadeo.
Cualidades: ambidiestro, célebre, doble pericia, instrucción profesional, objeto de calidad, riquezas, sirviente.

BURÓCRATA

Bien, veamos, o sea, que quieres información sobre las tierras de tu vecino. Bien, claro, veamos, esto requiere de mucho esfuerzo por mi parte, ¿cuánto esfuerzo pondrás tú?, ya me entiendes, ¿no?, claro, hombre de provincia tienes que ser.

La administración del Imperio es gigantesca, requiriendo a personas especializadas en leyes, escribanos, recaudadores, aduaneros y gran cantidad de funcionarios. El Imperio paga muy bien a los burócratas. Muchos de ellos proceden del ejército o son libertos con algún tipo de estudio. Muchos magistrados delegan sus quehaceres en los burócratas.

Características: inteligencia y cultura.
Habilidades: burocracia, amistad, cortesía, falsificación, gramática latina y griega, negocio, soborno.
Cualidades: académico, actividad secreta, cliente, compromisos, conocimiento útil, círculo de contactos, enemigos, influencia política, instrucción profesional, riquezas.

CONSTRUCTOR (ARQUITECTO, INGENIERO)

Malditos ignorantes, me piden construir un maldito puente en la peor zona del río, pero claro, la villa de los domitii está cerca, y a la señora de Domiciano le incomodan los viajes largos. Cuando el puente se caiga debido a su enorme peso espero estar muy lejos de aquí.

Son muy estimados los arquitectos e ingenieros en el Imperio. Roma destaca por sus grandes obras públicas, como acueductos, anfiteatros y obras de carácter militar. De hecho muchos constructores aprenden su oficio en el ejército, siendo militares o soldados retirados.

Características: inteligencia, percepción y cultura.
Habilidades: arquitectura, burocracia, cortesía, negocio, soborno, otras habilidades apropiadas.
Cualidades: célebre, cliente, compromisos, círculo de contactos, instrucción profesional, pericia, posesiones, riquezas, sirviente, villa.

DELINCUENTE (LADRÓN, SALTEADOR DE CAMINOS, FALSIFICADOR, ESTAFADOR, MATÓN, GUARDAESPALDAS)

Ven conmigo amigo, ¿ves el Foro, toó desbordaó de comida y gente? Toó eso es tuyo si pones un poco de astucia y maña en tus manos. Están toó como dormidos, pasas al laó y te llevas lo que te parezca.

Las grandes ciudades y campos del Imperio son hervideros de descontentos, miserables y oportunistas. Donde existe riqueza, existe pobreza e injusticia, tanto como que la luz crea sombras. Los campos y caminos pueden estar infectados de salteadores y ladrones, aunque las autoridades les persigan. Algunos salteadores llegan a tener sus áreas de influencia, sobornando a las autoridades locales, siendo hombres poderosos.

Características: destreza.
Habilidades: bajos fondos, amistad, engañar, falsificación, latrocinio, lucha, ocultación, vigilar.
Cualidades: actividad secreta, adicción, agresivo, alter ego, amuleto, atleta natural, característica aplicada, compromisos, conocimiento útil, círculo de contactos, criminal, deudas, enemigo, intuición, oculto, refugio secreto, subordinado, vida en los bajos fondos.

ESTUDIOSO

¿El paráclito de los cristianos? Interesante cuestión, en Alejandría lo describen como un espíritu encarnado, dotado de vida pero no nacido, pero los neoplatónicos de Atenas aseguran que esto es imposible, y el obispo de Antioquía asegura que sí, que se encarna en luz, que a los ojos de los hombres parece una paloma,…

La necesidad de conocer todo lo que existe es lo que da vida a la mente de los sabios, filósofos, retóricos y gramáticos. El mundo del conocimiento, la escritura y diversas sabidurías, todo en las manos, o mejor dicho, en la cabeza de unos pocos privilegiados. Los eruditos suelen enseñar sus conocimientos a los hijos de los poderosos, aunque no es una profesión muy bien pagada.

Características: inteligencia y cultura.
Habilidades: astronomía, biblioteca, ciencias naturales, estudio, filosofía, gramática griega y latina, mitología.
Cualidades: académico, anciano, códices, código de conducta, conocidos entre otros, estudioso, excéntrico, influencia académica.

ESCLAVO INSTRUÍDO

Sí señor, claro que sí, lo que digas, dominus, lo que ordenes, por supuesto (por Atena, maldito ignorante).

Algunos esclavos, sobre todo de origen griego, son hombres de letras, instruidos en los conocimientos del mundo griego. Los romanos los utilizan como esclavos aventajados, con ciertos privilegios. Tienen cargos importantes, incluso el emperador tiene numerosas esclavos en posiciones que cualquier romano libre mataría por tener.

Características: inteligencia y cultura.
Habilidades: amistad, cortesía, estudio, empatía, gramática latina y griega, geografía del Imperio, mercadeo, música.
Cualidades: académico, compromisos, estudioso, instrucción profesional, lesión, lingüista, oculto, pericia, subordinado, vendetta.

HERALDO

Rebeldes, por orden de Marco Furio es digo que depongáis vuestra actitud hostil, abandonad las armas y volved a labrar las tierras, y nadie de vuestra familia sufrirá. Recordad que vuestras mujeres e hijos quedaron con nosotros al tomar las armas. Reconsiderad vuestra actitud, el dominus no desea más ruina en sus tierras.

El cursus publicus –el correo imperial– necesita de hombres independientes y capaces para actuar como mensajeros. Muchos honestiores y el ejército necesitan de emisarios rápidos.

Características: destreza y constitución.
Habilidades: armas, atletismo, burocracia, campestre, amistad, disciplina, equitación, empatía, engañar, viajar.
Cualidades: aguantar fatiga, animal especial, campaña, conocimiento útil, círculo de contactos, instrucción profesional, intuición, pericia, refugio secreto.

INTRIGANTE

Lo siento amigo, sé que me contrataste por un buen precio, pero es que la victima me ha ofrecido el triple por ti, ¿tú cuanto me ofreces?, ¿que no puedes pagarme más? Lo siento de nuevo, no es personal, ya sabes, son negocios, pero tengo que matarte. Por favor, deja de gritar, ya me he encargado de tu sirviente, lo siento, nadie puede oírte.

Como todo Imperio que se precie, Roma tiene en su seno multitud de ojos y manos inquietas: espías, asesinos, delatores… Una inmensa red que abarca cada ciudad, puerto y lugar de interés. Una gran guerra se libra en la oscuridad. Asesinatos, robos y otras fechorías se cometen por dinero, traición y venganza.
Características: destreza, percepción e inteligencia.
Habilidades: amistad, armas, cortesía, empatía, engañar, latrocinio, ocultación, farmacopea, soborno, vigilar.
Cualidades: actividad secreta, adicción, alter ego, amuleto, compromisos, conocimiento útil, círculo de contactos, criminal, deudas, doble pericia, enemigo, oculto, vida en los bajos fondos.

GLADIADOR

Soy un dios en la arena, las mujeres me adoran, bueno, no solo me adoran, me desean, mis manos y mi alma están manchadas de sangre, mi cuerpo purificado por cientos, ¡por miles de cicatrices! Cada día para mí es el último. Soy el dios de la muerte, soy Hades. Tú serás mi próximo sacrificio.

¡Ave César, morituri salutam! De esta forma saludan a la muerte los gladiadores. Adorados por las mujeres y la plebe ansiosa de sangre. El deporte más sangriento y brutal en la historia de la humanidad. Auque los gladiadores son esclavos, muchos tienen más riquezas que la mayoría de la gente a la que divierte. Malditos y adorados a la vez. Los gladiadores representan lo peor del mundo romano.

Características: fuerza, constitución, destreza y carisma.
Habilidades: armas, atletismo, autoridad, disciplina, entrenar, pugilismo.
Cualidades: adicción, agresivo, aguantar dolor, aguantar fatiga, ambidiestro, aplicado, atleta natural, características entrenadas, característica formidable, célebre, combatiente, doble pericia, heridas extras, locura.

GUERRERO BÁRBARO (GERMANO, CELTA, SÁRMATA, NUBIO, MAURITANO, ÁRABE)

¿Solo porque haya sacrificado a mis dioses a unos cuántos prisioneros romanos y bebido su sangre para fortalecerme, osas llamarme salvaje?

Muchos son los bárbaros dentro de las fronteras del Imperio. Instalados en algunas provincias conviven con los romanos. Germanos, celtas, sármatas, nubios, mauritanos, árabes… todos con sus costumbres y rarezas. El ejército suele admitir a unos pocos de estos bárbaros como unidades especiales. Tras realizar su servicio a Roma obtienen un pequeño terreno donde vivir, dinero, y unos pocos, la ciudadanía.

Características: fuerza, destreza y constitución.
Habilidades: armas, atletismo, autoridad, campestre, caza y pesca, disciplina, equitación, vigilar.
Cualidades: agresivo, aguantar dolor, aguantar fatiga, ambidiestro, amuleto, combatiente, compromisos, desterrado, doble pericia, enemigo, extranjero, heridas extras, mala fama.

JURISTA

¿Aseguras que en tu terreno existe enterrado un tesoro y me preguntas a mi, el pretor Paulo, si te pertenece? Bien, varias pueden ser las respuestas a tu pregunta. A mi parecer juristas como Manilio y Bruto se equivocan al alegar que te pertenece, ya aquel fundo es tuyo. Sabes que el tesoro no es tuyo, es ajeno… hasta que lo desentierres y hagas posesión de él, a no ser que aparezca su dueño anterior, que bien puede perder su derecho si el tiempo transcurrido es largo…

La ley es primordial, el orden y la civilización es propia de los romanos, por lo tanto el abogado es el perfecto romano. El mundo de la legislación es complicado y muy bien visto. Abogados, fiscales, jueces, todo para que el mundo siga su curso con orden y corrección. Sin ley, no hay civilización.

Características: inteligencia y cultura.
Habilidades: biblioteca, burocracia, amistad, derecho, gramática latina y griega, oratoria, política, soborno.
Cualidades: académico, anciano, célebre, cliente, códices, código de conducta, compromisos, conocimiento útil, círculo de contactos, débil, enemigo, estudioso, influencia política, instrucción política, riquezas, villa.

LEGIONARIO

Sí, centurión, si dices que ha de hacerse es como si el mismo Júpiter me lo dijese, sí centurión, limpiaré las letrinas como dices. Sí centurión, no volveré a apostar en el campamento, sí centurión, y menos aún si los denarios son del tesoro de la legión.

Miles son los hombres que defienden el Imperio desde las lejanas y peligrosas fronteras. Adiestrados y orgullosos, los legionarios son los soldados ciudadanos de Roma. Asistidos por los auxiliares, cada legión es una "ciudad" que se desplaza, conquista y civiliza. Decir legionario, es decir Roma.

Características: fuerza, destreza y constitución.
Habilidades: armas, atletismo, autoridad, disciplina, entrenar, equitación, vigilar. Los soldados de los *limes* además poseen Agrario, y Táctica aquellos que tengan la graduación suficiente.
Cualidades: aguantar dolor, aguantar fatiga, aplicado, campaña, características entrenadas, combatiente, doble pericia, dos armas, heridas extras, lesión, salud de hierro.

MARINO (EXPLORADOR, MERCADER, PIRATA, PESCADOR)

He navegado en mares lejanos, tempestuosos y terribles, pero ninguno de ellos tan terrible como el Mar Germano. En esas aguas vi la criatura más grande y maligna de todas, su aspecto era como el de un calamar, pero gigantesco. Uno de mis tripulantes, un germano que dice provenir de la lejana Thule, le llamó Kraken.

El Mare Nostrum es un mar romano por el que cientos de barcos navegan: pescadores, mercaderes y piratas, ¡o todo a la vez! Otros mares también son surcados por los marinos del Imperio, como el mar Rojo que llega hasta la India o el mar germánico, al norte, cuyas costas son a menudo un misterio. Gran parte del comercio se realiza por mar y ríos. Los marinos son imprescindibles para que el comercio exista en un Imperio deseoso de alimentos y objetos de lujo.

Características: constitución y destreza.
Habilidades: armas, atletismo, autoridad, disciplina, idioma extranjero, mercadeo, navegación, caza y pesca, sabiduría popular, vigilar.
Cualidades: aguantar fatiga, amuleto, atleta natural, compromisos, círculo de contactos, deudas, excéntrico, instrucción profesional, intuición, posesiones, riquezas, trotamundos.

MÉDICO (CIVIL, MILITAR, OCULISTA, COMADRONA)

Ciertamente esa herida en tu pierna es grave, posiblemente no me quede más remedio que cercenarla, ya que no dispongo de medios para ayudarte... (El paciente saca una bolsa llena de denarios), aunque he oído de un método del que me ha hablado un médico de Cos que tal vez te pueda alegrar...

La mayoría de los médicos del Imperio son de origen griego. Aunque la medicina aún no está desligada del todo de la superstición, ha alcanzado sorprendentes resultados. Galeno es el gran médico de la época, siendo su nombre, con el tiempo, sinónimo de médico.

Características: destreza, inteligencia y cultura.
Habilidades: ciencias naturales, empatía, farmacopea, gramática griega y latina, medicina.
Cualidades: célebre, códices, código de conducto, compromisos, conocido entre otros, estudioso, innata, instrucción profesional, mecenas, pericia, preceptor, riquezas, salud de hierro, sirviente.

MERCADER (ESPECIERO, VIAJERO, IMPORTADOR, ESCLAVISTA, OPORTUNISTA)

Bien, procurador de minas, ya sé que muchos de mis esclavos han muerto, y que este año el calor ha sido terrible, pero le aseguro que la producción no bajará. Yo siempre cumplo el plazo de entrega, y este año los esclavos estarán más sanos y fuertes. Sé que el Emperador confía en mí y por ello me ha dejado esta mina en arriendo.

En un Imperio como el romano todo se vende y se compra, incluso el propio Imperio… Mercaderías de todo tipo viajan desde los rincones más insospechados, de lugares exóticos, especias, perfumes, animales salvajes y esclavos de negra piel o pelo rubio; de ricas provincias, trigo, vino y aceite, imprescindibles para que la civilización siga su curso; metales del occidente, oro de la Dacia, caballos de Lusitania,… y un infinito etcétera.
Características: carisma e inteligencia.
Habilidades: burocracia, amistad, cortesía, empatía, idioma extranjero, mercadeo, negocio, soborno.
Cualidades: célebre, compromisos, conocimiento útil, círculo de contactos, enemigo, influencia económica, instrucción profesional, mecenas, posesiones, riquezas, sirviente.

MERCENARIO (EX LEGIONARIO O MARINO, PROSCRITO, MATÓN)

Yo y mis hombres atacaremos al amanecer esa pequeña castella, estamos de acuerdo en tu plan. La mitad del botín será para nosotros, la otra mitad para ti. Ese será nuestro pago. Pero te lo vuelvo a recordar, si me has engañado y dentro de la castella no hay ese oro que me has prometido mis hombres y yo nos cobraremos con tu sangre, con la de tus hombres y con la de tu familia. Lo juro por Némesis y todos los dioses infernales.

Muchos terratenientes, consejos de ciudades y comerciantes contratan a matones y ex legionarios para proteger sus posesiones. No son pocos los que se ganan la vida de esta forma.

Características: fuerza, destreza y constitución.
Habilidades: armas, autoridad, bajos fondos, disciplina, entrenar, equitación, mercadeo.
Cualidades: agresivo, aguantar dolor, ambidiestro, campaña, célebre, combatiente, compromisos, círculo de contactos, criminal, desterrado, dos armas, heridas extras, lesión, trotamundos.

PRETORIANO (SOLDADO DE ELITE, GUARDIA DE LA FAMILIA IMPERIAL, SOLDADO DE ROMA)

Senador Marco Vinicio, el Emperador en persona nos ha enviado a buscarte, requiere tu presencia, mejor dicho, solo requiere una parte de ti, ya sabes, tu lengua, ya que parece has hecho mal uso de ella. No te preocupes que ya te la devolverémos.

Los soldados de élite de Roma, guardianes del emperador, son uno de los poderes en la sombra del Imperio, capaces de lo mejor y lo peor, un oscuro reflejo de la corrupción y la inmoralidad.
Características: fuerza, destreza y constitución.
Habilidades: armas, atletismo, autoridad, burocracia, amistad, cortesía, disciplina, entrenar, equitación, vigilar. Si el rango es apropiado también Táctica.
Cualidades: adición, cliente, círculo de contactos, enemigo, herida extra, características entrenadas, campaña, combatiente, compromisos, influencia militar y política, posición política, rasgo de carácter fuerte, voluntad de hierro.

SENADOR (DECURIÓN, PATRICIO, ECUESTRE, HONESTIOR)

Quirites, pueblo de Roma, hijos de la Loba Lupercal, protegidos de Marte, estirpe del héroe Eneas (y un largo etcétera de adulaciones) el Emperador ha preparado unos juegos en vuestro honor y el suyo tras el triunfo logrado contra los marcomanos en Germania.



Aunque han perdido parte de su poder, los senadores son hombres ricos pertenecientes a las familias más antiguas e influyentes de Roma.

Características: carisma e inteligencia.
Habilidades: autoridad, burocracia, amistad, cortesía, empatía, engañar, oratoria, política.
Cualidades: académico, anciano, campaña, célebre, código de conducta, cliente, compromisos, círculo de contactos, enemigos, influencia política, instrucción política, linaje, posición política, riquezas, sirviente, villa.
Requisitos: *para senador*, posición política 7, riquezas 7, linaje 1; *para Ecuestre* posición política 3, riquezas 3; *Decurión*: posición política 2, riquezas 2.

TROTAMUNDOS (EXPLORADOR, AVENTURERO, VIAJERO)

Buenos días colonos, que Ceres proteja esta villa. He oído que por esta región norteña tenéis problemas con unos lobos hambrientos, quizás yo os pueda ayudar por un poco de vuestra hospitalidad durante unos días.

Aventureros, vagabundos, desterrados, simples curiosos… de aquí para allá. Muchos viajan por el Imperio en busca de algo mejor, o porque no tienen un sitio donde ir.

Características: percepción, constitución y destreza.
Habilidades: armas, atletismo, campestre, amistad, equitación, empatía, geografía romana y extranjera, idioma extranjero, sabiduría popular, viajar.
Cualidades: aguantar fatiga, amuleto, animal especial, círculo de contactos, desterrado, lesión, intuición, trotamundos.

TERRATENIENTE (LATIFUNDISTA, GANADERO, CRIADOR DE CABALLOS)

Campos labrados, hermosos árboles frutales, los cerdos comiendo, y los caballos domados, ¿qué más puede pedir un hombre para ser feliz? Tengo todo lo que necesito.

No necesariamente patricios, los poseedores de la tierra son los hombres más poderosos, temidos, respetados y envidiados del Imperio. Muchos de ellos viven en sus grandes latifundios, dominados por villas que con el paso del tiempo se van convirtiendo en verdaderas fortalezas.

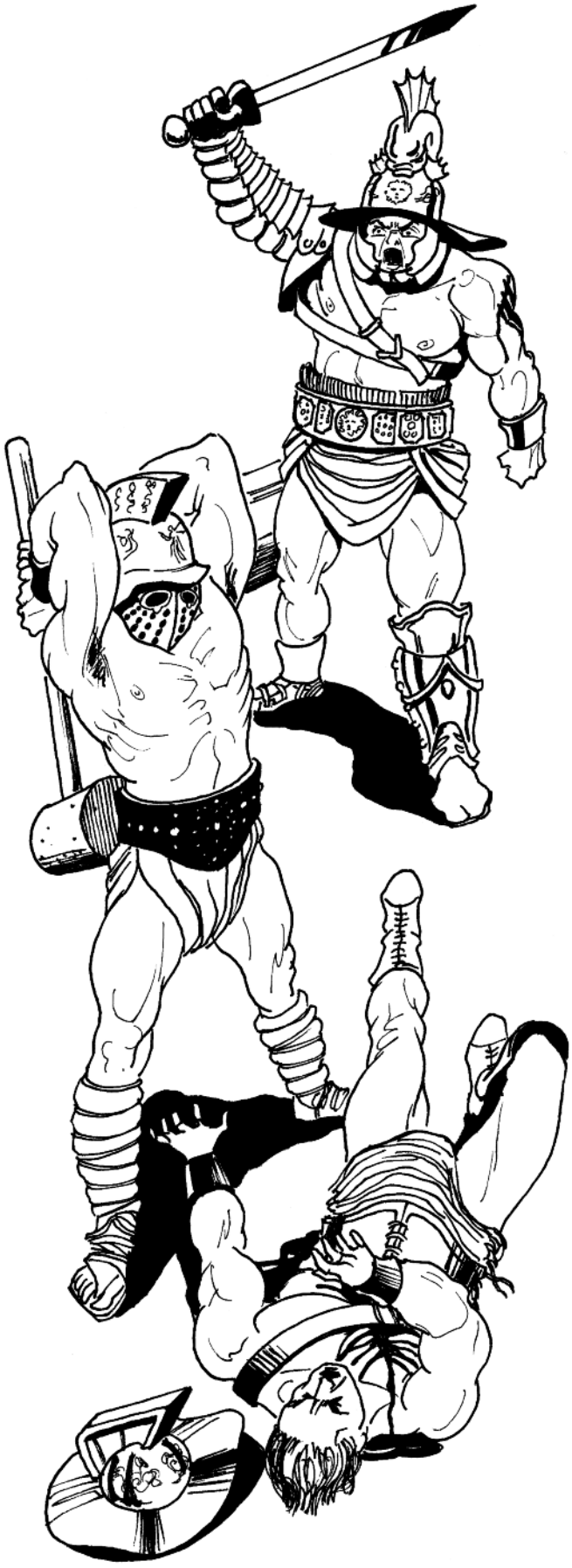
Características: percepción, constitución y destreza.
Habilidades: agrario, armas, atletismo, campestre, equitación, mercadeo.
Cualidades: aguantar fatiga, animal especial, célebre, cliente, enemigo, innata, mecenas, objeto de calidad, pericia, posesiones, riquezas, salud de hierro, sirviente, villa.

TUTOR (BIBLIOTECARIO, ESTUDIOSO, HISTORIADOR)

Por enésima vez, recita con firmeza, pon un poco de tu parte, ¿cómo quieres aprender? Tengo la sensación de que no te interesa, tu padre me ha pedido que te enseñe y eso haré, aunque tenga que sacarte la lección a bastonazos... (Un largo suspiro).

Tras la conquista de los reinos helenizados y de la propia Grecia, Roma se dejó enseñar por los sabios y eruditos griegos. Ahora la Grecia cautiva enseña a su conquistador.

Características: inteligencia y cultura.
Habilidades: biblioteca, ciencias naturales, estudio, geografía del Imperio, gramática latina y griega, recitar, música.



Cualidades: académico, anciano, característica aplicada, característica debilitada, códices, código de conducta, conocidos entre otros, débil, doble pericia, estudioso, excéntrico, influencia académica, lingüista, mecenas, memoria visual, preceptor, riquezas.

Habilidades

Al crear el personaje estos reciben una serie de puntos que se utilizan para incrementar sus habilidades en igual número a la edad del personaje.

¿Qué indican los grados?

Los niveles de las habilidades van de 0 a 10, aunque puede sobrepasarse este nivel de varias formas. De inicio un personaje no puede tener más de diez puntos en una habilidad.

Poseer una habilidad a nivel 3 es considerado un nivel competente o profesional, llegar a nivel 7 te convierte en toda una autoridad en la materia, y llegar a nivel 10 es prácticamente alcanzar el máximo humano.

Coste de las habilidades

A partir de 6 las habilidades requieren de tres puntos, así llegar a nivel 7 requiere de nueve puntos, 8 necesita de doce puntos, 9 de quince y 10 de dieciocho. Esta regla no afecta las habilidades iniciales, como el idioma natal, pero si a las incrementadas por medio de cualidades.

HABILIDADES INICIALES

Todos los personajes reciben gratis la habilidad **Idioma Natal**, este es el que prevalezca en su región (no necesariamente latín), se determina su nivel sumando inteligencia y cultura y dividiéndolo entre 2, redondeado hacia arriba. Por ejemplo, el sabio hebreo Isaac tiene inteligencia 6 y cultura 9, esto hace un total de 15, entre 2 es 7,5, redondeando hacia arriba 8, pues tendría Idioma Natal: Hebreo 8.

Los personajes tienen la habilidad **Gramática** latina, griega, aramea o demótica a un tercio de lo que posean en Cultura, redondeando hacia abajo si son humiliores y hacia arriba si son honestiores o teúrgos.

Otra habilidad es **Geografía de (término o territorio bárbaro)**, a un nivel igual a la inteligencia del personaje, entre dos, redondeando hacia arriba. Por ejemplo el britano Caliandus de la ciudad de Eboracum posee inteligencia 5, pues tendría Geografía de Britania 3.

CATEGORÍAS DE HABILIDADES

Hay cinco grupos de habilidades: de combate, generales, intelectuales, sociales y teúrgicas.

HABILIDADES DE COMBATE

Armas de asedio *(pericias: construcción, mantenimiento, puntería, un tipo específico):* con esta habilidad sabes utilizar armas de asedio, además de conocer los rudimentos básicos para mantenerlas, construir armas complejas requiere poseer Poliorcética, pero eres capaz de construir arietes y otros artefactos parecidos.

Armas de asta *(pericias: un arma específica, combate en formación, defensa, mantenimiento, equitación, contra un tipo de arma, contra animales, arrojar):* habilidad necesaria para utilizar eficazmente armas de asta, esto es básicamente construidas con madera o mango de madera, como lanzas, hachas, mazas, dolabras, etc.

Armas de filo *(pericias: un arma específica, combate en formación, defensa, maniobra, mantenimiento, equitación, contra un tipo de arma, contra animales, arrojar):* habilidad necesaria para utilizar armas de filo, habitualmente de metal, como gladius, espadas, sables, etc.

Hay gran cantidad de armas de filo según las regiones y provincias, por ejemplo en Dacia algunos utilizan el *falx*, en Hispania unos pocos utilizan la falcata ibérica; para poder utilizar estas armas a plena capacidad uno debe acostumbrarse primero, lo que puede llevar unas semanas y posiblemente un instructor durante los primeros días. Si un personaje posee la cualidad Campaña en una zona podrá utilizar las armas apropiadas sin ninguna restricción de ese lugar.

Armas de gladiador *(pericias: un arma específica, espectacular, maniobra, ataque, defensa, arrojar, contra un tipo de gladiador específico):* esta habilidad te permite utilizar armas específicamente de gladiador, como el tridente, la red o el látigo.

Los gladiadores saben utilizar gran cantidad de armas exóticas y extrañas, ya que se pretende tanto la efectividad como la espectacularidad.

Armas de proyectil *(pericias: un arma específica, puntería, rapidez, construirlas):* habilidad necesaria para utilizar armas de proyectil como arcos o balistas. Esta habilidad te proporciona el conocimiento necesario para saber construir tus propias armas. En el Imperio los mejores arqueros proceden de las provincias del Oriente, los honderos de Baleares y Creta.

Disciplina *(pericias: maniobra, rendimiento, dolor, hambre y sed):* representa lo curtido que puede llegar a estar el cuerpo y la mente. Ayuda a sobrellevar y recuperarse de cualquier clase de trauma físico, como torturas o heridas, ayuda a combatir el hambre y la sed, así como las inclemencias del tiempo.

La disciplina se aprende con el esfuerzo diario, ya sea en el ejército o en un ambiente similar, como el que sufre un gladiador, o incluso un campesino que viva en un lugar agreste que le obligue a sobrevivir o morir.

Esta habilidad es muy importante y útil para el combate, debe tenerse en cuenta que no todo el mundo puede tenerla, y debe tenerse en cuenta que no todo el mundo puede tenerla a un alto nivel, el jugador debe explicar porque tiene esta habilidad.

Gran arma *(pericias: un arma específica, combate en formación, defensa, mantenimiento, equitación, contra un tipo de arma, contra animales, arrojar):* sabes utilizar armas de gran tamaño, como picas y hachas de gran tamaño.

Lucha *(pericias: maniobra, defensa, oponentes desarmados, armas improvisadas):* con esta habilidad sabes pelear con tu cuerpo, con armas improvisadas, como una silla o un palo, y con pequeñas armas, como un cuchillo o una daga.

Poliorcética *(pericias: rapidez, solidez, un arma específica, defensa ciudades, naval, fuego):* Ciencia práctica destinada a la construcción de armas de asedio y defensa de ciudades, así como su mantenimiento. Un arte elaborado por los griegos, y perfeccionado por los romanos gracias a las numerosas guerras y a los ingenieros griegos.

Arietes, onagros, torres de asedio, balista, sambuca, mantelete, músculo, armas incendiarias, y un largo etcétera de armas de ataque y defensa, forman lo que los romanos llaman *tormenta*. Una célebre frase romana asegura que las guerras no se ganan con la espada, sino con la azada, haciendo referencia a la gran preparación técnica de los soldados, tanto a la hora de construir un campamento como a la fabricación y utilización de las temibles armas de asedio.

Pugilismo *(pericias: maniobra, defensa, ataque, espectacular, daño, entrenamiento, recuperación de heridas):* el pugilismo es muy parecido al boxeo, el atleta utiliza su cuerpo como un arma, muy utilizado en los juegos. Es un tipo de pelea profesional, teniendo particularidades únicas, no es una habilidad muy común, lo normal es poseer la habilidad de lucha.

Táctica *(pericias: disciplina, avituallamiento, acuartelamiento, infantería, caballería, asedio, defensa, guerrilla, tropas auxiliares, ataque relámpago):* esta habilidad te permite conducir ejércitos a la batalla, además de organizar un campamento o una legión, conoces lo básico para avituallar a las tropas y mantenerlas disciplinadas. El ganar batallas es cosa de la inteligencia de los líderes, de la disciplina de las tropas y del enemigo, esta habilidad hace de tus tropas buenos soldados.

La táctica militar puede aprenderse mediante libros, ya que esta habilidad es un arte académico para los romanos, verdaderas eminencias en todos los campos de la táctica militar, ya sea en cuestiones de asalto y asedio, como marchas militares, disciplina y campamentos. Claro está que la experiencia e inteligencia son lo que hacen finalmente una táctica efectiva. Muchos son los autores que pueden ser revisados por los líderes militares.

HABILIDADES GENERALES

Agrario *(pericias: herbolario, cultivos, tierras propicias, plagas, apicultura, aves de corral, ganado mayor, veterinaria básica, comercio):* conocimiento práctico sobre campos y cultivos, los frutos campestres, las variadas herbáceas y sus propiedades medicinales, incluyendo la valorada y práctica apicultura. También incluye el conocimiento para la cría y mantenimiento del ganado, tanto mayor como menor. Para la asistencia médica de los animales cuando tienen enfermedades graves o heridas importantes se requiere la habilidad veterinaria.

La tierra y sus frutos son la base económica del Imperio, pero la vida del campesino dista mucho de ser bucólica. La variedad de productos es inmensa, ya que el Imperio ha unificado muchas tierras que antaño no compartían sus variedades.

La ganadería es importantísima en el Imperio, junto con la agricultura. Ambas son la base de la riqueza del mismo, incluso más que el comercio. Cabras, corderos, ovejas y cerdos son la base ganadera, asimismo los bovinos, aunque estos últimos tienen un valor especial debido a su importancia, de hecho en la Roma de los primeros tiempos estaba castigado con la muerte aquel que matase a un buey. Burros y mulos se utilizan como animales de carga y de tiro. Los caballos se crían para el circo, el ejército y sus carreras. También las aves de corral tienen su importancia, ya que proporcionan alimento básico, como huevos.

Artesanía *(pericias: rapidez, calidad, cantidad):* conocimiento práctico de cómo realizar bellos objetos y trabajos elaborados manualmente. Debes determinar que trabajo artesanal realizas con esta habilidad. En el Imperio los artesanos se hayan reunidos en corporaciones llamadas *collegia opificum*, los cuales son casi idénticos a los gremios medievales, reunidos a menudo en las calles según los oficios. Tu nivel en artesanía puede indicar también tu nivel dentro de la *collegia*, modificado por factores lógicos.

Las *collegia* reúnen a los siguientes artesanos: panaderos, tejedores, tintoreros, curtidores, carpinteros, ferreteros, albañiles, cristaleros, canteros, mineros, carniceros, vinateros, herreros, armeros, joyeros, pergamineros, hosteleros, carniceros, caldereros, orfebres, cordeleros, alfareros, y algunas más.

Atletismo *(pericias: correr, saltar, trepar, resistencia de fondo, lanzar, fuerza bruta):* capacidad física general, como correr, saltar, trepar, resistencia de fondo, o lanzar objetos a lo lejos. También en las demostraciones de fuerza, como el levantar un peso, se aplica esta habilidad.

La cultura griega fomenta más el atletismo que la romana, aunque esta última sabe de las ventajas del atletismo para la gue-

rra. Los griegos han introducido el deporte íntegramente en su cultura siendo parte de ella, pero los romanos la utilizan de una forma más práctica, como método para estar en forma para la guerra, o para los gladiadores. Aunque lo helénico siempre está de moda, y son muchos los romanos que se entrenan al estilo griego.

Auriga *(pericias: velocidad, maniobras difíciles, biga, cuadriga, espectacular, mantenimiento):* habilidad necesaria para poder controlar y mantener cualquier tipo de carro, ya sea una biga (carro de dos caballos) o una cuadriga (cuatro caballos).

Las carreras de carros son muy populares en el Imperio, siendo los aurigas héroes para el público, adorados y respetados, similares a los gladiadores. Normalmente se unen bajo el control de contratistas, existiendo básicamente cuatro grupos en cada *circus* diferenciados por colores: rojo, blanco, verde y azul.

Campestre *(pericias: escalar, marcha, nadar, bucear, bosque, montaña, forrajear, desierto, ríos):* habilidades físicas básicas relacionadas con el campo, como escalar montes, marchar por los campos o nadar, así como técnicas básicas de supervivencia, como encontrar agua y saber más o menos que plantas son comestibles, hacer un fuego con cierta facilidad y cazar piezas menores, como liebres y algunas aves.

La vida en el campo es dura y la necesidad de conocer todos sus secretos es harto difícil pero necesario para quienes viven en los campos. Aunque la civilización romana fomenta la vida urbana la inmensa mayoría de la gente vive en los campos, en villas y aldeas, rodeadas de bosques, montañas y páramos, y más aún durante el S.III con sus guerras civiles, invasiones bárbaras y plagas diezmando a la población, además del éxodo urbano al campo. El campo es feraz, peligroso y misterioso, plagado de extraños seres y de bandidos, solo los más astutos y fuertes sobreviven. Debe tenerse en cuenta que el campo antiguo es diferente del moderno, ya que amplias zonas ahora urbanizadas o pobladas estaban casi intactas . Como suele decirse, en Hispania una ardilla podía recorrer el país de norte a sur sin pisar el suelo, yendo de árbol en árbol.

Caza y pesca *(pericias: caza menor, caza mayor, animales exóticos, trampas, refugio, rastrear, bosque, desierto, pantano, alta mar, costa, grandes peces, moluscos, peces de río, piscifactorías):* lo indispensable sobre la caza de animales y fieras campestres, sus costumbres y trucos para cazarlos y rastrearlos, saber escoger un refugio y construir un buen campamento temporal de abrigo para lo noche.

En el mundo romano la caza viene acompañada de ritos religiosos, ya que en sí es un tipo de sacrificio cruento. Habitualmente parte de las piezas cazadas son ofrecidas a los dioses infernales, a Diana o a Apolo, de los que se dice enseñaron el arte de la caza a los hombres. Los romanos distinguen la caza de aves –*aucupicum*– con trampas y cebos, de la caza de animales cuadrúpedos –*venatio*–. Siguen a los animales generalmente a pie, acompañados de perros, a veces a caballo, empujándolos hacia las trampas de redes preparadas. Los cazadores utilizan espada, lanza, jabalinas, maza y machete. Los *nobiliores* gustan de la caza como deporte, prefiriendo los cotos preparados en Macedonia, Grecia, Moesia y Egipto. Las piezas cazadas más comunes son la liebre y los venados, así como jabalís, pieza especialmente peligrosa, necesitando de cierto número de cazadores y de perros laconios, perfectos para atacar a los fieros jabalís. La caza también se ofrece como espectáculo en los anfiteatros, preparándose en ellos decorados naturales de regiones remotas y exóticas. Animales salvajes de todas clases se ofrecen al público, con cazadores también exóticos, como africanos y orientales. Las dos piezas más ansiadas son el oso y el león, y las más peligrosas claro.

De igual forma, la pesca es un arte refinado, complicado y muy placentero, pero también una forma de vida. Con esta habilidad conoces los trucos y conocimientos para realizar una buena pesca, además de conocer los rudimentos para navegar con pequeñas embarcaciones de pesca de cabotaje.

La pesca puede realizarse en ríos, lagos y mares, cada una de esas posibilidades de pesca es diferente de la otra. Todo el alimento proveniente del mar y de los ríos es muy apreciado por los romanos, gustosos de introducir en su gastronomía peces y manjares marinos. Los romanos han logrado establecer incluso piscifactorías, dedicadas al cultivo de especies marinas de lujo para los comensales más exigentes.

Ludo alea. *Para determinar si un personaje ha cazado lo suficiente para alimentarse durante un día lo habitual es que sea suficiente con un solo éxito, pero el asunto se complica cuando se trata de saciar a más comensales. A continuación tienes ejemplos de éxitos y número de comensales posibles. De todas formas según el lugar, la abundancia de caza y el tiempo que dedique el cazador al asunto, puede variar tanto la cantidad de alimento como su calidad, por lo que se trata de números aproximados.*

Nº DE ÉXITOS	Nº DE COMENSALES
1	1 (el propio cazador)
2	3
3	9
4	15
5	30
+1	+15

Entrenar *(pericias: una característica o habilidad específica, tiempo, voluntad):* lograr mejorar mediante entrenamiento a otros o a uno mismo es una labor difícil que requiere trucos.

En las ciudades, las termas son los lugares perfectos para entrenarse, ya que tienen acondicionados gimnasios, con pesas y otros artilugios, además de poseer campos anexos o interiores ideados para actividades atléticas. Otro lugar son los campamentos militares, apropiados para el entrenamiento de actividades bélicas.

Equitación *(pericias: combate, carrera, hipiátrico, maniobra, largas distancias):* reúne ciertas habilidades, desde montar a caballo, cuidarlo y saber alimentarlo, así como manejar un carro. Lo básico para que la montura nos acompañe durante numerosas aventuras.

La equitación es practicada sobre todo por los miembros del ejército, siendo muy estimada. Los mejores jinetes son los galos, hispanos, numidas y algunos pueblos orientales, valorados como tropas auxiliares. La veterinaria aplicada a los caballos recibe el nombre de hipiátrico, practicada por el *medicus pecorum*, ciencia lucrativa y muy preciada.

Falsificación *(pericias: documentos comerciales, militares, religiosos, cartas y escritos, sellos, monedas):* intentar engañar a la administración con un documento falso puede ser peligroso, pero también muy tentador.

Ludo alea*. Cuando se trata de falsificar escritos y textos, el personaje debe tener en cuenta su nivel en gramática y burocracia si fuese preciso, limitándose la falsificación si alguna de ellas es menor a esta. Si se tratase de moneda el personaje o alguien debería saber algo sobre fundición y metales.*

Latrocinio *(pericias: prestidigitación, sigilo, cerrajería, cordelería y nudos, contorsionista):* robar, deslizarte entre las sombras sin hacer ruido, abrir las cerraduras adecuadas, todo lo que necesita un ladrón que se precie, puro arte.
La vida nocturna en las ciudades es intensa, las riquezas que alberga numerosas, y los magistrados policiales corruptos: la delincuencia es una salida común para sobrevivir a la miseria.

***Ludo alea**. La dificultad de algunas tiradas de latrocinio las determina la victima, por ejemplo, para robar la bolsa de un despistado transeúnte en el mercado se debe realizar una tirada contra su percepción + vigilar.*

Ocultación *(pericias: esconderse, esconder, buscar, objetos, personas):* esconderse y esconder, buscar lo oculto, lo que el ojo no ve. Saber como disimularse entre las sombras. Tanto personas como objetos.

***Ludo alea**. La ocultación, igual que el latrocinio, suele enfrentarse contra la percepción de un oponente. Al esconder o al ocultar puede el Iniciador otorgar modificadores positivos o negativos según sea la acción, ya que no es igual esconder algo pequeño en un lugar repleto de objetos, que algo grande en un lugar poco apropiado.*

Sabiduría popular *(pericias: leyendas oscuras, monstruos, gentes extrañas, término específico, remedios populares, parva taumaturgia):* este conocimiento engloba todas aquellas leyendas y supersticiones que recorren las calles y campos del Imperio, desde que los marsos italianos descienden de la bruja Circe a que en la Galaecia hispana la antigua tribu lucense algunos de sus miembros pueden transformarse en lobos.

***Nota para el lusitor y el Iniciador**. Debe tenerse en cuenta que la Sabiduría popular en Arcana es realmente efectiva. Actúa como la goétia aunque a un nivel más rudimentario y limitado.*

Tahúr *(pericias: trampas, un juego específico, espectacular, timar):* en el Imperio son muchos los juegos de azar, desde las téseras a las doce tablas. Con tahúr puedes inclinar la balanza de la suerte hacia ti, pues representa lo bien que sabes jugar y usar la suerte a tu favor (haciendo trampas, vamos) la suerte es cosa aparte.
Los romanos dedican gran parte de su tiempo al ocio, por ello, los juegos de azar, aunque prohibidos, eran comunes y variados. Germen propicio para tahúres, tramposos y apostadores de diversa calaña. Los juegos de dados son populares hasta extremos insospechados, en las plazas y en las escaleras de algunos edificios públicos se tallan tableros en la piedra, donde la gente se reúne jugando y apostando, aunque las apuestas están prohibidas, pero poca gente respeta esta ley contra el juego.

Viajar *(pericias: calzadas, refugios, equipo, contactos):* un verdadero talento, conocer e intuir los mejores caminos, las zonas más tranquilas y estables, el tiempo propicio, localizar las escasas casas de huéspedes o construirse refugios improvisados pero adecuados para una noche, prever que equipo es el realmente necesario e imprescindible para realizar un viaje con éxito.
En el Imperio viajar es una actividad cotidiana, con un entramado de carreteras perfecto y cuidado, con todo tipo de transportes, desde caballos, carretas y camellos. Las carreteras surcan todo el Imperio, desde Hispania hasta el lejano Egipto, por lo que viajar por medio de ellas es fácil, aunque los salteadores de caminos –*latrones*– siempre están presentes en todas partes. De todas formas las carreteras generales, las más importantes, están custodiadas por el ejército, lo que en ocasiones puede ser peor. Las carreteras principales están custodiadas por los *curatores viarum*. Con la habilidad de viajar el personaje aprende cueles son las mejores carreteras, las más seguras, pero también conoce las zonas desprovistas de carreteras más tranquilas y asequibles.

Vigilar *(pericias: intuición, vista, oído, tacto, gusto, vigilia, atento, aunque este distraído):* el mundo de los sentidos. Todo lo que sea percibir con eficacia.

***Ludo alea**. Esta habilidad representa básicamente los sentidos del personaje, ya este atento o no a los sonidos o imágenes que se le presenten súbitamente, no es necesario que el jugador declare que su personaje está atento para escuchar u oler.*

HABILIDADES INTELECTUALES

Arquitectura *(pericias: abaratar precio, control de personal, material, diseño, rapidez, solidez, innovaciones):* construcción de estructuras y edificios diversos; pudiéndose ser éstas de índole militar (campamentos), civil (mercados, edificios, basílicas, foros, circo), artísticas (teatros, anfiteatros), religiosas (templos), industriales (puentes, molinos, puertos) o naval (navíos de guerra o mercantes).
La curiosidad intelectual romana es ante todo práctica, por ello la ingeniería y técnicas romanas son las mejores de la época, aventajando a los griegos y otras gentes, además han sabido coger lo mejor de cada uno de ellos. Cualquier obstáculo técnico es solventado con inteligencia y tesón. Destacando sus técnicas de construcción, conociendo incluso el hormigón y técnicas matemáticas aplicadas a la ingeniería.

Arte *(pericias: escultura, pintura, edificios, quién es quién, buenos pagadores, tendencias modernas, historia, artistas):* conocimiento teórico y práctico necesario para realizar obras de arte. Conoces los rudimentos para realizar obras de arte, ya sean esculturas, pinturas, murales, mosaicos, y un largo etcétera. Esta habilidad se centra en las artes plásticas. Con esta habilidad sabrías reconocer además obras de artistas antiguos o de renombre, las tendencias modernas, quien paga bien las obras, lugares de interés artístico, etcétera.
En el Imperio casi todo el arte tiene una clara influencia griega. El mundo helénico es el gran patrón del arte antiguo. En todas las provincias los artistas autóctonos copian y modifican el arte del lugar para crear obras más o menos griegas. De todas formas hay lugares con tradiciones artísticas que logran sobrevivir, así en la Galia y Britania, el arte celta sobrevive, aunque tenga una clara influencia de Roma y Grecia.

Astronomía *(pericias: fenómenos extraños, zodiaco, predicciones, eclipses, catástrofes, historia):* la astronomía está ligada estrechamente a la astrología, hablar de una implica la otra. Se basa en el conocimiento de las estrellas, de las constelaciones y del firmamento, de los fenómenos celestes, tales como los eclipses. Implica conocer a los más grandes astrólogos y sus obras.
A la astronomía se la conoce también como el arte de los caldeos, ya que fue desarrollada en Mesopotamia. La cuestión es que los astrónomos del Imperio se concentran mayoritariamente en la zona oriental, especialmente en la Hélade y las regiones helénicas, como Siria y la ciudad de Alejandría. El códice más célebre de la época es el Almagesto de Tolomeo, manual básico de astronomía.

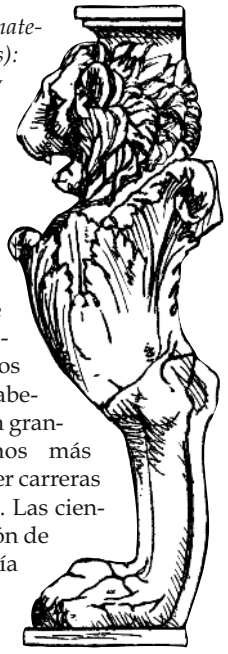
Biblioteca *(pericias: buscar, organizar, autores, obras, bibliotecas importantes, un tema específico):* útil para organizar y buscar en bibliotecas, así como conocimientos básicos sobre los tomos más conocidos y las bibliotecas más importantes.

En las grandes ciudades del Imperio hay bibliotecas organizadas generalmente por las autoridades, destacando las de Roma (con 28 bibliotecas), Alejandría y Pérgamo. A su vez muchos patricios y hombres ricos atesoran libros en sus bibliotecas privadas, aunque muchos sabios se mofan de ellos asegurando que no los leen. La organización de las bibliotecas varía de una a otra, los libros son catalogados por temas, no por orden alfabético, por lo que buscar en ellas es difícil, a no ser que se reciba ayuda de alguno de sus miembros.

Burocracia *(pericia: tramites, organización, rapidez, subalternos, oficiales de rango):* conocimientos sobre las pautas y escritos de las administraciones del Estado, incluyendo la burocracia del ejército. Conocer los pasos adecuados a seguir en la maraña imperial es una bendición y una ventaja.

El Imperio del S.III es un verdadero laberinto administrativo, donde la corrupción de sus funcionarios es evidente y común. Es una inmensa vorágine de funcionarios ávidos de poder y denarios, donde su influencia es evidente. La mayoría de los funcionarios proceden del orden ecuestre.

Ciencias Naturales *(pericias: botánica, zoología, geología, óptica, investigación, matemáticas geometría, obras y autores):* engloba los saberes de la naturaleza y el mundo físico, como podrían ser la botánica –llamada *scientia herbarum*–, la geología, la zoología entre otras y las ciencias matemáticas.



Las ciencias naturales son desarrolladas sobre todo por filósofos griegos, por lo que el elemento sapiencial y fantástico en parte no se desprende de la física pura, por lo que las incorrecciones reales son muchas. Los romanos son excelentes recopiladores de los saberes griegos y antiguos, pero no aportan grandes avances, ya que los romanos más inteligentes y capaces tienden a escoger carreras políticas y burocráticas, no científicas. Las ciencias naturales están por ello en posesión de los filósofos, en su inmensa mayoría griegos y orientales.

Las artes matemáticas no son muy practicadas por los romanos, salvo aquellos de Grecia y el Oriente, aunque tampoco excesivamente. Los romanos aunque curiosos no desarrollan ciencias que no consideren prácticas, siendo excelentes ingenieros, pero pésimos científicos. Por lo que un personaje que intente destacar en esta ciencia no tendrá más remedio que irse a Egipto o a tierras del Oriente para estudiar técnicas matemáticas avanzadas. La geometría es la parte matemática más estudiada y desarrollada.

Conocimiento sobre (...): esta habilidad debe especificar el conocimiento que se posee, pudiendo ser estos muchos y variados. El conocimiento debe abarcar todo lo que sabe el personaje sobre ese tema en concreto.

Derecho *(pericias: civil, militar, criminal, religioso, comercial):* leyes. Indispensable para abogados y jueces.

La ley, el derecho y la justicia son indispensables en la civilización romana, es uno de sus pilares más fuertes. Todos estamos regidos por el derecho, incluso los dioses tienen sus leyes.

Estudio *(pericias: habilidad específica, tiempo, voluntad):* saber transmitir los conocimientos al neófito y saber adquirirlos.

Hay varias formas de adquirir conocimientos, buscando un preceptor o con libros. Estudiar con preceptor es lo ideal, pero son difíciles de encontrar y algo caros; en las grandes ciudades es posible adquirir libros en las bibliotecas. (*Ver Lúdica Arcana: Estudio y Entrenamiento*).

Farmacopea *(pericias: bálsamos curativos, herbolario, venenos, recetas antiguas, alucinógenos):* elaboración de medicinas y pócimas con diversas capacidades, todo a partir de esencias de animales, hierbas, piedras raras y recetas antiguas.

Esta habilidad está muy relacionada con la medicina, ya que el médico es farmacéutico a su vez, aunque existen vendedores de ungüentos, de perfumes, de hierbas diversas y drogas varias. La ley regula la venta de fármacos, prohibiendo la venta de venenos expresamente.

Filosofía *(pericias: filósofos, teorías, escuelas, obras, discusiones):* autores, teorías célebres, escuelas filosóficas, todo sobre la filosofía clásica.

La filosofía clásica bebe casi exclusivamente de fuentes griegas, ya que los romanos son prácticos en sus pensamientos, pero poco dados en divagar en un mar de pensamientos poco útiles en el mundo inmediato.



La filosofía cultivada por los romanos es sobre todo estoica, pero en la parte oriental del Imperio son muchas las corrientes filosóficas.

La filosofía es una de las habilidades más importantes para los *philosophos*, pero sus verdaderas doctrinas secretas no entran en esta habilidad. Para más información referirse al Codex Arcanorum.

Geografía del Imperio *(pericias: caminos, comercio, ciudades, historia, villas, región, término):* conocimientos sobre las provincias del Imperio, comercio, costumbres, principales ciudades, historia y gentes.

El mundo de los romanos es amplio, pero no abarca en su totalidad ninguno de los tres continentes conocidos, siendo estos, Europa, África y Asia. La geografía imperial está encaminada al aspecto militar, siendo el genio griego el encargado de descubrir tierras y gentes. La geografía antigua abarca tanto conocer el aspecto físico del lugar, como las costumbres de las gentes, historia y costumbres.

Geografía de (…) *(pericias: caminos, historia, comercio, ciudades, villas, pueblos, término):* conocimiento sobre los términos o las tierras de los bárbaros, se debe especificar de que tierra se trata: Roma, Hispania, Galia, Britania, Italia, África, Iliria, Hélade, Egipto, Asia, Oriente, Germania, Escandia, Sarmatia, Hibernia, Caledonia, África, Arabia, Persia e India. Esta habilidad incluye tener nociones sobre una gran variedad de facetas de las gentes del lugar escogido, desde costumbres y ritos, historia, ciertas anécdotas, lo básico para comprender el lugar.

Este conocimiento es tanto teórico como práctico, por lo que el personaje que lo posee es muy posible que haya viajado, aunque no es totalmente necesario. Los viajes fuera del Imperio tienen básicamente tres razones, la primera de ellas es la militar, ya que el ejército necesita saber sobre el enemigo, la segunda razón es la comercial, ya que las mercaderías exóticas y más lucrativas provienen de fuera del Imperio, y establecer rutas comerciales es imprescindible. La tercera razón es la científica, es la menos común, pero también existe, por ejemplo el emperador Nerón envió una expedición a descubrir el nacimiento del Nilo en Nubia.

Gramática (latina, griega, aramea o demótica) *(pericias: caligrafía, leer, composición refinada, comprensión de escritos, autores clásicos):* básicamente leer y escribir, latín o griego, el idioma de los clásicos, de forma refinada y eficiente, así como caligrafía y saber como sacarle el mejor partido a un escrito. También hay dos grandes lenguajes que requieren de gramática, son el arameo, utilizado en el oriente del Imperio, especialmente en Siria, y el demótico, utilizado en Egipto.

Esta habilidad es parte de la enseñanza básica de los romanos que se pueden permitir estudios, o de aquellos que logran acceder a las clases que el Estado promociona. Durante el estudio de la gramática los *grammaticus* escogen gran variedad de autores para que practiquen sus pupilos. Los libros utilizados son de índole variada, y de alguna forma a parte de aprender a leer y escribir correctamente se aprende algo de estos libros. Por ello por cada 3 puntos que tenga un personaje en gramática puede utilizar un punto para distribuir en algún conocimiento apropiado.

Idioma *(pericias: argot militar o comercial, vocabulario específico, vulgar):* hablar el idioma natal del personaje, no necesariamente latín, pues en el Imperio se hablan diversos idiomas. No todos los habitantes del Imperio utilizan el latín o el griego como su idioma natal, no son pocos los que los desconocen por completo.

En el Imperio el idioma oficial y burocrático es el latín, hablado por las gentes que ostentan cierto poder, así como por grandes poblaciones, especialmente del Occidente. En la parte Oriental es el griego el que asume la función del latín, aunque muchos conocen ambas lenguas, siendo el griego el idioma culto por excelencia; aquel que desea ser visto como sabio o intelectual debe conocer perfectamente el griego.

Existen varios idiomas regionales que han sobrevivido tanto al latín como al griego, destacando el celta en la Galia y Britania, el ibero en gran parte de Hispania, especialmente en el interior y los campos, el vasco hablado en las montañas del norte de Hispania, el libio utilizado en la zona desértica entre Egipto y el norte del Sahara, el tracio hablado en las montañas de Tracia, el frigio utilizado en el este de la provincia de Asia, el lycaonio y el isaurio utilizados en los montes Tauro y zonas cercanas, el arameo o sirio utilizado en Palestina, Siria y Mesopotamia, en Cilicia se habla el cilicio, el nabateo –parecido al árabe– en la provincia de Arabia, así como el árabe, y finalmente el copto–demótico en Egipto y el griego en Alejandría.

Medicina *(pericias: primeros auxilios, quemaduras, venenos, enfermedades, anatomía, partes especificas del cuerpo como tórax, cabeza o miembros, óptico, dentista, diagnostico):* estudios anatómicos, de enfermedades, lo imprescindible para remediar los males del cuerpo.

La medicina romana le debe mucho a la Grecia clásica. Profesión especialmente lucrativa e interesante, aunque las leyes contra la intrusión y la incompetencia son muy severas. Los médicos sirven tanto a las gentes comunes como a los ricos, siendo los más poderosos e influyentes de ellos los conocidos como *archiatri palatini*, encargados del emperador, su familia y allegados. El ejército posee a sus *medici castrenses*.

Mitología *(pericias: secretos, héroes, leyendas antiguas, helénicos, latinos, etruscos, celtas, iberos, tracios, egipcios, obras, genealogías, cosmogonías):* leyendas y mitos de los diferentes pueblos, no solo griegos, sus autores, épocas y variantes de las obras clásicas. Conocimiento sobre los dioses y genealogías, héroes, seres sobrenaturales y criaturas míticas.

Este conocimiento es importante para los teúrgos del Pacto y para cualquier estudioso del mundo divino. Muchos textos y antiguas poesías pueden servir para recabar información, pero el verdadero conocimiento es difícil de obtener, custodiado por sabios y gentes extrañas.

Música *(pericias: teoría, instrumento específico, comedia, drama, épico, religiosa):* tanto a nivel teórico como práctico.

La música se utiliza básicamente para dos cosas, la primera es como elemento religioso, ya que acompaña a las procesiones religiosas y a los rituales públicos, segundo como elemento que acompaña a las obras teatrales. Aunque se puede escuchar música un poco por todas partes, por las calles, banquetes, etc. La música es esencial en el mundo antiguo.

Navegación *(pericias: pequeños navíos, buques de guerra, mercantes, alta mar, mar brava, litoral, leyes marítimas, rutas comerciales, leyendas marineras, un mar específico):* conducir y llevar una embarcación a puerto no es tarea fácil, con esta habilidad el marino incluso conoce lo básico de leyes marítimas, además de costas y rutas más adecuadas.

La navegación mercante está muy extendida en el Imperio, siendo el Mediterráneo un mar romano, llegando los griegos a tierras lejanas para comerciar, como la India, siendo el mar Germánico un mar poco frecuentado y temible. Los navíos son regidos por el *gobernator* y el *magíster navis*, y el resto de subalternos y tripulación. Curiosamente los senadores tienen prohibido poseer barcos mercantes.

Negocio *(pericias: región específica, terrestre, marítimo, objetos de lujo, monedas, minería, textil, ganadería):* finanzas y comercio a gran escala, con una base matemática, conocimiento de monedas y leyes mercantiles.

El comercio a gran escala es posible gracias a la inmensa extensión de los territorios romanos y al ejército, pero el caos reinante, las rebeliones y guerras casi constantes hacen del comercio algo arriesgado, pero no deja de ser lucrativo.

Veterinaria *(pericias: domésticos, de granja, colombofilia, alimentación, animal específico, enfermedades, exóticos, cocinarlos):* con esta habilidad puedes tratar y controlar cierta cantidad de animales, alimentarlos y cuidarlos correctamente, sabiendo de sus costumbres, necesidades y curiosidades. Es similar a la medicina pero en animales.

En las casas romanas abundan los animales, sobre todo en las villas campestres, desde palomas, perdices y gorriones, los cuales rara vez están enjaulados. Incluso animales exóticos como monos y serpientes, y claro está, perros. El gato es más raro de ver, procedente de Egipto. Curiosamente los niños crían ratones para sus juegos. El perro domestico es el animal más común en las casas, ya sea para cuidar el rebaño o como guardián, destacando las razas itálicas llamadas umbra y la etrusca, de la Galia el galgo, perfecto para la caza, y el perro–lobo de Hibernia.

HABILIDADES SOCIALES

Actuar *(pericias: disfrazarse adecuadamente, fingir emociones dramáticas, interpretar un tipo específico de personaje):* básicamente es la representación de emociones, como fingir tristeza y llorar, alegría y locura, así como la habilidad para disfrazarse y aparentar lo que no se es. Es la base esencial de los actores. Con ella puedes hacer pasar a tu personaje por lo que tu quieras, incluso hacerlo pasar por mujer sí es hombre o viceversa.

El arte de actuar es difícil de dominar, además, existen varias formas básicas de actuación, basadas principalmente en el teatro griego. Comedia, tragedia, mimo y otras variantes forman parte de la habilidad de actuar. Es una habilidad profesional, por lo que un personaje puede ganarse la vida con ella, aunque como en todos los tiempos, la mayoría de los actores pueden pasarlo mal si solo quieren vivir de sus actuaciones.

Amistad *(pericias: seducción y atracción sexual, persuasión, caer bien, favores, contactos, buen recuerdo):* talento relacionado con la atracción personal, seducción y buen trato. Tu personaje sabe como explotar su carisma, sabe como aprovechar su magnetismo animal. Gracias a tu buen hacer sabes como proveerte de una extensa y fiable red de contactos, vital para conocer los últimos rumores de la ciudad o de la provincia. Para sobrevivir cómodamente no hay nada como estar bien informado. Con esta habilidad el personaje sabe buscar y mantener nuevos contactos.
Esta habilidad es muy normal entre las gentes de las ciudades, ya que tanto la cultura griega como la romana invitan a sus ciudadanos a ser *politikon zoon*, o sea, cívicos, animales de ciudad, como decía Aristóteles, a ser sociales para sobrevivir en la *urbs*. La verdadera civilización solo puede darse en las ciudades, como dicen griegos y romanos. El ciudadano romano es ante todo un ser social, la habilidad de amistad es eso que distingue a algunos hombres por su extraña atracción, básicamente es saber ser simpático y sociable, ya sea por intuición o aprendizaje.

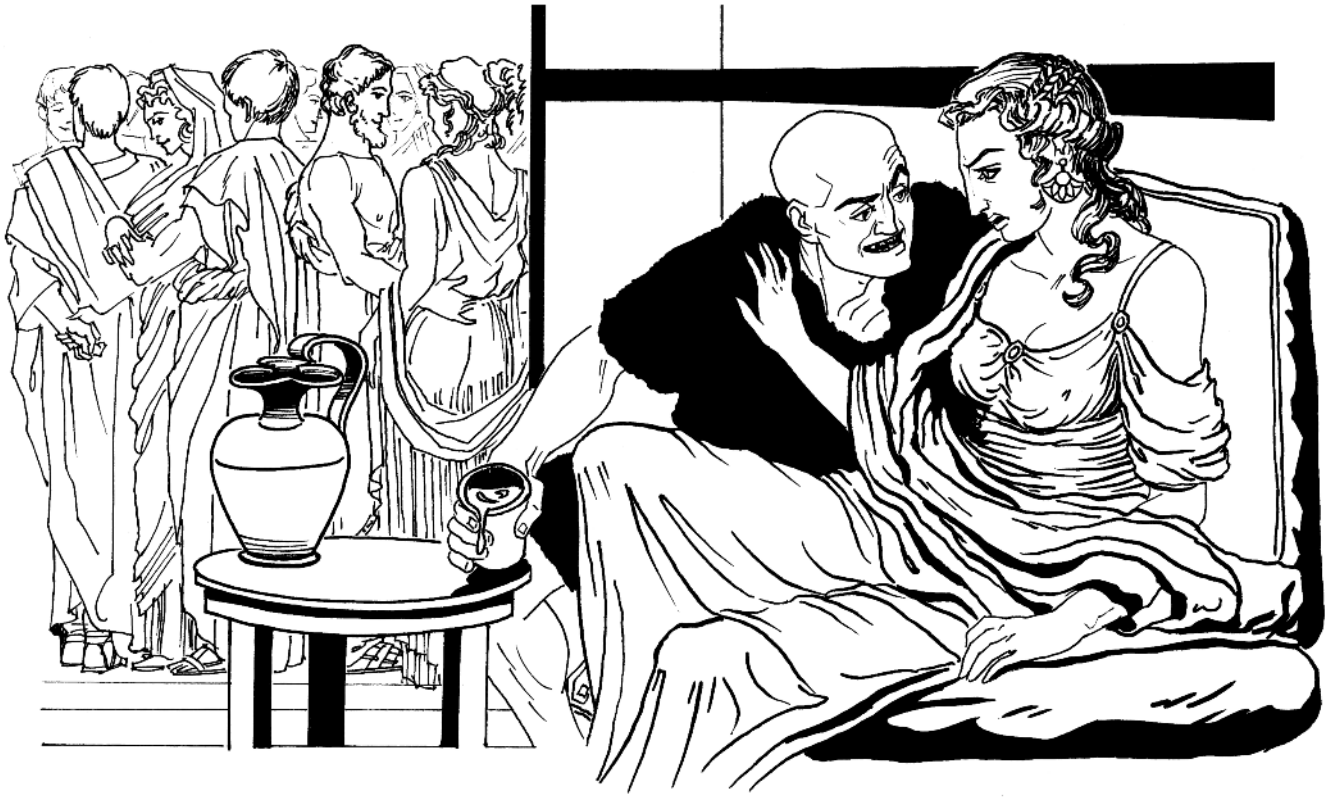
Autoridad *(pericias: liderazgo, intimidación, respeto, miedo):* representa la capacidad para el liderazgo, ya sea por medio del mando y el respeto, la intimidación o el miedo.
El mando y la capacidad para dirigir está muy valorado entre los romanos, esencial para organizar cualquier empresa que se desee realizar con buen término. El poder del mando es una de las claves del ejército romano. La *autorictas* tiene tanta importancia que es parte del honor de un hombre, es símbolo de nobleza en el sentido de cumplir con las obligaciones. Quien manda está obligado por la *autorictas* a obedecer a su nobleza, a sus obligaciones, siendo parte del concepto de dignitas, especialmente es parte de la *virtus*.

Bajos fondos *(pericias: contactos, juego, organizaciones clandestinas, comercio ilegal, rumores extraños, buscar protección, quien es quien):* conocimiento del submundo, de juegos prohibidos y red de contactos ilícitos.
Toda ciudad romana que se precie tiene su submundo criminal, infortunado y exótico, ya sea una ciudad portuaria o de frontera. En las ciudades del Imperio el mundo criminal está presente en los lugares más recónditos y oscuros, en los que la noche es posesión del lado más oscuro del alma del hombre. El Imperio está castigado por el hambre y la injusticia, principios unidos *ad eternam* con lo criminal.

Cortesía *(pericias: honestiores, militares, costumbres, moda, protocolo, oriental):* modales y educación ante las diferentes clases sociales, desde el vestir de forma elegante a comer correctamente.
La buena etiqueta y modales son apreciados en Roma, ya sea entre los *honestiores* y cualquier tipo de alto cargo. Además dentro del Imperio son muchas las culturas que difieren en sus maneras, desde egipcios, árabes, sirios y africanos, pasando por todas las diferentes culturas europeas. Aunque las culturas romana y griega son las principales, en muchos lugares las costumbres tradicionales son las predominantes, debiendo ser respetadas y cumplidas escrupulosamente.

Empatía *(pericias: gestos y voz, intuición, emociones, honestiores, militares, sacerdotes, mentiras):* conocimiento basado en la intuición y la experiencia, con el podemos descubrir la verdad que ocultan los gestos, el timbre de voz y las palabras engañosas. Muy útil para adivinar las intenciones reales de las gentes respecto a nosotros, poniendo sus emociones e intenciones al descubierto. La empatía es experiencia e intuición, no adivinación. Un buen actor o un político pueden burlar esta habilidad.

Engañar *(pericias: tretas, emociones, improvisar):* la habilidad del embuste y el engaño es un verdadero arte y ser un buen *mendax*, -mentiroso-.. Todo lo que sea necesario para hacer creer lo que no es. Poseído tanto por delincuentes como por actores. El problema es que esta habilidad puede terminar siendo un hábito de costumbre, ya que el mentir y mentir puede convertirse en una enfermedad.



***Ludo alea**. Cuando se intenta engañar a una persona esta puede "defenderse" realizando una tirada a la que puede añadir percepción o inteligencia, y engañar o empatía. El total es la dificultad que debe superar el mendax para lograr su objetivo. El total puede verse modificado según la credibilidad de la propia mentira y otras circunstancias.*

Mercadeo *(pericias: regateo, evaluar, comprar, vender, rumores comerciales):* el arte del regateo y el mercado libre, así como la evaluación de los artículos a comerciar.

El pulso de las ciudades se mide en el foro, donde todos se reúnen para mercadear y escuchar los últimos rumores. Todo mercader que se precie se curte en el foro y en el puerto, sacando el máximo beneficio posible.

Política *(pericias: intrigas, diplomacia, alianzas, favores, información, protección, movimientos políticos):* poseído por senadores y burócratas. Representa la capacidad para sobrevivir en la vorágine de la diplomacia y las intrigas, obteniendo además ventajas y favores.

Roma es un inmenso laberinto de intrigas, todo es política en la Ciudad y en su vasto Imperio. La política del principado romano no se basa en partidos políticos, si no en tendencias de senadores y familias de poderosos *honestiores*, y por supuesto, la influencia de la familia imperial, sin menospreciar el poder de las legiones y de la guardia pretoriana, en ocasiones verdadera gobernante de Roma. La política es saber donde estar y con quien estar obteniendo privilegios y beneficios sin perder literalmente la cabeza.

Oratoria *(pericia: humilliores, convencer, emoción, captación, elocuencia, razón, honestiores, judicial, deliberativa, exhibición):* el arma de los políticos, la palabra. Convencer y hacer comprender a las masas e individuos las ideas propias. La oratoria es imprescindible sí se aspira a llegar a tener un nombre propio entre los gobernantes del Imperio. La retórica es la parte teórica de la oratoria, enseñada por maestros griegos, padres del arte de la persuasión.

La oratoria es un arma imprescindible para los políticos romanos, ya que el poder en Roma es la del pueblo. La oratoria se puede dividir en tres parte, la judicial o forense; la política o deliberativa; y la epidíctica, o de exhibición. Todo depende del estilo del orador. La oratoria se utiliza en las fiestas, los juegos públicos y en los funerales.

Recitar *(pericias: repertorio, clásico, recitar y componer poesía, improvisar, drama, comedia, elegante, regional):* a nivel profesional, acompañada de un repertorio digno y de cierta habilidad para componer canciones y cantarlas, poesía o cuentos.

El canto y recitación son acompañamientos útiles para la música instrumental. La variedad del tipo de canto viene determinada por la cultura predominante en la región, y del tipo de pieza musical que acompaña.

Con el canto se aprende gran cantidad de poesía, así como a componerla. Los poetas griegos (*aedos*) liderados por Homero son copiados por muchos poetas romanos. La poesía antigua difiere en mucho de la moderna, ya que aquélla cuenta historias e incluso hechos, aunque su principal cometido sea la de producir emociones. La poesía se utiliza tanto en la comedia como en las tragedias. Los poetas son considerados místicos y sobrenaturales, cercanos a los dioses y otros seres.

Soborno *(pericias: discreto, militares, cuanto y el que, políticos, burócratas):* como hacerlo, cuando, a quien y cuanto. El soborno es muy común en el Imperio, es un secreto a voces que el Estado romano está corrupto hasta la medula, pero eso no significa que todo el mundo sea corrupto y sobornable, esta habilidad te ayuda a no equivocarte.

El soborno no es dar dinero a una autoridad, el soborno es como un trato casi tácito entre dos partes, sin que ninguna de ellas quede perjudicada por la acción. Además el soborno puede consistir en un favor futuro, algún tipo de posesión o cualquier otra cosa. Según sea el favor a pedir y la autoridad o persona implicada el soborno será mayor y mas costoso.

***Ludo alea**. El Iniciador puede aplicar modificadores positivos o negativos según sea la persona a sobornar y el tipo de acción que se le pide realice o deje realizar.*

HABILIDADES TEÚRGICAS

(Si quieres más información sobre estas habilidades debes remitirte al capítulo Ius Divinum)

Ceremonia *(pericias: una manifestación específica, un Misterio específico):* conocimientos apropiados para realizar ritos religiosos.

Corpus Religio *(pericias: Misterio específico, manifestación específica, conjuración específica, parámetros, tributo, historia de numinae):* conocimiento sobre teúrgia, la base del *ius divinum*, todo lo que un teúrgo debe saber sobre la religión grecolatina.

Preces *(pericias: una manifestación específica, rapidez):* oraciones y suplicas a las divinidades. Las preces tienen una composición y funciones especificas, por ello tienen una base teúrgica que debe conocerse.

Sabiduría del (culto) *(pericias: quien es quien, historia, numinae secretas, templos, congregaciones, término específico, leyendas, protocolo):* conocimiento sobre tu culto específico, quien es quien, las principales congregaciones, templos y quienes lo regentas. Así como historia, leyendas y mitos exclusivos del culto.

Sacrificio *(pericias: una manifestación específica, un Misterio específico, tributo):* conocimiento sobre los diferentes tipos de sacrificios y como realizarlos.

Secretos del Pacto *(pericias: jerarquía, leyes, historia, teúrgos, cortesía y protocolo):* conocimientos sobre el Pacto, sobre la jerarquía y títulos del mismo, historia sobre los teúrgos más famosos, las leyes sagradas, historia común de los cultos, grandes eventos, etcétera.

***Nota para el Iniciador**. Esta habilidad en concreto debe estar ligeramente restringida en cuanto a grado. Es recomendable que un personaje que lleve poco tiempo en el seno del Pacto no tenga más de 1 en esta habilidad.*

Paso Tercero: carácter, destino y dignidades

En el mundo grecolatino tres elementos determinan en gran medida la esencia de cada persona: su carácter, su posible destino y las dignitas. Estos parámetros determinan en gran medida el *genius* del individuo, su fortaleza y naturaleza.

Los dos primeros, el carácter y el destino son inmutables. El hombre no puede modificarlos. El tercero, las *dignitas*, abarca diferentes conceptos que pueden modificarse a lo largo del juego.

En *Arcana* estos parámetros poseen sus propias reglas. Tienen puntos y rasgos que tienen aplicación práctica durante las aventuras. Su utilización se detalla en el capítulo *Ludica arcana*.

EL CARÁCTER

Para los romanos el carácter es inalterable, siempre el mismo, incluso durante un juicio un hombre puede ofrecer como prueba que un acto impío cometido sospechosamente por él no lo ha pertrechado simplemente alegando que iba contra su carácter, ¡menuda coartada!, pero aunque extraño para nosotros, valida para ellos. Tal es la fuerza de la personalidad y el temperamento humanos.

EL DESTINO

Todos nacemos, vivimos y morimos como está escrito en el libro del Destino. Las Parcas determinan nuestro ciclo vital, nosotros solo podemos aceptar lo que ha de venir. ¿Qué es lo que diferencia a un hombre corriente de uno cuya vida es tan intensa e importante que resalta sobre los demás? La voluntad de los dioses, el destino, el nacer predestinado para realizar un importante cometido.

> ***Ludo alea: la contradictoria vida del emperador Claudio***. *A veces un personaje puede poseer un carácter y un destino contradictorios entre sí. Como ejemplo, tenemos al emperador Claudio. Hombre tranquilo, desdeñaba el poder, siempre enfrascado en sus escritos y libros. Pero el destino, cruel e inmutable logró convertirlo justo en lo único que detestaba: Claudio se convirtió en emperador a su pesar. Cruel es el destino, y a menudo extraño.*

LA DIGNITAS

El romano considera que su ser posee una fuerza interior que determina su esencia. Esta fuerza recibe el nombre de *dignitas*. Esta consta de tres partes fundamentales: valor, voluntad y fe.
Aunque muy diferentes entre sí están unidas, formando un círculo perfecto. Debe entenderse que la *dignitas* es un concepto romano muy antiguo, es tanto un concepto religioso como filosófico, muy real e importante, es su forma de calificar la esencia de su ser, su fuerza.
En Arcana estos parámetros determinan básicamente dos factores, el tipo base de personalidad del personaje y lo que tiende a ofrecerle la vida. Ni el carácter ni el destino son factores monolíticos. Aunque el carácter determina el tipo de personalidad del personaje este solo es orientativo, ya que son varios los factores que determinan como es el personaje. Interpreta a tu manera cada uno de los rasgos, adáptalo a tu personaje.

Distribuyendo puntos

Estos parámetros poseen sus propios rasgos, que varían de 0 hasta 10. Los diferentes tipos de personajes reciben cinco puntos extras según su propia naturaleza. Por ello los civites, que destacan por su fuerte personalidad, reciben cinco puntos en carácter. Los héroes, cuya existencia está regida por la caprichosa voluntad de los dioses, reciben sus puntos en destino. Los teúrgos, que basan parte de su poder en la fortaleza que proporciona la dignitas, reciben cinco puntos en este parámetro muy útil a la hora de realizar sus *numinae*.
Tanto el carácter como el destino poseen rasgos propios; la dignitas posee tres posibilidades bien diferenciadas. Solo puede escogerse un rasgo en cada parámetro, pero en dignitas puede distribuirlos entre las tres posibilidades según le convenga. Por ejemplo, un personaje con carácter 6, destino 3 y dignitas 5, debe escoger entre uno de los rasgos de carácter, y otro en los de destino. Los puntos de dignitas puede distribuirlos libremente entre las tres posibilidades que ofrece este parámetro.

El genius

En el mundo antiguo todo lo que existe posee una esencia denominada *genius*. Fuerza extraña y sobrenatural que habita en el interior de los seres vivos e incluso de lugares y parajes. Es similar a nuestro concepto de alma y espíritu guardián, aunque posee numerosas diferencias. Tanto el carácter, el destino como la dignitas conforman la naturaleza del genius y su fortaleza.

Ludo alea. Bonus de carácter y destino

Cada rasgo, ya sea de carácter o destino, proporciona un bonus al personaje. Se trata de un punto en una cualidad específica por cada tres puntos o fracción que se posea en el rasgo. Si el rasgo durante el juego disminuye por el motivo que sea, este bonus no se ve afectado.

Una vez repartidos los puntos es importante pensar durante un momento la distribución que hemos escogido para el personaje, ya que determinará en gran medida el futuro de las aventuras y desventuras que vivirá. Por ejemplo, un personaje posee 7 en carácter y 0 en destino. Su vida está regida por su propia naturaleza y personalidad. El destino no domina su vida. Al contrario. Un personaje posee 6 en destino y 2 en carácter. Los dioses y las Parcas han determinado gran parte de su vida.

RASGOS DE CARÁCTER

Bélico: La vida del soldado es dura, disciplinada y siempre incierta, pero te gusta. Adoras la camarería entre tus compañeros, en defender aquello en lo que crees. No te importa convivir constantemente con la muerte, ya que la vida para ti es más intensa a la vez que sabes lo precaria que es. Vez a la gente de dos formas, como aliados o enemigos, eso te ha enseñado la guerra. Para ti lo más importante es sobrevivir y la gloria del triunfo. Te gusta el conflicto, la pasión y la vida activa.
Bonus: combatiente.

Bienhechor: Tienes la necesidad de ser el pastor del rebaño, el protector de los débiles, ya que tú eres el único que puede ayudarles. Esto ha creado en ti cierta necesidad de ayudar a los demás, a menudo aunque estos no quieran. Es muy posible que además exijas reconocimiento por parte de aquellos a los que ayudas. El mundo está lleno de amenazas y tu deber es proteger a aquellos que te rodean de esos peligros. Te gusta el sentirte importante por ello, tu labor es imprescindible, que pasaría con ellos sin tu protección. Tu dedicación puede estar encaminada a salvar sus vidas o sus almas.
Bonus: código de conducta (no olvides que al ser una cualidad negativa te aporta puntos extras).

Confabulador: Tu carácter hace de ti una persona dada a la maquinación y los movimientos ocultos, la verdad es que no eres de fiar. Tus medios son a menudo la intriga y el enredo, la política y la extorsión, todo para realizar tus deseos. Eres una especie de delincuente desde tu nacimiento. No te enfrentas a los problemas directamente, manipulas a la gente para que haga aquello que necesitas realizar. Tu vida es solitaria, no te fías de nadie ya que crees que todos son como tú, incluso tu sombra parece maquinar contra ti.
Bonus: vida en los bajos fondos.

Dinámico: Necesitar estar siempre en movimiento. Eres enérgico y activo, un poco nervioso dirían algunos. Tienes un tesón particular, la voluntad es para ti una de las cualidades más importantes. Consideras que el mundo lo ha hecho gente con decisión, gente con iniciativa. Odias el estar inactivo, siempre buscas algo que hacer, algo en lo que ayudar con tal de no estar quieto. Pareces hiperactivo.
Bonus: voluntad de hierro.

Dominador: No hay nada más embriagador que el poder, el control, la satisfacción del mando y el temor que produce en los demás el poder en tus manos. La megalomanía es tu pasión. Poder, poder, poder, es todo lo que necesitas, consumirías el

Regla opcional: Fatum

Si el grupo de lusitores y el Iniciador están de acuerdo se puede escoger un destino "conjunto" para el grupo de personajes. Este concepto, denominado ***fatum***, es habitual en algunas obras literarias y películas: un grupo heterogéneo y extraño unidos por el destino viven diversas aventuras para lograr un objetivo común.

Se debe escoger un rasgo de destino para el *fatum*. El grado del mismo debe escogerse entre todos los lusitores. Una forma democrática de hacerlo es que cada uno escriba en un trozo de papel un número –entre el 0 y el 10-. Se mezclan, se recogen los trozos y se hace una media con los números para determinar el grado del *fatum*. O si quieres que el destino intervenga realmente, cada jugador escribe en cada trozo de papel el grado y el rasgo del destino que desea para el grupo. Se mezclan los trozos y el Iniciador escoge uno al azar: este será el grado y rasgo del *fatum*.

mundo si fuese necesario para acaparar más y más poder, en todas sus formas, dinero, tierras, ejército, política, todo es útil si son medios para alcanzar el poder. Lo único que estimula tu alma es el poder.

Bonus: instrucción política.

Épico: El "héroe" sabe de antemano que debe sacrificar su vida por un cometido mayor que él mismo, pero su vida no es lo más importante, sino aquello para lo que has nacido. Las cosas banales no te interesan, solo aspiras a alcanzar aquello tan glorioso que el resto se acongoja en solo pensarlo. Algo te impulsa a ser siempre el protagonista de todo aquello que haces. Piensas a lo grande, disfrutas con el triunfo y el éxito personal.

Bonus: sombra –estigma sombrío megalomanía-, (no olvides que al ser una cualidad negativa te aporta puntos extras).

Metafísico: El mundo visible no es sino una brizna de hierba de un inmenso bosque que es el universo. Buscas lo que no se ve, lo que está más allá del mundo físico. La filosofía secreta y las artes prohibidas de los taumaturgos te atraen, el mundo del pensamiento y la mística. Deseas conocer todo lo que el mundo secreto puede ofrecerte. Te apasiona todo aquello que no ves, necesitas descubrir todos los misterios, desdeñando el mundo físico, te aburre la política y la guerra. Necesitas saber cada uno de los porqués, pero no te interesa que nadie más lo sepa, a no ser que recibas algo a cambio, más conocimiento.

Bonus: fenómeno sobrenatural.

Oscuro: Tu mente tiende a ser retorcida, plagada de pensamientos que bien sabes son terribles para el resto de tus congéneres, aunque a ti no te importa. Eres amoral y la verdad es que te da igual. Has nacido en un mundo que no te comprende. No distingues entre el bien y el mal, ya que esto es muy relativo. Aunque en ocasiones tu mente entra en conflicto consigo misma ya que a veces te atacan los remordimientos, pero esto no es a menudo. Buscas solo tu propio beneficio, pocas son tus virtudes morales.

Bonus: locura (no olvides que al ser una cualidad negativa te aporta puntos extras).

Pasional: Vives todo intensamente, tanto la alegría como la tristeza, todo para ti es importante, sobre todo si se trata de asuntos emocionales. Sientes la vida como un constante dolor o un regocijo, tu mente es esclava de tus pasiones, esto interfiere en tu vida más de lo que desearías, ya que nubla tu mente y tus objetivos, pero desgraciadamente tu gusta ser como eres, ya que la pasión es adictiva. Para ti lo más importante es sentir, ya que te hace sentir vivo.

Bonus: adicción (no olvides que al ser una cualidad negativa te aporta puntos extras).

Pragmático: No te interesa todo aquello que sea superfluo e inútil, solo te mueves para conseguir objetivos que te ayuden a conseguir otros objetivos mayores. Sabes que dispones de un tiempo limitado y no vas a malgastarlo en cosas que en verdad no te interesan. Posiblemente seas algo falso y tu moral un poco laxa, ya que te relacionas en gran medida para conseguir tus propósitos, siendo la moral un obstáculo que sobrepasas aunque esto te acarree conflicto de intereses, pero lo primero es lo primero. Necesitas ser práctico en todo lo que haces.

Bonus: cualidad apropiada.

Salvaje: Prefieres la compañía de las bestias a la de los hombres, eres asocial y la verdad es que la cortesía y el mundo social te parecen banales e innecesarios, además de hipócrita. Adoras la vida campestre, la ciudad te parece una prisión. Vives como un ermitaño, te procuras tu propio alimento y cobijo, solo coges aquello que la naturaleza desea darte. Para ti la sociedad es una cadena de horribles obligaciones estúpidas, la libertad es una noche mostrando el cielo salpicado con cientos de miles de estrellas. Solo deseas libertad, libertad para ir donde desees cuando quieres y como tu quieres.

Bonus: aguantar fatiga.

Sabiduría: El conocimiento es importante, quizás lo más importante, pero de que sirve si no lo utilizas o lo enseñas. Las ciencias, la filosofía, las técnicas, todas deben ser aplicadas para que sean útiles. Te gusta conocer para hacer, te regocija el construir y mejorar. Para ti el mayor don es crear algo que sea útil, o enseñar al resto aquello que sabes. Construir o enseñar son dos regalos que puedes hacer a aquellos que lo merezcan, ya que estos son solo para unos pocos que aprecian el verdadero valor de lo que tú haces.

Bonus: académico, o instrucción profesional adecuada.

Viajero: Acostumbrado al vagabundeo y la soledad. Prefieres la soledad y la intimidad a la vida en sociedad, aunque la soportas por necesidad. La vida errante te reconforta, te vales por ti mismo, sin necesitar a nadie. No eres de ningún sitio concreto, ni deseas serlo: no soportas encadenarte a un sitio o persona concretos. Conoces a gran cantidad de gente de todo tipo, pero nunca llegas a conocerlas del todo, ya que viajas casi constantemente. Te gusta valerte por ti mismo, ya que solo confías en una persona: tú.

Bonus: trotamundos.

RASGOS DE DESTINO

Benefactor: El sacrificio es una de las formas de aplacar a los dioses y al destino, tú serás uno de aquellos que dé su vida por un bien mayor. Has nacido para salvar y ayudar, te guste o no, el Destino te desvelará el porqué de todo ello. Debes aceptar que la importancia de tu vida está vinculada a la salvación de muchos. Eres uno de los guardianes de todo lo que es. Cada salvador tiene un motivo y algo que salvaguardar, aquello que debes proteger con tu vida puede tener infinidad de formas y finalidades.

Bonus: suerte.

Errante: Te guste o no, no estás mucho tiempo en un mismo sitio, eres un desarraigado, un despatriado sin tierra a la que llamar hogar. Siempre sucede algo que te impulsa a viajar, ya sea debido a que surgen problemas o simplemente un deseo interior que te impulsa a abandonar el lugar en que estés. La verdad es que es problema para tu vida social, ya que no te relacionas en profundidad con nadie aunque conoces a gran cantidad de gente.

Bonus: trotamundos.

Gnosis: El universo está formado por un mundo visible y otro invisible, pero por alguna razón a ti se te muestra gran parte de aquello que no debe ser visto. Los otros mundos parecen buscarte, parece casual, pero la casualidad no existe cuando está relacionado con el mundo oculto. Te encuentras con la gente más extraña posible, además de sufrir de fenómenos sobrenaturales que parecen abordarte. Eres una especie de nexo entre lo visible y lo oculto, pareces estar en los dos mundos a la vez. Los conocimientos secretos parecen necesitar que sean desvelados por ti.

Bonus: fenómeno sobrenatural.

Guerra: La vida y la muerte se encuentran a menudo en la guerra, y esta parece perseguirte como una plaga. Has visto el horror muy a menudo, la violencia y la sin razón forman parte de tu vida y de ti. Es muy posible que tengas las manos manchadas, ya que tal vez tú seas la guerra, y no solo una víctima. El Destino ha escrito tu vida con la sangre de los caídos, de los inocentes y de los soldados. No morirás tranquilamente, morirás a sangre y fuego.

Bonus: combatiente.

Homérico: Desde antes de tu nacimiento ya estaba escrito tu nombre para llevar a cabo una gran hazaña. Has nacido para realizar proezas, para ser recordado como un héroe. La rueda del Destino gira sin cesar, y esta te depara algo grande. Aunque no lo desees el destino te busca y siempre te lleva al gran camino creado para ti. A tu pesar o regocijo serás un héroe. La hazaña que espera puede ser de muy distinta índole, ya que puede estar relacionada con la guerra, la aventura o el mundo divino, cada héroe tiene su propio camino, tu debes forjarte el tuyo, acorde con tu esencia.

Bonus: sortílego.



Misterio: El mundo de por si es extraño y sumamente complejo, para ti lo es más, ya se te presenta lleno de misterios e intrigas. Pero entre todos estos secretos hay un gran misterio que espera ser desvelado por ti, algo importante y terrible debido a la proporción, el Destino te ha marcado, ese misterio te perseguirá, se te mostrará esquivo pero siempre estará ahí, hasta que lo desveles. Ese Gran Misterio está relacionado directamente contigo, pero recuerda que si algo está oculto es porque otros así lo quieren, por lo que debes tener cuidado.

Bonus: intuición.

Poder: Te guste o no el poder te llama, te necesita y no cejará en el intento de controlarte y utilizarte hasta el día de tu muerte. El poder es muy persuasivo, se nutre de las pasiones y de la mente, por lo que es muy posible que estés condenado a que te posea. El poder tiene multitud de formas, no importa cual de ellas te escoja, pero es muy seguro que termines formando parte de su implacable engranaje.

Bonus: posición.

Sabiduría: El saber es importante, la filosofía y el mundo de la técnica, el progreso humano avanza paso a paso, y tu pareces que vas a dar uno de ellos. El Destino tiene pensado para ti un glorioso camino de avances técnicos o de cavilaciones filosóficas, si eres capaz de seguir el camino adecuado te llamarán sabio y maestro. Son infinitas las formas de la sabiduría, pero seguro que sabrás escoger una acorde con tus sueños y pensamientos.

Bonus: académico.

Sombrío: Tu alma ha nacido manchada, la oscuridad del mundo es la que la nutre. Aparte de tu carácter y tu moral, todo aquello que te rodea está podrido, aquellos cuya alma es negra se sienten atraídos por tu presencia. El mal en su estado más puro tiene la vista puesta en ti. Sin embargo tu alma es fuerte, más de lo habitual, extraña e insólita. El mal tiene tantas formas como el bien, una de estas formas se te mostrará con más fuerza que las otras. Tu destino está maldito.

Bonus: sombra (no olvides que al ser una cualidad negativa te aporta puntos extras).

LAS DIGNIDADES

VIRTUS (VALOR, VIRILIDAD, DINAMISMO)

Virtus, que procede de *vir* -el hombre- designa en principio una actitud digna de un hombre en el sentido más exigente hacia la vida y el mundo -virilidad, rectitud, iniciativa, dinamismo-, es la valentía en cuanto a desprecio de la muerte y del dolor. Útil en combate o en situaciones que requieran intrepidez y arrojo.

En la antigüedad romana, este concento es propio de los hombres, careciendo de ello las mujeres. Obviamente, en *Arcana* esta dignidad es aplicable a ambos sexos.

GRAVITAS (VOLUNTAD, CONSTANCIA, TENACIDAD)

El hombre de cultura latina estima la fuerza de carácter en todos los aspectos de la vida, ya sea en ámbito privado o público, se requiere firmeza para la guerra y las decisiones difíciles, voluntad para las adversidades y constancia para el triunfo. La voluntad y la constancia son dos herramientas imprescindibles y muy útiles.

Útil en situaciones que requieran fuerza de voluntad, como el adiestramiento.

FIDES (FE, PIEDAD, RELIGIOSIDAD, RESPONSABILIDAD)

Es ante todo fe y lealtad hacia los dioses, el destino y el poder de la *religio*. El ciudadano romano tiene la creencia y confianza en los ritos. Por ello observando correctamente la *religio*, las divinidades le ayudarán en sus cometidos. Todo acontecimiento en la vida necesita del beneplácito de los dioses, desde obtener una buena cosecha a fabricar una puerta. Actitud que se caracteriza por el cumplimiento escrupuloso de las obligaciones con los dioses como con la patria, la familia y los amigos. No debe confundirse con la devoción cristiana, la fe romana simboliza la devoción y fidelidad religiosa hacia los dioses, no una actitud moral positiva hacia el prójimo. El romano piadoso necesita tener una actitud correcta hacia las instituciones religiosas, pues representan a los dioses y sus deseos. Ofrecer sacrificios y ora-

Fides cristiana y fides de los bárbaros

Los fieles de todos los credos religiosos poseen su fides particular, ya que esta simboliza la unión individual del fiel con sus deidades o deidad única. En términos de juego actúan de igual forma que la fides romana, salvo excepciones, como la fides cristiana que actúa con particular firmeza o ciertas fides bárbaras que poseen ciertas virtudes únicas en ciertos campos.

ciones es primordial para obtener el beneplácito divino y el romano ve aquellos como un medio para lograr que las divinidades apropiadas le conceden su favor, no es inmoral esta práctica, sino al contrario, normal y bien vista.
Útil en cuestiones de *religio* y fenómenos sobrenaturales.

Paso cuarto: las cualidades

No hay dos personajes iguales en Arcana Mvndi: con la combinación de las características, las dignidades, las habilidades y las cualidades pueden crearse infinidad de personajes diferentes.

Las cualidades son sumamente variadas, abarcando conceptos como los posibles enemigos del personaje, sus posesiones más preciadas, hasta el tener buena suerte o estar protegido por los dioses.

Observando las cualidades con detenimiento se puede incluso realizar un esbozo de la vida del personaje, sus orígenes, historia, motivaciones y posibilidades futuras. Muchas de las cualidades determinan como ha sido la vida del personaje hasta ahora, por ejemplo, vida en los bajos fondos, no solo da puntos en habilidades, si el jugador invierte muchos puntos de cualidad en ella representa lo "metido" que está su personaje en ese mundo delictivo.

Las cualidades se dividen en seis grandes grupos: aprendizaje, físicas, personales, intelectuales, sociales y teúrgicas. Cada grupo reúne una serie de cualidades relacionadas entre si para mayor comodidad del jugador, ya que es una guía más rápida y sencilla para localizar la cualidad que estamos buscando.

Cualidades genéricas y específicas

Hay dos tipos de cualidades, aquellas que pueden incrementarse, llamadas genéricas y las específicas, que poseen un coste detallado por un número, como dos puntos, cuatro o cinco. Tras el nombre de la cualidad, entre paréntesis se encuentra el coste (2) o una g mayúscula (G), los genéricos pueden costar de 1 a 10 puntos de cualidad, pues al incrementar el coste se incrementa la cualidad. Por ejemplo la cualidad riquezas es genérica, esto es que Riquezas 1 es menor que Riquezas 2 o 3.

Cualidades positivas y negativas

Existen cualidades positivas, que son beneficiosas para el personaje, y otras que son negativas, que indican efectos perjudiciales para el personaje. Estas cualidades negativas se representan con un simple menos (-). Si se escogen cualidades negativas, estas pueden cambiarse por cualidades positivas. Así una cualidad como Locura (-G) puede llegar a dar 10 puntos más para repartir entre las cualidades positivas. Por ejemplo, un lusitor escoge la cualidad negativa adicción a grado 5. La escribiría de la siguiente manera en su hoja de personaje: cualidad adicción -5. Además, debe recordar que dispone de cinco puntos para distribuir en cualidades positivas.

CUALIDADES DE APRENDIZAJE

Académico (G): desde temprana edad tu familia o alguien que vela por ti te ha proporcionado ciertos estudios básicos, por lo que recibes 2 puntos por cada punto que inviertas en esta cualidad a repartir entre las siguientes habilidades: Gramática latina o griega, Biblioteca, Derecho, Filosofía, Oratoria y Geografía romana. Esta cualidad indica también el tipo de ambiente con el que se ha codeado el personaje. A mayor nivel mayor será la implicación e influencia del erudito. Con esta cualidad adquieres gratis un punto en Cultura.

Aplicado (G): cuando entrenas recibes de un +1 a un +10 pues eres aplicado y te dedicas intensamente a tu entrenamiento. Gracias a tu voluntad has desarrollado esta capacidad, por cada 5 puntos en aplicado incrementa en uno la gravitas.

Artista (G): tu mundo está desde hace mucho tiempo inspirado por las musas, ya sea por vocación o inspiración, pero el hecho es que puedes considerarte un artista de nacimiento, por lo que repartes 2 puntos entre las siguientes habilidades por cada punto de cualidad: actuar, recitar, música y empatía. El mundo artístico es tu vida. Con esta cualidad adquieres gratis un punto en Carisma.

Campaña (G): tu personaje ha estado en diversas campañas a lo largo del Imperio, luchando en sus fronteras o en alguna de las numerosas guerras civiles, o simplemente ha estado cerca del conflicto, aprendiendo de los militares de la zona. Esto le hace conocedor de múltiples enemigos. Esta cualidad proporciona varias habilidades o puntos en ellas que reflejan lo que el personaje ha aprendido en sus campañas, así cada punto invertido da 2 puntos a repartir entre las siguientes habilidades: Idiomas y geografía (de términos o extranjero). Con esta cualidad adquieres gratis un punto en Fuerza, Destreza o Constitución.

Combatiente (G): por tu forma de ser pareces nacido para la guerra, te gusta el estilo de vida castrense y todo lo que representa, desde edad temprana has aprendido lo básico del combate. Tienes facilidad con las habilidades relacionadas con el combate, por lo que obtienes gracias a esta cualidad 2 puntos a repartir entre las diferentes habilidades de Combate, Disciplina y Entrenar. Con esta cualidad adquieres gratis un punto en Fuerza, Destreza o Constitución.

Desarrollar habilidades (G): cada punto representa 2 puntos para habilidades.

Dislexia (–G): tienes problemas para construir frases y en la comprensión del lenguaje, especialmente si se trata de escritura. Tienes un negativo igual al nivel de la cualidad para aprender a leer y escribir.

Doble pericia (3): una de tus habilidades es capaz de desarrollar dos pericias.

Estudioso (G): tu capacidad para aprender ciencias y comprender todo lo que sea cultura es un juego para ti, por ello cuando estudias puedes extraer de ellos un poco más conocimiento que los demás, aplica de un +1 a un +10 a tus tiradas de estudio.

Innata (5): parece que naciste para realizar una habilidad, tan especial es para ti que su máximo no es de 10, sino de 12. La habilidad innata se refleja de alguna forma en la personalidad del personaje, pues sí esta es Campestre, tal vez sea porque el personaje sea algo salvaje, si es Latrocinio posiblemente sea porque el personaje sea un poco cleptómano.

Instrucción política (G): tu ambiente familiar siempre se ha movido de forma muy estrecha con la política, por lo que conoces lo básico sobre el arte de gobernar, por lo que tienes 2

puntos por punto de cualidad a repartir entre Burocracia, Engañar, Oratoria y Política. También indica lo acostumbrado que estas a actuar en estas lides. Con esta cualidad adquieres gratis un punto en la cualidad Círculo de contactos.

Instrucción profesional (G): te has esforzado en ser apto en tu ámbito profesional. Por cada punto que inviertas puedes distribuir 2 puntos a repartir entre 3 habilidades relacionadas con tu profesión. No debes confundir esta cualidad con otras como Académico, Instrucción política o Vida en los bajos fondos. Por ejemplo un médico podría escoger: Medicina, Farmacopea y Ciencia Natural.

Lingüista (G): aprender lenguas te resulta más sencillo que al resto, por lo que cada punto que inviertas en esta cualidad se convierte en un positivo cuando se trata de aprender lenguas. Además recibes puntos en lenguas equivalentes al nivel de esta cualidad.

Pericia (G): posees una o varias habilidades especialmente formadas, por cada punto de cualidad puedes elegir una Pericia entre tus habilidades, o desarrollar en un punto otra que ya poseas.

Ludo alea: ¿Cómo funcionan las pericias? *Las características y habilidades pueden desarrollar pericias. Estas especializan la capacidad del personaje, pudiendo otorgar hasta un positivo máximo de +5 –desarrollándose tal y como se detalla en el capítulo de Ludica arcana-. En cada característica y habilidad se muestran varios ejemplos de pericias, estas son una guía, no son únicas, viéndose el jugador y el Iniciador libres de crear las que deseen, teniendo en cuenta únicamente que estas deben abarcar solo una pequeña porción de la capacidad de la habilidad.*

Por ejemplo, un personaje con la habilidad Armas de filo puede aplicar una pericia llamada gladius, pues desea especializarse en este tipo arma, o bien desarrollar una pericia de maniobra o ataque con armas de filo. O bien, un personaje con la habilidad Biblioteca quiere aplicar una pericia para organizar mejor las diferentes bibliotecas, desarrollando para ello la pericia: organización de bibliotecas, o incluso desarrollar una pericia con una gran biblioteca específica, como Alejandría o Pérgamo.

¿Dónde escribir las pericias en la hoja de personaje? En el apartado de habilidades, tras el primer recuadro, puede observarse una línea y otro recuadro. En la línea puede escribirse el nombre la pericia y en el recuadro el positivo que otorga. Por ejemplo, en la habilidad armas de filo se puede poner la pericia "gladius +3".

Trotamundos (G): has dedicado gran parte de tu vida a viajar por todo el Imperio, tal vez motivado por tu profesión o tu familia, pero esto ha hecho que conozcas gran cantidad de gentes y ciudades, por lo que cada punto que inviertas en esta cualidad se convierten en 2 puntos que puedes repartir entre las siguientes habilidades: Empatía, Geografía, Amistad y Viajar. Adquieres con esta cualidad gratis un punto en Constitución o Percepción.

Vida en los bajos fondos (G): desde muy niño, o desde hace mucho tiempo te has dedicado al latrocinio y la mala vida, eres un experto en las calles de las urbes del Imperio, casi ni recuerdas tu nombre, pero sabes como sobrevivir en la calle; posees 2 puntos a repartir entre las siguientes habilidades por punto de cualidad: latrocinio, engañar, bajos fondos y ocultación. Adquieres con esta cualidad un punto en la cualidad Círculo de contactos.

CUALIDADES FÍSICAS

Adicción (–G): tienes algún tipo de adicción, esto controla parte de tu vida, te obsesiona, es algo que no puedes controlar. El nivel de la cualidad indica el nivel de adicción y dependencia de esa sustancia o acción, como el alcohol, algún tipo de droga, a los juegos de azar, al sexo, etcétera. Para controlar tu adicción puedes realizar una tirada de adicción contra gravitas, si vence la adicción sucumbes, pero si vence la gravitas puedes aguantar su llamada. Por ahora.

Ludo alea: ¿cómo funciona la adicción? *Cuando el Iniciador lo crea apropiado o la situación lo requiera, se debe realizar una tirada para intentar controlar la adicción, ya se trate de alcohol o una droga como la adormidera, incluyendo ludopatía o sexo. Lo habitual es que el personaje se vea tentado cuando el objeto de la adicción es sumamente atractivo y oportuno. Por ejemplo, Lucio Nueve dedos, un ladrón romano, es un personaje adicto al vino y lleva días sin probarlo, pues desea estar sobrio. Está claramente "sediento". Y pese a que esa noche tiene que realizar una importante misión un conocido proxeneta le ofrece un buen trago. Para controlarse debe realizar una tirada de gravitas, contra una tirada del Iniciador el cual le suma el grado de la adicción. Según la situación el jugador o el Iniciador pueden tener un positivo extra. El lusitor siempre puede invertir puntos de dinamis de gravitas para obtener el positivo correspondiente.*

Por cada éxito obtenido la adicción queda dominada una escena, aunque esto no significa que inmediatamente después tenga que tirar nuevamente. Debe tenerse en cuenta la situación: en este caso Lucio desaparece de la vista del proxeneta, ocultándose en su casa, donde no le queda ni una gota de vino. Los puntos de fracaso indican "cuanto" cae el personaje en la adicción, teniendo en cuenta el grado de la misma. Por ejemplo, el alcohólico de Lucio obtiene tres fracasos, además de tener la adicción a grado 5. Si puede, estará borracho hasta la misma noche, sin importarle demasiado la misión nocturna que tiene entre manos.

Aguantar dolor (G): soportas el dolor mejor que la mayoría de las personas, por lo que los negativos al recibir daño se reducen a razón de 1 punto por punto que inviertas en esta cualidad. Debes determinar el origen de esta cualidad, pudiendo ser natural, sobrenatural, o gracias a tu propia disciplina y voluntad.

Aguantar fatiga (G): tu cuerpo parece nacido para soportar la fatiga de forma natural, aguantas el cansancio mejor que mucha gente, por lo que recibes un positivo en las tiradas de rendimiento en la misma proporción en que inviertas en esta cualidad, además de disminuir los negativos por cansancio.

Ambidiestro (3): manejas ambas manos de igual forma, podría decirse que tienes dos manos derechas, esto elimina el –5 que tienen que aplicar los personajes que utilicen su mano no diestra.

Anciano (–G): tu personaje es de edad avanzada, más de 50 años. Esto te proporciona ciertas ventajas, pero también algunos inconvenientes. Por cada punto en esta cualidad puedes invertir dos puntos extras en habilidades, pero debes sustraer uno en características. Cada punto en esta cualidad representa unos cinco años aproximadamente.

Atleta natural (G): tu cuerpo posee condiciones naturales óptimas para el ejercicio y el movimiento, realizas acciones físicas, como escalar o correr, con mayor facilidad de lo habitual, incluso a tiradas de nadar. Por cada punto que inviertas en esta cualidad obtienes un +1 para tiradas relacionadas con la habilidad de Atletismo. No se aplica a ninguna tirada de combate.

Atractivo (G): tu personaje puede considerarse agraciado físicamente, esta cualidad puede llegar a darte de un +1 a un +10 en las tiradas relacionadas con el difícil arte de la seducción.

Característica aplicada (G): por cada punto el personaje consigue un +1 tipo pericia en la característica que escoja.

Características entrenadas (2): dedicas parte de tu tiempo al deporte y al ejercicio, lo que te proporciona 3 puntos de entrenamiento en las características apropiadas.

Característica formidable (3): el máximo en una de tus características no es 10, ya que una de ellas puede llegar a ser 12.

Débil (–G): cuando se trata de recuperarte de heridas te cuesta un poco más que a los demás, por lo que tienes un negativo en la recuperación de heridas igual al coste de la cualidad.

Desfigurado (–G): por nacimiento, accidente, combate o enfermedad, tu rostro se muestra deformado en cierta medida. Por cada grado en esta cualidad tienes un –1 en tiradas sociales apropiadas.

Herida extra (G): por cada punto en cualidad que inviertas tienes un punto extra en heridas totales. Como máximo el doble de tus heridas totales originales.

Incrementar característica (G): Como regla general cada punto de cualidad puede intercambiarse por un punto en características, aunque debe observarse que a partir de 7 cuesta más puntos incrementar.

Invulnerable (G): tu cuerpo parece preparado para resistir algún tipo de daño, por lo que tienes de un +1 a un +5 a la protección al daño. Debes aclarar el porque de esta cualidad, ya puede ser motivos naturales o sobrenaturales, además debes especificar que tipo de daño. Cada 2 puntos de esta cualidad te proporciona un +1 en protección. Los daños que puedes escoger son: metal, madera, caídas y piedra, fuego y frío, venenos.

Joven (–G): tu personaje tal vez sea un niño, o un adolescente, esto por norma es un obstáculo pues el personaje inicia en verdad el ciclo de su vida. Por cada punto debes sustraer 3 puntos entre habilidades y características para determinar como es y que sabe el joven.

Ludo alea: ejemplos de lesión (el grado de las mismas es igual al negativo que aporta)

Desorejado (-2 en tiradas de percepción que requieran el oído)
Asma (-3 en tiradas de rendimiento y asfixia)
Desfigurado (-3 a tiradas sociales apropiadas)
Cojera (-4 en maniobra y correr)
Úlcera (-4 en todas las tiradas cuando ataca este mal)
Enano (-5 en tiradas que requieran cierta altura, correr o trepar)
Envejecimiento prematuro (-5 en tiradas contra el envejecimiento)
Tuerto (-6 en tiradas de percepción que requieran la vista)
Obeso (-7 en correr y rendimiento)
Lisiado (-8 en correr y saltar)
Manco (-10, incapacidad total)
Morbus comitialis (sufres de epilepsia, a mayor grado en la cualidad, más severa y habitual será; cuando te afecta durante un tiempo tienes un negativo igual a su grado en todas las habilidades).

Lesión (–G): tu personaje tiene alguna tara física, consecuencia de un combate, de nacimiento, o tal vez de una enfermedad. Puede ser una lesión o varias, el nivel e importancia de estas deben ser meditadas por el Iniciador y el jugador, pero el máximo entre todas ellas debe ser de –10 puntos de cualidad. Por norma el personaje recibirá un negativo en ciertas situaciones en que está implicada la lesión, este negativo suele ser igual al coste de la cualidad, por ejemplo un personaje cojo puede recibir un –4 en maniobra y movimiento, pero la misma cualidad pero a un nivel de 6, le restaría un –6 en maniobra y movimiento. Algunos ejemplos son: desorejado (–2), cojera (–4), tuerto (–6), lisiado (–7), obeso (–8), manco (Incapacidad total, o –10).

Salud de hierro (G): la verdad que tu cuerpo parece ideado para resistir mejor las enfermedades y los fármacos que el resto de las gentes. Por cada punto que inviertas en esta cualidad posees un +1 para resistir enfermedades y venenos.

CUALIDADES PERSONALES

Alter Ego (G): posees una identidad falsa, bien elaborada y creíble. El nivel de la cualidad indica la complejidad de tu alter ego. Puede decirse que eres dos personas a la vez.

***Ludo alea**. Si el Iniciador lo considera apropiado puede otorgarte lo que poseas en esta cualidad puntos "ficticios" que puedes repartir en habilidades que te ayuden a darle credibilidad a tu alter ego. Por ejemplo, si te haces pasar por un mercader sirio y no tienes ninguna idea sobre esos asuntos tan terrenales como la compraventa, el mercadeo y su argot, te puede permitir que tengas algo en las habilidades de negocio, mercadeo y arameo, y de esta forma "interpretar" tu papel. Estos puntos en realidad solo son útiles cuando interpretas tu alter ego, siendo suficiente para ello. Si te encontrases con un mercader sirio podrías tener verdaderos problemas, ya que a medida que trata contigo se irá percatando de la falsedad de tu disfraz.*

Código de conducta (-G): te has impuesto de unos ideales y moral profundas, convencido de tu propio código de conducta y valores. Necesitas llevar una vida acorde con esos ideales. Esta cualidad determina lo fuerte de tus convicciones y lo riguroso de tu código de valores. Si fallas al llevarlo a la práctica sufrirás cierta crisis mental debiendo realizar algún acto que te ayude a superar ese mal trago. Tal vez adquieras la cualidad locura o similar pero de forma temporal. En algunas tiradas puedes llegar a tener un positivo igual a tu nivel en la cualidad, sobre todo cuando se trata de seguir el código de conducta.

***Nota para el lusito**: debe tenerse en cuenta que el código de conducta puede ser sumamente variable, y tener muy poco que ver con las conductas morales actuales. Recuerda que Arcana revive el mundo antiguo. Por poner un ejemplo, si tu personaje es un guerrero celta posiblemente su código guerrero le obligue a aceptar duelos contra otros individuos en batalla, pese a estar en clara desventaja. Además de llevarse las cabezas de los enemigos abatidos. Sin olvidar todas las supersticiones que rodean al combate y la guerra.*

Compromisos (-G): tienes pendientes diversos favores a personas influyentes. Estas pueden pedir en cualquier momento que les hagas ese gran favor que les debes, si te niegas posiblemente te encuentres con un problema desagradable, aunque no es raro que a menudo les hagas pequeños favores. La dificultad e importancia del favor vendrá determinado por los puntos que inviertas en la cualidad.

Ludo alea: ejemplos de compromisos. *Recuerda que la descripción de los siguientes compromisos solo son orientativos. El grado de los mismos puede ser muy variable, según sea la naturaleza de tu personaje.*

• Un hombre rico actúa como tu mecenas. Te obliga a acompañarle a lupanares de mala muerte dando da rienda suelta a su macabra imaginación y eso que tu personaje es algo moralista.

• Un familiar enfermizo y cascarrabias, del que heredarás ciertas riquezas. Te amenaza con desheredarte si no le asistes lo que es sumamente desagradable.

• Un goético que te defiende de poderes sobrenaturales hostiles. En alguna ocasión te ha pedido que lo acojas hospitalariamente en tu casa –bien sabes que en realidad se esconde de sus acreedores-.

• Un senador te utiliza como un simple soplón o incluso como un matón. Siempre te recuerda que le debes dinero, influencia o te ayudó en un juicio salvándote el pellejo… digamos que te chantajea aunque no lo admita.

• Un caput criminalis eliminó a un rival tuyo. Ahora te obliga a esconder parte de sus robos, o bien a llevar el dinero que sabes está destinado a sobornos.

• Un médico, muy poco honesto para tu desgracia, te libró de una muerte segura. No te cobró nada pues nada tenías.

• Cometiste un brutal crimen pasional. Un pretoriano o miembro de la cohorte urbana te ayudó a deshacerte del cadáver. Sabes que en algún momento deberás devolverle el "favor".

Conocimiento útil (G): tienes la certeza y las pruebas sobre algún tipo de secreto o conocimiento que puede resultarte útil en cualquier momento. Tal vez tengas pruebas contra un senador, sepas algo sobre un teúrgo, el paradero de un antiguo tesoro o una oportunidad de negocio. El nivel de esta cualidad indica lo sabroso del secreto, y el posible beneficio que puedes obtener.

Nota para el Iniciador*. Si lo crees apropiado, esta cualidad puedes utilizarla como un "gancho" de aventura, siempre y cuando el lusitor esté de acuerdo, por lo que no determinarías de que conocimiento se trata hasta el momento de la aventura.*

Extranjero (-G): eres un extranjero, tu estilo de vida no es muy civilizado y dentro del Imperio eres visto como un bárbaro, un salvaje sin cultura. Tal vez seas un caledonio, un persa, un mauritano o un germano. También es posible que seas un romano con costumbres bárbaras, algo muy mal visto.

Linaje (G): determina el abolengo de tu linaje, mientras más antigua sea tu línea patricia más prestigio tendrás entre los otros patricios. Esto puede servirte para lanzarte a la vida política, pues también determina como estás enlazado con otras familias. En si no proporciona nada, pero los honestiores respetan mucho el valor de un linaje antiguo, lleno de historia. Lógicamente esta cualidad es solo para patricios, ya tan escasos a finales del s. II. El grado de la misma indica la "pureza" que posees en tu linaje, lo cercano que estás al tronco principal de la familia.

Nota para el lusitor*. Al final del Libro de la Luz podrás encontrar ejemplos de linajes romanos antiguos. Para pertenecer a alguno de ellos debes poseer al menos Linaje 1.*

Oculto (-G): tienes secretos que ocultar, pudiendo ser de muy variada índole, ya sea un crimen, una enfermedad o cualquier otra cosa, como una terrible adicción o que estás sometido a chantaje, o bien realizas alguna actividad condenable por su grupo social o por las autoridades del Imperio. Tal vez seas un falsificador o un espía de un grupo enemigo al que pertenezcas. Si alguien descubriese esto posiblemente estarías en un grave aprieto. El nivel de la cualidad indica lo terrible del secreto, lo perjudicial que sería para ti si se descubriese, así como lo condenable y reprobable del mismo.

Ludo alea, ejemplos de "oculto"*. Debe comprenderse que se tratan de secretos ocultos por el personaje. Según su propia situación la gravedad de algunos secretos pueden variar, o simplemente no ser secretos, ya que no afectarían su vida el que se conociesen públicamente.*

Comportamiento social reprobable *–dipsómano u otra adicción grave-: 1 a 3*
Enfermedad grave contagiosa*: 1 a 3*
Chantajeado *–con razón-: 1 a 5*
Senador o decurión corrupto, prevaricador habitual, practicante de cohecho *–soborno-: 1 a 5*
Ladrón de cadáveres *(por el motivo que sea): 3 a 5*
Depravado sexual *–violador, practica incesto o es homosexual-: 3 a 5*
Contrabandista*, roba a su propia gente para vender al mejor postor: 3 a 5*
Espía de enemigos de Roma o del Pacto secreto*: 5 a 10*
Asesinaste hace tiempo a un amigo o familiar cercano*: 5 a 10*

Posición (G): esta cualidad determina en mucho tu verdadera posición, ya sea política, militar o de otra índole, pudiendo escoger entre ser un cargo público en una ciudad, un caballero, un patricio o un senador. Claro está que a medida que inviertas en esta cualidad se verá tu verdadera posición e influencia.

Ludo alea, ejemplos de posición. *En algunas situaciones el grado puede variar en uno o dos puntos, ya que no todos gozan del mismo poder. Por ejemplo, en el caso de un senador romano o legado de legión, el grado 7 indica el mínimo para acceder a dichos puestos de poder.*

Político
Senador en Roma: 7
Liberto de palacio: 5
Caballero: 3
Miembro de collegium religioso: 2
Decurión –senador de una ciudad provincial-: 2

Militar
Legado de legión o flota: 7
Tribuno pretoriano: 6
Tribuno: 4
Centurión pretoriano: 4
Centurión: 3
Legionario pretoriano: 2

Criminal
Caput criminalis (jefe de una importante banda en Roma): 5
Líder de unos bandoleros en una provincia o ciudad: 4
Jefe de un navío pirata: 4
Lugarteniente: 3
Matón importante: 2

Nota para el Iniciador*. Como Iniciador tienes la última palabra respecto a los grados que permites en esta cualidad, ya que la naturaleza de las aventuras que quieras realizar priman sobre la de los lusitores en este caso.*

Refugio Secreto (G): posees un lugar que tú solo conoces, es tu refugio, un lugar que has conseguido para ocultarte y protegerte del mundo. El nivel de la cualidad representa lo seguro y oculto del sitio, así como la calidad del lugar. El refugio puede estar en cualquier sitio, pudiendo ser desde una pequeña villa a una cueva en una montaña perdida. Considera que por cada grado tienes un +5 a las tiradas que requieras para ocultarte en el refugio.

Vindicta (-G): desde hace tiempo el odio te consume y necesitas restaurar cierto orden en tu cabeza, la forma de hacerlo es vengándote de aquella persona u organización que cometió aquel crimen contra ti o alguien cercano a ti. El nivel de la vindicta indica la intensidad del odio y lo difícil de la venganza.

Nota para el Iniciador: ¿cómo afecta la vindicta en términos de juego? *El personaje dedica gran parte de su tiempo y recursos en lograr su obsesivo cometido. Por ello puedes otorgarle un cuarto "parámetro" de dignitas. Su valor estaría indicado por el grado de esta cualidad, pudiendo utilizarlo según las reglas de la dignitas en tiradas relacionadas con su venganza. Como Iniciador tienes la última palabra sobre la utilización de la vindicta.*

CUALIDADES INTELECTUALES

Acrecentar dignidad (G): cada punto invertido supone un punto de aumento.

Agresivo (–G): eres una persona violenta y colérica, la violencia puede más que tu, tal vez por tu medio de vida o problemas psíquicos, la cuestión es que eres un poco desagradable, posiblemente tengas algún apodo apropiado a tu fama. Caes con facilidad en la provocación y en el insulto fácil. Pero debes escoger algo que te irrite especialmente.

Ludo alea*. La ira se controla de igual forma que la adicción.*

Amuleto (G): posees un objeto de poder. Este puede ser de cualquier tipo pero debes detallar como lo conseguiste. Por norma estos objetos están dedicados a defenderte de fuerzas extrañas o avisarte de peligros. Su procedencia puede ser diversa, no necesariamente deben tener relación con los cultos latinos. El Iniciador y tú deben ponerse de acuerdo en el poder total de este amuleto.

Nota para el Iniciador*. El amuleto tendrá un número de dominatus igual a lo que posea el personaje en esta cualidad: eres tú el encargado de distribuirlos, procurando ayudar al personaje sin olvidar la procedencia y naturaleza del amuleto. O bien, el amuleto proporciona una defensa teúrgica igual a su grado.*

Ateo (-G): no crees ni confías en ningún tipo de dios o fuerza extraña. Debido a esto no puedes poseer nada en *fides*, hasta que se te demuestre lo contrario con hechos, y aún así se te debe convencer. Posees una dignidad especial llamada ateo al nivel de la cualidad que actúa como una defensa contra la *religio* y la filosofía, esta podrá disminuir o aumentar a medida que juegas, si esta llegase a cero dejarías de ser un ateo convencido y podrías llegar a tener fides. Puedes tachar de la hoja de personaje la *fides*, y poner en su lugar ateo. Lo que poseas en ateo te protege de todo lo sobrenatural, teniendo un +1 en las tiradas por cada punto de ateo que poseas. Todo efecto sobrenatural que se haga en tu presencia se ve obstaculizado por tu nivel en ateo si está en tu campo visual.

Atormentado (-G): un espíritu, larva o *daemon* te persigue y acosa desde tu niñez, pidiéndote que realices actos contra tu voluntad, molestando a aquellos que te rodean. El nivel de la cualidad indica lo poderoso de este ser, cada punto invertido en esta cualidad se transforma en 3 puntos en su designación de poder.

Nota para el Iniciador*. Tienes información sobre las designaciones en el Libro de la Oscuridad: Codex adversarii, además de ejemplos de seres sobrenaturales muy variados. Observa bien su designación de poder para que te hagas una idea sobre sus capacidades y de esta forma recomendar a los jugadores sobre el grado que pueden escoger para esta cualidad. Por ejemplo, si un lusitor determina que su personaje está atormentado por un ser que posee en su designación de poder 30 –equivalente a la cualidad atormentado a 10- deberías advertirle de que se trata de un ser sobrenatural de un poder más que sobresaliente y de momento difícilmente vencible.*

Destino (G): tu destino se ha mostrado en el pasado de alguna forma, ya fuese por medio de sueños o adivinaciones, o simplemente "actuó" de alguna forma que salvó tu vida o la de otra persona. Curiosamente, tal acción lo reforzó. Por cada punto que inviertas en la cualidad incrementa en uno el destino.

Dignidad extraordinaria (5): el máximo en una de tus dignidades no es 10, si no 12.

Espiritista (G): de alguna manera tu alma está tan unida al mundo de los vivos como al de los muertos. Sientes la muerte con intensidad, tanto su proximidad como a los espectros y manes, y aunque no los ves si sientes su presencia. Esta habilidad sobrenatural que posees te ha marcado profundamente, ya que desde tu niñez has tenido que soportar la presencia de *ellos*, pues de alguna forma los atraes. Posees de un +1 a un +10 para cualquier actividad relacionada con el mundo de los difuntos, ya sea taumaturgia, teúrgia o actividades normales.

Excéntrico (-G): tus costumbres son raras a los ojos de tus contemporáneos, o quizás sea que tus modales son inadecuados muy a menudo. El nivel de la cualidad indica lo raro e insoportable de tus rarezas y manías. O bien cada grado en esta cualidad indica que posees una de estas excentricidades.

Ludo alea: ejemplos de excentricidad.
Creatividad bizarra y obsesiva
Curiosidad excesiva
Desinhibición sexual
Extravagante al vestir o hablar
Egomanía, egocéntrico, ególatra
Indiscreto
Introspectivo, insensible
Hábitos alimenticios o de limpieza poco corrientes
Humor asocial
Perfeccionista
Misantropía o misoginia
Monomanía, obsesionado con una afición o persona
Noctámbulo, prefiere desarrollar su vida durante la noche
Solitario e insociable

Fenómeno sobrenatural (G): tu personaje ha sufrido en su vida un hecho sobrenatural de importancia que le ha revelado que en el Imperio obran en la sombra fuerzas indescriptibles, lo que le ha marcado para siempre. Debido al interés que despierta en el personaje todo lo oculto por cada punto que inviertas en esta cualidad puedes distribuir 2 puntos entre: biblioteca, sabiduría popular, mitología y un conocimiento apropiado, como demonología o conocimiento sobre fantasmas.

Firmeza (5): una de tus dignidades es especial, siendo el centro de tu carácter; esta cualidad hace que puedas utilizar más puntos de dinamis por asaltos que los permitidos normalmente. Puedes utilizar el doble de lo permitido por asalto.

Intuición (G): de alguna manera presientes ciertos peligros, no sabes exactamente de que se trata ni su intensidad, pero sabes que está cerca. El peligro puede ser de cualquier índole, ya sea físico o sobrenatural. Igualmente actúa como un sexto sentido, advirtiendo sobre personas o lugares, lo que se conoce coloquialmente como corazonada. Puedes utilizar la intuición al coste de esta cualidad por aventura.

***Ludo alea**: la intuición en juego. Durante las aventuras el lusitor puede utilizar de forma activa la intuición –animi perceptio-. Por ejemplo, el personaje está buscando un libro específico en una biblioteca y para ahorrar algo de tiempo el lusitor declara que hace uso de la intuición. El Iniciador guía al personaje hasta un lugar concreto y casi por casualidad este encuentra lo que buscaba en menos tiempo de lo esperado. ¿De qué modo? El personaje simplemente se dejó llevar por su corazonada o sexto sentido. Cuando se trata de un peligro, el Iniciador puede aplicar la intuición del personaje e indicarlo sin necesidad de realizar tirada alguna.*

Locura (-G): sufres algún tipo de locura, que puede mostrarse como una fobia, una manía o algún tipo de rareza. A bajo nivel puede representar algún tipo de pequeña manía, a altos niveles el personaje puede resultar un demente peligroso. La gravedad de esta viene determinada por lo que inviertas en la cualidad.

***Ludo alea: ejemplos de locura.** Aquí tienes algunos ejemplos según la gravedad de la demencia. Debe tenerse en cuenta que la misma locura puede ser más o menos intensa. Además, esta lista lejos de ser exhaustiva, solo pretende mostrar algunos ejemplos:*

***Esquizofrenia**: 5 a 10*
***Paranoia**: 3 a 10*
***Alucinaciones**: 3 a 10*
***Obsesión**: 3 a 5*
***Desorden sexual**: 3 a 10*
***Amnesia**: 3 a 10*
***Psicopatía**: 3 a 10*
***Megalomanía**: 1 a 10*
***Fobia** (especificar cual): 3 a 10*
***Piromanía**: 1 a 5*
***Hiperactividad**: 1 a 3*
***Sonambulismo**: 1 a 3*
***Narcisismo o histrionismo exagerado**: 1 a 3*
***Ciclotímico**: 1 a 3*
***Cleptomanía**: 1 a 3*

Maldito (-G): puede ser que al nacer alguna bruja o los astros te maldijesen, o quizás atascaste sin saberlo a un teúrgo vengativo, pero la cuestión es que estás maldito. Según el grado de la cualidad la maldición será más o menos terrible.

***Ludo alea: ejemplos de maldicones**. Aquí tienes ejemplos de algunas maldiciones. Escoge la que creas acorde con tu personaje y el grado de la cualidad, pero siempre y cuando el Iniciador esté de acuerdo con tu decisión. Y recuerda que estos son solo ejemplos que puedes modificar:*

• Fantasmas de familiares y amigos te atormentan durante la noche.
• Alguna parte de tu cuerpo es inútil o está deformado.
• Los animales pequeños cerca de ti enferman, pero atraes a los insectos, lo cual es molesto y poco salubre.
• Impotencia, frigidez y falta de fertilidad, o justo lo contrario, la lascivia te devora y controla.
• Portador de mala suerte –considera que eres una especie de gafe, tres veces por aventura el Iniciador puede utilizarla, con un grado equivalente pero inverso de la cualidad suerte-.
• Falto de suerte en algún campo específico, como el amor, la salud o la riqueza.
• Puede afectarte con maldiciones relacionadas con los animales: tu presencia los enfurece, o bien puedes ser un licántropo.
• Uno de tus sentidos está mermado: considera que este tiene un -3 a todas las tiradas.
• Locura y alucinaciones atormentan tu mente en ocasiones. La mayor parte del tiempo pareces lúcido y normal.
• Tus allegados tienden a meterte en problemas o traicionarte.
• Algún tipo de material o alimento te produce especial daño –considera que tienes un -3 a las tiradas apropiadas-.
• La tierra que posees se vuelve parcialmente estéril, o tu ganado apenas se reproduce.
• Una parte de tu cuerpo tiene forma animal, como una zarpa de lobo.
• También puedes escoger un dominatus, una numina o estigma sombrío de hasta grado 3 y "transformarlo" en una maldición.

Marcado por los dioses (G): tu ánima está especialmente vinculada a una o varias deidades por lo que tienes varios dones. Considera que tienes un número total de grados en dones igual a lo que inviertas en esta cualidad.

***Nota para el Iniciador**: lo ideal es que tanto el lusitor como tú llegueís a un acuerdo sobre los dones adquiridos. Además, cabe recordar que los dioses nunca dan nada por que sí o sin motivos ocultos…*

Memoria visual (2): tu cerebro es capaz de recordar con cierta facilidad todo aquello que vez, por lo que recibes en percepción una Pericia de +5 llamada Memoria Visual cuando trates de recordar detalles de algo que hayas visto. Esta pericia especial no obstaculiza el poseer otra pericia en percepción.

Rasgo de carácter fuerte (G): tu personalidad sobresale más de lo común, posees un fuerte temperamento. Por cada punto en la cualidad incrementa en uno el rasgo de carácter.

Sortílego (G): estás marcado por el destino, estás en el mundo porque tienes un cometido que realizar que tú mismo ignoras. Tu genius de alguna forma es más fuerte de lo normal. Recibes de un +1 a un +10 cuando se trata de defenderte de efectos sobrenaturales que intenten afectar algunos de los siguientes parámetros: carácter, destino o dignitas.

Suerte (G): tienes cierto don que hace que los hados te favorezcan, ya sea en juegos de azar o en la vida diaria. Puedes repetir hasta diez tiradas que no te favorezcan durante una aventura, pero solo en uno de los dados, si deseas tirar los dos dados debes gastar dos puntos de suerte. Por cada punto que inviertas en esta cualidad adquieres un punto en ella.

***Nota para el Iniciador**: si la aventura es demasiado larga o consideras que el personaje lo merece, puede recuperar su "suerte" espontáneamente.*

Supersticioso (-G): debido a tu fatalismo tienes facilidad para que te afecten los poderes sobrenaturales. Tienes de un –1 a un –10 para defenderte de los poderes sobrenaturales, pero de un +1 a un +10 para realizar poderes sobrenaturales. Debido a tu obsesión todo lo que te rodea para ti tiene un componente sobrenatural, eres en extremo supersticioso.

Voluntad de hierro (G): eres cabezota como ninguno, cuando se trata de convencerte o controlarte tienes de un +1 a un +10, incluso contra los efectos sobrenaturales y contra tu propia voluntad.

CUALIDADES SOCIALES

Animal especial (G): posees un animal con alguna habilidad o cualidad especial, incluyendo aquellas de índole sobrenatural. Sería interesante saber como lo adquiriste. Por cada punto que inviertas el animal posee dos puntos más en una designación apropiada. El Iniciador tiene información al respecto en el *Codex adversarii*.

Camarada (3): tienes un amigo con el que compartes una especial alianza. Este nunca te traicionaría ni contaría tus secretos, es leal y siempre está ahí para ayudarte. Este sentimiento es mutuo, incluso puedes haber realizado algún tipo de juramento de sangre o similar. Cualquier intento de romper esta alianza o incitar a traición, ya sea por medio de la intriga, la tortura o medios sobrenaturales, tiene un +15 a las tiradas apropiadas.

Célebre (G): eres una persona conocida y respetada en un ámbito que escojas apropiado a tu profesión, culto o dedicación. Esta cualidad indica lo conocido que eres en un ámbito preciso, fuera del mismo pueden reconocerte con más dificultad. La distancia también es determinante.

***Nota para el Iniciador**. El lusitor debe determinar el "epicentro" de la celebridad poseída por su personaje. A medida que se aleje del mismo será menos conocido. Para reconocerlo se puede hacer una tirada de percepción + geografía apropiada, sumando la cualidad más o menos según la situación, contra una dificultad variable. Por ejemplo, el entrenador de gladiadores Gayo Pítaco está tomando un vino en una taberna de Siracusa, lejos de su ciudad natal, Capua. Posee célebre –lanista- a grado 5. Como entre las dos ciudades existen fuertes vínculos comerciales y la taberna está regentada por un antiguo gladiador, para el tabernero, Gayo es un hombre muy conocido pese a verlo por vez primera. Puedes considerar que a estos efectos la celebridad de Gayo puede incluso doblarse. De lo contrario, Gayo se encuentra en Chipre. Allí posiblemente nadie le conozca por su condición de lanista.*

Cliente (G): por cada punto en esta cualidad tienes entre uno y cinco clientes interesantes. Solo las personas que ostenten cierto poder o influencia pueden escoger esta cualidad. Los clientes son personas que están bajo tu patronazgo, tú les favoreces, ya sea con medios económicos, políticos o de otro tipo, y ellos ha cambio te prestarán pequeños favores. No deben confundirse con esclavos o sirvientes, los clientes son libres, no viven bajo tu techo, simplemente es cuestión de honor el que te ayuden. Los clientes están sujetos a una familia, siendo relativamente leales. No es un deshonor ser un cliente, pues serlo de una familia importante da prestigio al cliente. El único que no es cliente de nadie es el emperador.

***Nota para el Iniciador**. Sería interesante apuntar unos pocos datos sobre cada cliente: nombre, profesión y carácter. De esta forma es más fácil ponerlos en juego, además de facilitar al lusitor el que pueda aprovecharlos cuando los necesite.*

Códices (G): posees multitud de libros interesantes y muy útiles, una biblioteca práctica adecuada para el estudio. Debes determinar en que materias está versada para determinar su utilidad, por ejemplo, temas militares –*táctica, autoridad, equitación-*, materias médicas –*farmacopea, medicina, ciencias naturales-*, cuestiones de construcción variada –*arquitectura, poliorcética-*, centrado en un lugar determinado –*geografía de Britania, idioma celta, druidismo-*. Por cada grado en la cualidad obtienes un "grupo" de libros similares a los de los anteriores ejemplos, lo que te otorga un +3 en las tiradas de estudio. Puedes escoger el mismo grupo hasta un máximo de dos veces.

Conocidos (G): por diversas circunstancias conoces a un miembro de un grupo militar, criminal, religioso, filosófico o taumatúrgico ajeno a tu organización, esta relación es peligrosa y puede traerte complicaciones si se trata de un grupo rival.

Círculo de contactos (G): para sobrevivir es necesario tener amigos en todos sitios. Debes especificar los contactos (nombre, influencia, relación personal, profesión, localización). Por cada punto puedes elegir tres contactos, esto no significa que no tengas más contactos, sino que estos son los más importantes para ti. Sería interesante que el Iniciador se encargase de su elaboración.

Criminal (-G): verdaderamente no eres un ciudadano modélico, estás buscado por crímenes y debes tener cuidado de que nadie te reconozca. Dependiendo del nivel de la cualidad será la gravedad del crimen y del castigo, a su vez indica el esfuerzo que las autoridades o grupo específico van a dedicar en tu búsqueda y captura.

Desterrado (-G): debido a algún tipo de crimen se te ha expulsado de una provincia o de una ciudad, si aparecieses por allí posiblemente sufrirías una dura condena. Es diferente a crimen, si escogieses ambos serían dos los castigos por diferentes crímenes.

Deudas (-G): tu personaje ha vivido por encima de sus posibilidades económicas, o tu propia familia te ha dejado como herencia un montón de deudas. El nivel de la cualidad indica la cantidad de la deuda y el posible peligro que corres si no la satisfaces.

Enemigo (-G): por alguna razón tienes uno o varios enemigos declarados. Un enemigo de 1 punto tiene recursos similares a los tuyos, pero uno de 5 es un adversario temible y por el momento inalcanzable, como un senador o burócrata influyente, o un miembro importante del ejército o el comercio. Un enemigo de 7 u 8 puede ser algún tipo de ser sobrenatural, como un atlante o *daemon* poderoso. Escoger un enemigo de 10 es casi un suicidio, y la verdad, no querer mucho al personaje.

Esclavos (G): por cada punto en esta cualidad posees una media de cinco esclavos poco especializados.

Influencia (G): ejerces una influencia sobre un campo social determinado, pudiendo ser alguno de los presentes: política, militar, económica, criminal, o dentro de un grupo específico, como un culto o secta religiosa. Este no tiene por que estar determinado ni por tu posición, poder o riquezas. *Tú* eres la influencia. Puedes ser un militar o político retirado y seguir ejerciendo ese raro poder que es la influencia, una mezcla de control, consejo y dominio.

***Ludo alea: ¿cómo se utiliza en juego la influencia?** Considera que la cualidad otorga un positivo en aquellas tiradas apropiadas. Por ejemplo, tu personaje es un senador y quiere mover hilos para "poner" entre los jueces a uno que sea afín a su persona en un juicio en el que se juzga a varios de sus aliados políticos. El Iniciador considera que debes hacer una tirada de política + carisma, pudiendo sumar lo que posea en influencia política.*
De todas formas la mejor manera de aprovechar esta cualidad es interpretarla durante el juego, teniendo en cuenta el valor de la misma.

Mala fama (-G): por alguna razón tu fama te acompaña, y esta no es buena. Es similar a la cualidad célebre.

Mecenas (G): conoces a un hombre muy importante que te protege. Por alguna razón parece interesarte por ti y tus actividades. No tiene por que ser de tu misma rama profesional, pudiendo ser desde un jefe criminal, un senador, un mercader, un filósofo o un teúrgo. El nivel de la cualidad indica el poder del mecenas, aunque con un punto ya debe ser alguien poderoso e influyente.

***Nota para el Iniciador**: algunos de los personajes listos-para-jugar pueden cogerse como ejemplos de mecenas si lo consideras apropiado. Solo tienes que otorgarles algo más de "poder".*

Negocio (G): dispones de un rentable negocio. La naturaleza del mismo puede ser muy variada: desde una tienda hasta una red de comercio, pasando por negocios poco "respetables" –como un lupanar- hasta arriendos con el Imperio, como la explotación de una mina. El grado de la cualidad indica la calidad, prosperidad y tamaño del negocio.

***Nota para el Iniciador: ¿cuántos denarios puede dar un negocio?** La rentabilidad de un negocio puede ser sumamente variable: desde que dé pérdidas hasta que convierta a un personaje en un hombre rico. Determinar cuánto dinero otorga esta cualidad es un asunto complejo, ya que según la naturaleza de la actividad económica los ingresos pueden variar entre 400 denarios al año –una taberna en un lugar céntrico, de calidad y prestigio-, hasta los 500.000 de un banquero. Considera que según el tiempo que invierta el personaje, si sabe utilizar sus habilidades y cualidades de forma adecuada cada "punto" en esta cualidad otorgará cierta rentabilidad. Por ejemplo, un personaje posee una taberna de calidad media en Siracusa –negocio 3-. Posee las habilidades negocio y mercadeo a 5, además de inteligencia 6. Se trata de un hombre relativamente tranquilo y con cierta influencia en el puerto de la ciudad. Puedes considerar que lo normal es que a lo largo de un año obtenga un beneficio que oscile entre 300 y 500 denarios. Sin embargo, un argentario en Siracusa, bien relacionado y avispado, que posea negocio 8 puede llegar a ganar anualmente más de 100.000 denarios.*

Como Iniciador debes debatir con sumo cuidado este asunto con los lusitores, ya que no se trata de tener lo más "lucrativo" sino lo más adecuado para los personajes, teniendo en cuenta la naturaleza de las aventuras. No permitas que la avaricia devore la razón de vuestras aventuras.

Posesiones (G): tienes una o varias posesiones valiosas, como una domus en alguna ciudad importante, caballos de raza, una joya de gran valor y fama, una cuadriga que perteneciese a un auriga famoso, un objeto de arte muy antiguo, o un barco mercante. A mayor inversión en la cualidad, mejor será la posesión.

Ludo alea. Ejemplos de posesiones:
Una camada de enormes perros de guerra: 2
Una carreta de lujo: 3
Una estatua antigua y célebre: 3
Un importante caballo de carreras: 3 a 5
Una pequeña, pero bien situada, domus en Roma: 3
Una gran domus en una ciudad de provincias: 3
Una domus mediana que perteneció a una persona muy célebre: 5
Varios animales exóticos –hienas o un par de panteras-: 3
Un barco de recreo de mediano tamaño: 5
Una joya que perteneció a Cleopatra: 5 a 7

Preceptor (G): conoces y mantienes cierta relación con un erudito o profesional de renombre en algún campo específico, como un gran lanista, o un matemático –astrólogo-. La cuestión es que está dispuesto a enseñarte, no de forma altruista, aunque tu relación con él es buena y suele dejarte manga ancha. El nivel de la cualidad indica el prestigio y grado profesional del preceptor, así como lo dispuesto que está hacia ti, su dedicación y el buen precio que suele hacerte.

***Nota para el Iniciador**: lo habitual es que un preceptor de este tipo otorgue a las tiradas de adiestramiento apropiadas entre un +5 hasta un +10.*

Repudiado (-1): tu familia, grupo social o profesional te repudia por algo que hiciste, por lo que tienes prohibido incluso usar tu apellido o relacionarte con ellos. Has tenido que ganarte lo que tienes con tu esfuerzo.

Riquezas (G): tu erario es motivo de orgullo para ti, a medida que inviertas más puntos en esta cualidad mayores serán tus riquezas. Esta cualidad indica el nivel de vida al que está acostumbrado el personaje, así como sus ingresos habituales.

***Nota para el Iniciador**: debes tener en cuenta que un personaje con un alto grado en riquezas puede disponer de objetos y servicios sin coste extra. Por ejemplo, Agatocles el argentario –un tipo de banquero-, tiene riquezas 8. Es un hombre rico. En una aventura desea organizar un banquete de cierto postín. Como Iniciador simplemente debes permitir que lo haga sin gastar dinero. En realidad hace uso de esta cualidad. Sin embargo, si Agatocles organizase banquetes demasiado a menudo, la cualidad riquezas podría reducirse a 7, ya que se trataría de un derrochador.*

Sirviente (G): tienes un ayudante muy especializado en un cometido profesional –guardaespaldas, médico, y un largo etcétera-. Por cada punto invertido en la cualidad este tiene una característica, habilidad o cualidad a 7. El resto de parámetros son básicos a criterio del Iniciador.

Subordinado (-G): en contra de tu voluntad estás supeditado a una persona o ente sobrenatural. La relación es de señor –dominus- y sirviente, teniendo que trabajar para él aunque no te guste, incluso puede que te torture, ya sea física o mentalmente, incluso puede que castigue tu alma. Tal vez sea debido a que sabe secretos inconfesables sobre ti o de algún modo dependes de él. El nivel de la cualidad indica su poder respecto a ti, ya que siempre es más poderoso que tú… por ahora.

***Nota para el Iniciador**: esta cualidad puede servir como base para una futura aventura en la que el personaje pueda quedar libre de la influencia o poder de esta persona o ente. La naturaleza del dominus puede ser sumamente variada: senadores, tribunos del ejército, jefes criminales o piratas, chantajistas o delatores profesionales, teúrgos o goéticos, incluso familiares.*

Villa (G): los honestiores y grandes propietarios romanos tienen villas particulares, verdaderos poblados autosuficientes, ya que en ellos priman las actividades agrícolas y ganaderas, al-

gunas incluso disponen de pequeños grupos dedicados a la seguridad de la misma, en ocasiones pequeños ejércitos. Este tipo de villa -precursora del señorío medieval- es muy común en el occidente del Imperio, especialmente en Italia, Hispania, la Galia, África y Britania. Esta cualidad incluye lo más básico en la villa, como un mínimo de esclavos, mobiliario, animales y útiles de trabajo. Este tipo de posesión se detalla en el capítulo dedicado al Imperio romano.

A mayor inversión en la cualidad, la villa será más próspera y de mayor extensión, además de estar localizada en una mejor zona. Aquí tienes unos pocos ejemplos, de menor a mayor:

- Casa de campo con algunos árboles frutales y pequeños pastos suficientes para la familia y algunos esclavos. Tiene la ventaja de estar cerca de una ciudad de mediano tamaño.
- Recorre los dominios de la villa un pequeño riachuelo, disponiendo de agua en abundancia. Una calzada cercana y un puesto de vigilancia militar cercano hacen que la villa tenga facilidad para vender sus excedentes y sea más segura de la habitual.
- La villa disfruta de un extenso latifundio: los campos labrados son inmensos, y si el tiempo acompaña la cosecha suele ser muy abundante. Dispone de un muro como linde, la casa principal está parcialmente fortificada y los vecinos inmediatos son gente tranquila.
- La villa es de gran tamaño y lujo, situada junto al mar. Utilizada más como lugar de veraneo como explotación agrícola. En su interior las termas y las obras de arte la asemejan a un palacio. En la zona el dueño es célebre por sus riquezas y prosperidad.
- La villa está situada en un lugar realmente privilegiado, además perteneció a una celebridad. Algunos de sus productos son famosos en varias provincias, ya sea por la lana de sus ovejas, la fertilidad de sus tierras, los exquisitos peces de sus piscifactorías, o posea minas de cierto valor. La villa genera abundantes beneficios a su dueño.

CUALIDADES TEÚRGICAS

(Estas cualidades deben ser escogidas por personajes apropiados, como teúrgos o aquellos que posean algunas habilidades sobrenaturales)

Adepto instruido (G): por cada punto en la cualidad puedes distribuir dos puntos entre las siguientes habilidades teúrgicas: corpus religio, preces, sacrificium o caeremonia.

Aliados del Pacto (G): ya sea dentro de tu culto o congregación, mantienes contacto con proci, teúrgos o fieles de cierta confianza que puedes considerar aliados. Por cada punto tendrías un aliado, aunque si inviertes varios puntos en un individuo este ostentaría mayor poder y la alianza sería más firme.

***Nota para el Iniciador y el Iusitor**: debéis determinar quien es cada aliado. Se debe especificar al menos su nombre, culto, y otros detalles, como el motivo de la alianza.*

Bellifer (G): estás acostumbrado a combatir ofensivamente utilizando la teurgia. Por cada dos puntos invertidos en esta cualidad tienes un +1 en los parámetros ofensivos del combate teúrgico –maniobra y ataque-.

Círculo de Sabios (G): perteneces a un círculo de sabios, el prestigio lo determina el nivel de la cualidad. Además, por cada punto invertido puedes distribuir 2 puntos entre las habilidades relacionadas con la naturaleza del círculo. Por ejemplo, si están especializados en cuestiones médicas podrías distribuir puntos en medicina, farmacopea y ciencias naturales.

***Nota para el Iniciador**: sería interesante que determinases el nombre y naturaleza del Círculo, ya que puede ser fuente de aventuras para el teúrgo, además de especificar más o menos el número de miembros, así como a alguno de ellos y sus costumbres internas. En el Libro de la Oscuridad tienes como ejemplo el Círculo de la Filósofa.*

Congregación (G): perteneces a una congregación religiosa, el nivel de la cualidad indica su prestigio, lo importante que eres en su organización y lo integrado que estás.

***Nota para el Iusitor**: en el Libro de la Penumbra tienes un ejemplo de congregación, el Agyrmos de Enna en Sicilia, además de detallar en que consisten las congregaciones del Pacto secreto.*

Conocimientos secretos (G): tu personaje ha tenido acceso a conocimientos poco comunes entre los teúrgos de tu Culto, tal vez un anciano o un erudito te ha enseñado, o bien robaste un libro oculto, u otro teúrgo amigo tuyo te lo enseñó. A continuación tienes el coste según sea el conocimiento adquirido, proporcionándote un punto. Por ejemplo, para adquirir un punto en la habilidad Secretos del Pacto debes invertir tres puntos:

- **Dominatus** (ajeno a tus Misterios): 2
- **Secretos del Pacto**: 3
- **Caerimoniarius**: 4
- **Misterio ajeno al de tu culto**: 5

***Nota para el Iniciador**: sería interesante determinar la forma en la que el teúrgo tuvo acceso a estos conocimientos secretos, ya que posiblemente sea motivo de castigo por el Pacto u otra sociedad secreta.*

Contactos entre los Condenados (G): conoces en secreto a miembros que pertenecen a un Culto Condenado. El origen del contacto puede ser muy variado: una amistad juvenil, contactos familiares, intereses comunes o pura casualidad. Por cada punto conoces a un individuo.

Dogmático (-G): dentro tu grupo eres un tanto radical por tus ideas, consideras que tu culto o grupo es superior a los otros. Para ti cualquier desviación del dogma básico es perjudicial e intolerable. Esto hace que tu carácter sea intransigente. El grado de la cualidad indica lo radical y extremo de tu dogma y comportamiento.

***Nota para el Iniciador**: entre los teúrgos esta cualidad no es inusual. Los cultos son sociedades secretas a menudo exigentes, enzarzadas en guerras políticas y religiosas tan antiguas como la humanidad, por ello no es raro ver a dominae o satores haciendo gala de esta cualidad. Debes determinar con el lusitor la base de su dogma.*

Dominatus extra (G): gracias a tu mistagogo, un magíster, tu propio esfuerzo o inspiración divina has aprendido más *dominatus*. Por cada punto en esta cualidad posees un *dominatus* extra, siempre y cuando sean de alguno de los Misterios que conoces.

Dynastes (G): entre tus antepasados tienes a teúrgos famosos y muy importantes, quizás incluso algún precursor. Esto te proporciona prestigio, envidias de otros teúrgos y mucho orgullo. Claro está que tienes que demostrarlo si quieres ennoblecerte con un cognomen apropiado a tus antepasados. El dynastes es similar al "linaje" pero orientado al mundo del Pacto secreto. Algunos de estos dynastes incluso se organizan en congregaciones.

Ludo alea: dos ejemplos de dynastes.

Dynastes dracontia

Formada por saliaris y bellatores. Su origen se remonta a principios de la República romana, siendo fundada por Evandro Atilio Dracontio. Este teúrgo cae más en terreno de la leyenda que de la historia. Se dice de él que libró a la ciudad de Circeo, al sur del Lacio, de una gran serpiente progenie de la mítica Hidra de Lerna. Asunto confuso. Al parecer logró obtener una dracontia, piedra preciosa y de gran poder sobrenatural –relacionado con venenos y otras sustancias-, de la cual se dice que solo nace en las cabezas de este tipo de serpientes. Sus descendientes teúrgicos aseguran que aún poseen la dracontia y que han aprendido de ella algunos secretos y numinae. Una leyenda ulterior asegura que esta dracontia está en el interior del cadáver momificado de Evandro.



Dynastes aegophagae

Formada por dominae y vestales de origen helénico. Su origen se remonta a la lejana Lacedemonia –más conocida como Esparta-. En tiempos míticos el gran Hércules sacrificó una cabra en la ciudad, ofreciendo la carne del sacrificio a varias mujeres, llamadas a partir de ese momento "las devoradoras de la cabra", las aegophagae. En realidad el rito fue algo más obsceno, pues se cree que Hércules cohabitó con ellas justo tras el sacrificio, ante el altar de Hera. Acto impío que enfureció a la divinidad. Por ello las aegophagae son un grupo muy reducido pero muy devoto a la diosa, las cuales ocultan multitud de terribles secretos. Algunos creen que la cabra era en realidad un sátiro y que las aegophagae lo devoraron.

Entidad encadenada (G): tienes una entidad encadenada, esta puede ser un lar, un penate, un mane o el *genius* de un lugar. Su poder viene determinado por los puntos que inviertas en la cualidad, cada punto indica tres en su designación de poder.

Esfera de salvaguarda (G): sabes como protegerte intuitivamente de algunos Misterios. Tienes un positivo en defensa teúrgica igual al grado de esta cualidad contra aquellos Misterios que conozcas.

Evocación de sangre (5): puedes utilizar heridas totales para incrementar tus tiradas en el combate teúrgico. Por cada herida obtienes un +3 durante ese asalto en maniobra, ataque y defensa.

Mistagogo (G): indica lo poderoso que es tu mistagogo. Siempre es interesante que tu mistagogo sea un teúrgo poderoso, pues tendrás un gran aliado que te protegerá hasta que te hayas establecido entre los del Pacto con firmeza.

***Nota para el Iniciador**: en el Libro de la Oscuridad se detallan los diferentes tipos de mistagogos según el culto, importante para comprender las diferencias entre ellos.*

Misterio extra (G): con esta cualidad el teúrgo puede aumentar su conocimiento en los Misterios conocidos por su culto. Cada 3 puntos invertidos aumenta en 1 el nivel de uno de tus Misterios, hasta un máximo de 3 en el Misterio.

Numina extra (G): puedes escoger un número de grados entre diferentes numinae igual al grado de la cualidad. Por ejemplo, esta cualidad a grado 7 permite que el teúrgo haya aprendido dos numinae de grado 3 y otra de grado 1, o bien siete de grado 1. Cabe recordar que el Misterio siempre determina el máximo grado de numina que un teúrgo puede llegar a aprender.

Las cualidades Bellifer, Esfera de salvaguarda y Evocación de sangre

Estas tres cualidades son ejemplos de disciplinas y prácticas teúrgicas secretas practicadas por algunas de las congregaciones del Pacto. En este caso por la Congregación de Bellona, la diosa de la guerra romana, fundada por la familia claudia en tiempos de la República. Hace unos años una teúrga traidora miembro de la congregación divulgó estos secretos, aunque posteriormente fue juzgada por el Pacto y condenada a muerte –realmente murió asesinada antes del juicio en Praeneste-. Estas prácticas secretas se propagaron entre los teúrgos, destruyendo el secreto. Por ello ahora son relativamente comunes y cualquier teúrgo puede aprenderlas sin dificultad, aunque nadie duda que la congregación de Bellona oculta otras prácticas teúrgicas similares de mayor poder.

Sombra (-G): puedes llegar a tener hasta 10 puntos en Sombra, debes recordar que estos puntos son prácticamente permanentes y extremadamente difícil de eliminar. Debes determinar que estigmas sombríos has adquirido.

***Nota para el Iniciador**. Sería interesante determinar aunque sea levemente cómo el teúrgo adquirió estos puntos de sombra. Aquí tienes algunas ideas al respecto. Cabe entender que la sombra a menudo tiene poco que ver con la moral y la ética, sino con el respeto a la divinidad y seguir los ritos correctamente:*

- ***Actos impíos**: el teúrgo ha realizado algún tipo de acto terrible en un lugar sagrado, como una violación o un asesinato.*
- ***Antropofagia**: el personaje ha consumido carne o sangre humana. No importa que fuese de forma involuntaria o que desconozca el hecho.*
- ***Baskania**: el personaje fue víctima del mal de ojo o fue objeto de una maldición.*
- ***Locura**: el personaje está desequilibrado mentalmente y suele actuar habitualmente de forma extraña e inhumana.*
- ***Metamorfosis**: el personaje por medio sobrenaturales fue transformado en un ser diferente, como un animal.*
- ***Necromancia**: practicar ritos con cadáveres o fantasmas suele ser motivo de puntos de sombra.*
- ***Parricidio**: en realidad cualquier asesinato en la familia, o un infanticidio.*
- ***Pifia con poder sobrenatural**: este es el precio por equivocarse y "jugar" mal con los poderes divinos de la teurgia o la taumaturgia.*
- ***Poseído**: el personaje sufrió una posesión, quedando parte de su alma marcada para siempre.*
- ***Rito equívoco**: el teúrgo no realizó un sacrificio o ceremonia correctamente, desatando poderes que finalmente dañan su ser.*
- ***Sacrificios humanos**: este tipo de cruento sacrificio suele desatar tanto poder que irremediablemente el teúrgo ve su alma manchada.*
- ***Sacrilegio**: el personaje ha robado objetos sagrados en un lugar consagrado, como un templo o santuario.*
- ***Viaje sobrenatural**: el personaje ha "viajado" al Puente Sublunar durante sus sueños, o al Puente de Estigia –quizás durante una enfermedad, estando moribundo-.*
- ***Visiones**: algún ser o divinidad obligó al personaje a tener algún tipo de visión o premonición onírica.*

Paso quinto: retoques finales

NOMBRE

En el capítulo dedicado al Imperio romano se detallan los nombres romanos, además de tener ejemplos de nombres propios de origen no romano. Al final del Libro de la Oscuridad dispones también de un apéndice con multitud de nombres variados.

EQUIPO

Lo más habitual es que los personajes tengan como posesión personal el equipo más lógico posible. Por ejemplo, un legionario tendría sus armas y armadura. Un médico tendría medicamentos y utensilios propios de su profesión. Un viajero que tenga una gran habilidad en montar, dispondrá de un caballo y el equipo mínimo para viajar.

De todas formas, es interesante tener en cuenta factores como la cualidad riquezas y las habilidades del personaje. Por ejemplo, se trata de un médico de prestigio y una gran habilidad, como Iniciador puedes considerar que dispone de numerosos fármacos, una extensa red de dolientes clientes y hasta puedes "regalarle" un aprendiz.

DINERO

Es importante saber cual es la riqueza del personaje, determinado por sus posibilidades sociales, laborales y otros factores. Debes determinar la clase social del personaje, realizando una tirada donde corresponda. Siempre se tiran dos dados multiplicado por el factor de tu clase social. Debes tener en cuenta la cualidad riquezas, pues se suma a la tirada total. Las cantidades se indican en denarios.

De esta forma se determina la riqueza acumulada, los ingresos son otra cosa.

Si te fijas, un senador puede tener mala suerte en la tirada y verse arruinado, o un miembro de la clase baja afortunado. Todo es posible, pues la diosa Fortuna es caprichosa y más aún cuando se trata de dinero.

HUMILIORES

Clase baja (esclavos, gente pobre): x 5
Clase media (campesinos afortunados, artesanos): x 30
Clase alta (mercaderes, propietarios de viviendas): x 100

HONESTIORES

Magistrados: x 1.000
Caballeros: x 5.000
Senadores x 10.000

CARACTERÍSTICAS ESPECIALES POR TIERRA NATAL

El Imperio ha ido incorporando a lo largo de los siglos diferentes culturas, cada una de ellas ha fomentado aspectos diversos, estos modificadores y ayudas no son comunes a todos los habitantes de las provincias mencionadas, pero los personajes son excepcionales y sería interesante aplicárselos.

- Germanos, britanos, hispanos y galos del norte: +1 Fuerza.
- Itálicos, helénicos, cartagineses, galos del sur, hispanos del sur y el levante: +1 Cultura.
- Mauritanos, numidas y árabes: +1 tiradas referentes a desierto.
- Danubianos: +1 tiradas referentes a bosques y montañas
- Egipcios y orientales: punto extra de fides.
- Capadocios, frigios y armenios: +1 Constitución.

HÉROES

"Has sido concebido por vientre de mujer pero los dioses no han pensado para ti que mueras como hombre. El destino te ha marcado, tu sitio está entre los grandes hombres y mujeres que antaño y desde siempre han sido escogidos por las divinidades para que luchen por ellos en este mundo, eres un adalid, un escogido, un condenado y un bendecido… El destino tiene preparado para ti grandes obstáculos y sufrimientos, pruebas que demostrarán tu valía. No hay término medio, si vences serás un héroe, un grande entre los grandes, si fracasas será por que has muerto, tu nombre será olvidado con rapidez, no serás más que polvo en una tumba. Recuerda hijo a Hércules, Aquiles, Atalanta, Ulises,… Ellos son héroes, nos contemplan desde las estrellas, orgullosos. Inmortales como los dioses, ese es tu destino."

-Erictonio Don-de-Atenea, sabio griego y consejero de héroes.

Desde antes de tu nacimiento una divinidad o varias de ellas ya tenían preparado para ti una serie de pruebas que tu debes convertir en hazañas heroicas. Es una misión cuya recompensa puede variar pero que te proporcionará fama, respeto y posiblemente un lugar entre el resto de los héroes, los semidioses del mundo antiguo.

Son muchos los héroes, pero pocos los que consiguen su objetivo. Los dioses por ello te han proporcionado dones y bendiciones que harán de ti un hombre superior al resto.

Los dones heroicos

Los héroes disponen de capacidades especiales únicas para ellos. Debes imaginar que tipo de héroe deseas ser, pues varios parámetros *determinarán* tus capacidades. Una vez terminado el personaje normal lo conviertes en héroe, distribuyendo las capacidades propias de ellos. Tienes que determinar cómo y cuando has "despertado" como héroe. Algunos héroes lo son desde su mismo nacimiento, esto quiere decir que algún preceptor siempre ha velado por ti, enseñándote y avisándote de tu destino. O bien, en cierto momento, los dioses se te han mostrado de alguna forma y te han anunciado tu destino. Son muchas las posibilidades, tú y el Iniciador deberíais estar de acuerdo en la forma.

DESTINO Y DIGNITAS

Como base tienes Destino 5 y tres puntos extras en dignidades. El máximo en una de tus dignidades no es 10, si no 15.

LA HABILIDAD HEROICA

Como todo héroe tienes una habilidad en la que sobresales ampliamente y que te caracteriza. Tienes 3 puntos extras en la habilidad que escojas, además no dispones de ningún tipo de máximo en ella, pero sí su pericia, que sigue siendo 5. Un héroe con el tiempo y los puntos de experiencia necesarios puede llegar a tener su habilidad a niveles asombrosos, como 15 ó 18.

LAS CARACTERÍSTICAS HEROICAS

Los héroes destacan por alguna cualidad física o mental que sobresale ampliamente del resto. Escoge dos características, estas serán tus características heroicas, de ellas parte tu base heroica. Añade tres puntos a las características, además no están limitadas con ningún tipo de máximo, pero si sus pericias, que siguen siendo de 5. Cada característica tiene asociada una serie de proezas, estas te proporcionan cierto poder. A mayor heroicidad, mayores serán las ventajas.

Por ejemplo, Hércules tenía fuerza y constitución heroicas, Atalanta destreza y constitución, Ulises inteligencia y cultura…

HEROICIDAD

Dispones de un parámetro único llamado Heroicidad. Determina tu fama, valía y poder relativo. Comienzas el juego con 0 puntos, pudiendo llegar hasta un máximo de 10 en heroicidad. El Iniciador te irá otorgando puntos a medida que realices hazañas y gestas propias de tu Destino. Por cada diez puntos aumenta en uno la heroicidad. No se pueden aplicar puntos de desarrollo o de victoria para incrementarla, por lo que solo el Iniciador tiene la potestad de incrementar tu heroicidad. Debes tener en cuenta que este parámetro determina tu fama y tu poder como héroe. Por ejemplo, si un héroe con Destino Benefactor logra librar a un pueblo de un enemigo, como un grupo de salteadores, el Iniciador puede otorgar uno o dos puntos. Pero si el héroe libra al lugar de un gran enemigo sobrenatural, como un teúrgo enloquecido o un ser sobrenatural, como una gorgona, puede otorgar cinco puntos.

A medida que aumenta la heroicidad, aumenta la fama del héroe, aplicándola de igual forma que la cualidad célebre.

PROEZAS HEROICAS

Tienes acceso al mismo grado en proezas a lo que dispongas en Heroicidad. De este modo, si tienes Heroicidad 3 podrás utilizar las proezas hasta tres. Por ejemplo, si la característica es fuerza, podrás acceder a las proezas La fuerza de Atlas, Las piernas de Aquiles y El brazo de Hércules.

> ***Ludo alea: aplicando una proeza**. El héroe persa Kontos posee heroicidad cuatro, siendo una de sus características heroicas fuerza. Encerrado en una vieja necrópolis, quiere salir de ella moviendo una gran puerta de bronce que lleva hasta el exterior, estando atascada por el paso del tiempo y la humedad. Afianza sus pies en el suelo, solicita la ayuda a los dioses e intenta mover la puerta utilizando la proeza de fuerza: Las piernas de Aquiles. Al tener heroicidad cuatro puede aplicar un +12 a la tirada. Tiene grandes posibilidades de escapar.*

Proezas de Fuerza

GRADO 1: LA FUERZA DE ATLAS

Tienes una fuerza formidable para levantar peso. Considera que tienes 3 puntos más de fuerza por punto de Heroicidad que tengas. Por cada punto de fuerza una persona puede levantar cinco kilos sin grandes problemas, o cargar sobre sus hombros unos diez kilos. Con tiradas de atletismo + fuerza una persona puede aumentar el peso de carga.

GRADO 2: LAS PIERNAS DE AQUILES

Tienes una fuerza prodigiosa en las piernas, por ello puedes realizar saltos increíbles. En acciones en las que las piernas sean fundamentales tienes un positivo igual a lo que tengas en Heroicidad por 3. Esto te ayuda cuando intentas derribar a alguien, saltar o arrastrar un objeto pesado, como una puerta de piedra. Cuando corres tienes un positivo igual a tu nivel en Heroicidad.

GRADO 3: EL BRAZO DE HÉRCULES

Posees una fuerza increíble en los brazos. Tienes un positivo a lanzar igual a tu Heroicidad por 3, además de doblar la distancia. Puedes sumar al daño lo que poseas en Heroicidad en ataques cuerpo a cuerpo o lanzando armas.

GRADO 4: EL ABRAZO DE TALOS

Eres capaz de imprimir una fuerza brutal y prolongada entre tus manos. Útil para doblar barrotes o armas, también puedes pulverizar objetos ejerciendo presión entre tus manos, incluso rocas o armas. Tienes un +3 a la tirada por cada punto que tengas en Heroicidad.

GRADO 5: LA TEMERIDAD DE HÉCTOR

Sumas a virtus lo que tengas en heroicidad, sin importar el máximo.

Proezas de Constitución

GRADO 1: LA CONSTITUCIÓN DE LOS HÉROES

Es muy difícil verte fatigado, tienes una constitución formidable. Por cada punto en Heroicidad tienes un +3 a las tiradas de rendimiento.

GRADO 2: EL DON DE ESCULAPIO

Los venenos y enfermedades te afectan muchísimo menos de lo que deberían. Tu constitución sobrehumana te defiende contra todos los males de esa clase. Tienes un +3 por cada punto de Heroicidad contra tiradas de venenos y enfermedad.

GRADO 3: AMBROSÍA

Apenas necesitas de la comida y la bebida, tu cuerpo no requiere de gran cantidad de alimento o agua, tienes un metabolismo sobrehumano. Por cada punto en Heroicidad tienes un +3 en tiradas contra el hambre y la sed.

GRADO 4: INFATIGABLE COMO ERIMANTO

Tu perfecta constitución hace que apenas notes el cansancio. Por cada punto de heroicidad eliminas un punto negativo de las casillas de rendimiento. Por ejemplo, si tienes heroicidad 3, eliminarías los negativos de las tres primeras casillas, la cuarta tendría el habitual –4.

GRADO 5: LA PIEL DE ATLAS

Posees una constitución perfecta, por ello el daño exterior te hace menos daño del habitual. Tienes un positivo a la protección igual a tu grado en Heroicidad.

Proezas de Destreza

GRADO 1: LA AGILIDAD DE ATALANTA

Tienes un gran dominio sobre tu cuerpo, sabes como utilizarlo con maestría. Tienes un positivo igual a tu grado en Heroicidad por 3 en tiradas de atletismo.

GRADO 2: LAS MANOS DE PANDÁREO

Tu coordinación manual es un verdadero prodigio. Tienes una soltura total con ellas, así como una rapidez asombrosa. Tienes un +3 por cada grado en Heroicidad que tengas en tiradas relacionadas con las manos, como algunas acciones de latrocinio y similares, además, no tienes negativos en maniobra por desenvainar el arma. Puedes realizar dos acciones independientes con cada mano sin negativos ni problema alguno. Por ejemplo, un personaje puede estar reclinado comiendo y bebiendo con una mano y con la otra desenrollar el cordón de una bolsa que tiene oculta en la ropa y sacar su contenido, con tal soltura y rapidez que es difícil que lo descubran.

GRADO 3: EL INSTINTO DE PERSEO

Utilizas tu cuerpo con gran soltura y rapidez, de una forma intuitiva que te ayuda en el combate. Tienes un positivo a Maniobra igual a tu grado en Heroicidad.

GRADO 4: LAS ALAS DE ÍCARO

Eres capaz de realizar acciones físicas casi imposibles. Saltos increíbles, correr por una cuerda, entrar por una pequeña ventana a la vez que coges una cuerda.

> ***Nota para el Iniciador**: el héroe es capaz de realizar proezas que rozan lo creíble, pero no significa que vuele o que rompa las leyes de la física. Puede entenderse que el héroe está al límite de lo imposible. Por ejemplo, durante una persecución por las azoteas de la ciudad de Pérgamo, el héroe tiene que saltar y entrar por una pequeña ventana situada en un piso más abajo, ayudándose de un toldo. Se trata de algo casi imposible, pero debes dejar que lo intente.*

GRADO 5: TESEO REVIVIDO

Eres un gran combatiente, tu habilidad con las armas es motivo de fama y temor para tus adversarios. Tienes un positivo en ataque con armas cuerpo a cuerpo igual a tu grado en Heroicidad.

Proezas de Percepción

GRADO 1: ENTRE CALÍCRATES Y MIRMÉCIDES

Tu visión es perfecta. Tienes un +3 por cada grado en Heroicidad en tiradas que requieran la vista. Además tienes un positivo en ataque igual a tu Heroicidad con armas arrojadizas, como el arco.

GRADO 2: LA AGUDEZA DE CÁSTOR Y PÓLUX

Posees un oído que es un verdadero portento. Nada se te escapa. Es prácticamente imposible acercarse a ti sin que lo oigas. Tienes un +3 por cada grado de Heroicidad en tiradas en que requieras el oído.

GRADO 3: EL OLFATO DE CERBERO

Tu sentido del olfato no tiene nada que envidiar al de un perro. Puedes distinguir incluso los olores individuales de cada persona. Tienes un positivo a las tiradas de percepción igual a tu grado en Heroicidad por 3 cuando haces uso del olfato. Es muy útil para seguir rastros. Tienes que tener en cuenta la dirección del viento y otros detalles. Puedes llegar a captar el olor de una persona desde una larga distancia.

GRADO 4: VIGILANTE COMO TALOS

Incluso durmiendo escuchas como si estuvieses despierto. Si alguien se acerca haces la tirada de percepción sin negativo alguno.

GRADO 5: LOS SENTIDOS DE HELIOS

Tu rango de visión y oído son magníficos. Puedes oír y ver a una distancia tres veces mayor de lo que puede una persona normal.

Proezas de Inteligencia

GRADO 1: LA ASTUCIA DE ULISES

Es muy difícil engañarte, eres rápido descubriendo las intenciones ocultas y mentiras de la gente, pero eres astuto a la hora de inventarte tus mentiras y artimañas. Tienes un positivo igual a tu grado en Heroicidad por 3 a las tiradas relacionadas con engañar y similares.



GRADO 2: DISCERNIMIENTO ANALITICO

Eres muy bueno utilizando el difícil arte de la analítica. Observas detalles sin importancia aparente, relacionándolos. Observando a una persona puedes incluso saber a que se dedica, sus gustos y de dónde viene. No se trata de ningún tipo de poder sobrenatural, simplemente te fijas en los detalles. Requiere hacer una tirada de inteligencia + vigilar para ello. La dificultad es variable. Por cada éxito obtienes un detalle relevante. El factor tiempo es importante, mientras más tiempo observas más tiradas puedes realizar. Pero si hay pocos detalles importantes no van a aparecer más porque tengas más éxitos.

GRADO 3: LA MEMORIA DE NUMA

Tu capacidad para retener lo aprendido es enorme. Obtienes en cada aventura un número de puntos de desarrollo extra igual a tu grado de heroicidad entre dos, redondeando hacia arriba. En las tiradas de estudio tienes un positivo igual a tu grado en Heroicidad por 3.

GRADO 4: LA TOZUDEZ DE HÉRCULES

Tienes una voluntad sobrehumana. Tu excepcional inteligencia hace de ti una persona con una claridad y rapidez mental fuera de lo normal. Tu mundo está claro para ti. Adquieres la cualidad voluntad de hierro al mismo grado de lo que poseas en heroicidad. Cuando intenten controlarte por medios sobrenaturales tienes un +3 por grado de heroicidad en la defensa teúrgica.

GRADO 5: LA TENACIDAD DE ALEJANDRO MAGNO

Eres perseverante, obsesivo, constante,… Cuando algo se te mete en la cabeza, no paras hasta que lo consigues. Aumenta tu gravitas al mismo grado de lo que poseas en heroicidad. Si de esta forma sobrepasas los diez puntos, el resto debes invertirlo en fides.

Proezas de Cultura

GRADO 1: CONOCIMIENTO REVELADO

Puedes realizar tiradas de conocimientos que no poseas, incluso de idiomas que desconozcas por completo, como si tuvieses la habilidad a uno. No es útil con conocimientos sobrenaturales, como los Misterios, *corpus religio* y similares.

GRADO 2: EL SUSURRO DE LOS HÉROES

Tienes recuerdos y conocimientos que no son tuyos. Estos aparecen cuando menos lo esperas. Son de índole variadas, relacionados con la actividad que estés realizando en ese momento. Por ejemplo, si estas buscando información sobre un libro, "recordarás" que la última noticia aseguraba que estaba en la gran biblioteca de Pérgamo. Esta proeza no siempre aparece cuando la necesitas, pero no te es extraña. Como media la puedes utilizar un número de veces por aventura igual a tu grado de heroicidad. Algunos conocimientos son más costosos e importantes que otros, por lo tanto a veces te pueden costar más de un punto.

GRADO 3: LA SABIDURÍA DE QUIRÓN

Cuando realizas tiradas de conocimientos -sin incluir los sobrenaturales- en vez de tirar dos dados puedes tirar tres y escoger los dos que más te interesen.

GRADO 4: DENTRO DE LA CABEZA DE ORFEO

Tienes acceso a todas las habilidades sobrenaturales. Considera que las tienes todas a uno. Este conocimiento no puedes transmitirlo, ya que es intuitivo.

GRADO 5: POSEÍDO POR LA *PIETAS*

Tu saber sobrehumano te conecta con el mundo sobrenatural. Aumenta tu fides en el mismo grado que poseas en heroicidad.

Proezas de Carisma

GRADO 1: EL TOQUE DE HELENA

Despides un aura difícil de ignorar, eres el centro de atención, tu arrolladora personalidad fascina a todos. Todo el mundo parece querer estar cerca de ti. Tienes un positivo igual a tu heroicidad por 3 en las tiradas de carisma, aunque el efecto dura muy poco tiempo –como máximo un número de asaltos igual a lo que se posea en heroicidad-.

GRADO 2: LA AUTORIDAD DE AGAMENÓN

La gente confía en ti, destacas ente la multitud, inspiras confianza y seguridad en todo lo que haces. Todos te escuchan. Tienes un positivo igual a tu heroicidad por 3 en las tiradas de autoridad cuando se trata de un gran número de personas.

GRADO 3: ESCLAVIZAR

Enamorar, fascinar, convencer,… Puedes dominar a una persona con el poder de tu atractiva personalidad, aunque ya no estés presente. Puedes ordenarle hacer cosas haciendo creer a esa persona que realmente quiere hacerlas. Y todo por que le caes bien. Claro que si lo que pides es que mate a su marido o algo igual de difícil, tardarás más en convencerla. Esta proeza hace que la persona se vea subyugada por pasiones y emociones que nublan su raciocinio. Hay personas más frías que otras, o leales y obstinadas, y debes tener en cuanta que no siempre podrás con todos. Debes enfrentar tu carisma a la gravitas y el carácter de la persona.

GRADO 4: LA MIRADA DE GORGONA

Respeto, miedo,… Sabes transmitir poderosas emociones, tanto a personas, a animales o seres sobrenaturales. Los que te ataquen tienen un negativo en ataque igual a tu grado de heroicidad.

GRADO 5: EL *GENIUS* DE NUMA

Tu carisma es capaz de afectar a seres sobrenaturales, como *daemoni* o fantasmas. Para poder afectarles debes vencer su defensa teúrgica.

La debilidad

Todo buen héroe tiene algún tipo de debilidad, un punto débil. Las posibilidades son infinitas, debes pensar bien cual es tu debilidad. Muchos héroes tienen prohibiciones sobrenaturales impuestas por los dioses, no pueden consumir algún tipo de alimento o sus proezas heroicas son inútiles contra algún tipo de objeto, persona o lugar sagrado. Otros no pueden realizar proezas en ciertas fechas. Famosa es la debilidad de Aquiles, pero otros héroes tienen otras debilidades, como el orgullo desmedido de Hércules.

La debilidad es obligatoria, pudiendo ser de intensidad 1 a 10. En contrapartida considera que puedes distribuir un número de puntos entre las características y la habilidad heroicas igual al grado de la debilidad –no olvides el alto coste de las características y habilidades a partir de seis y siete, respectivamente-.

Dones divinos

Tus capacidades están vinculadas al mundo de los dioses, por ello puedes escoger un don del mismo grado en heroicidad o uno menor según te interese entre cualquiera de los Misterios. No requiere de tirada pero debes invertir la dignitas apropiada. Si el don finaliza debes volver a invertir el coste. Si no te interesa, no es obligatorio. Debes tener en cuenta que solo puede tener un don a la vez utilizando este método.

El Iniciador tiene la última palabra a la hora de permitir el obtener dones de esta forma, al fin y al cabo es una deidad quien lo otorga. El héroe solicita la ayuda divina para ello.

Si el don finaliza debes volver a invertir el coste. Si no te interesa, no es obligatorio.

Héroes como teúrgos

Hay una gran diferencia entre un héroe y un teúrgo, aunque básicamente los dos son aliados de los dioses. El teúrgo aprende y adora a sus divinidades, es sacerdote y guardián de los conocimientos teúrgicos. Los héroes son el poder encarnado de los dioses. Desde su nacimiento el Destino ya les ha marcado. Se nace héroe, se hace teúrgo.

La mentalidad y forma de vida de un teúrgo es muy diferente a la de un héroe. Los teúrgos se deben a su culto, a la política de los mismos y a un entresijo complicado de obligaciones y responsabilidades. El héroe se debe a su divinidad y a su Destino. No debe sentirse atado a una institución sea la que sea. Debe cumplir su destino por si mismo. Aunque pueda recibir ayuda, debe ser el propio héroe el gran artífice de sus hazañas.

Por todo ello es muy raro que un héroe consiga ser un teúrgo. No es imposible pero es difícil de ver. Son pocos los héroes que pueden ser considerados teúrgos.

Interpretando a un Héroe

Jugar con un héroe conlleva grandes responsabilidades y cadenas. Tienes que entender que un héroe está unido a una divinidad o grupo de divinidades, tiene un destino que cumplir, una misión encomendada.

Tu habilidad y características heroicas determinarán en gran medida el destino de tu héroe. Considera que si tus características heroicas son fuerza y constitución es probable que tu destino sea violento, si se trata de inteligencia y cultura tus hazañas serán más de índole intelectual. Los dioses te necesitan para un gran cometido final; desvelar un secreto, acabar con un gran enemigo o proteger a otros. Las posibilidades son infinitas. No pienses que un héroe se dedica a matar monstruos y poco más. No hay un solo héroe que sea igual a otro. Sé original con tu posible destino.

Aunque seas especial no pienses que eres indestructible o algo parecido. Los dioses te han bendecido con unos dones para que puedas realizar tu destino. Los dones están ahí porque las dificultades que te esperan superarían a cualquier hombre normal. Ten cuidado y no te confíes demasiado, sé astuto y no te precipites. De igual manera que una deidad te apoya, otra puede perjudicarte, los dioses se llevan fatal entre ellos. Por ejemplo, Ulises era protegido de Atena, pero Poseidón le hizo la vida imposible.

Héroes por todas partes

Todas las mitologías tienen héroes, no es exclusivo de los griegos y romanos. Tu héroe no tiene por que necesariamente ser un héroe grecolatino, puede ser celta, germano, persa, árabe, egipcio… Todo depende de vuestras aventuras. Son famosos los héroes celtas, salvajes y violentos. Los héroes germanos, envueltos en las brumas. Los árabes saben de hombres marcados por el poder de las arenas y sus moradores…

EL IMPERIO ROMANO

"Otros, sin duda, moldearán mejor el bronce semejante a un suave respiro, talarán la figura viva del mármol; y otros, hablan con mayor elocuencia o aprenden a medir, mejor que nosotros, los caminos celestiales y los movimientos de las estrellas; recuerda, romano, gobernar al pueblo con la ley, preparar el camino de la paz, doblegar a los altaneros, prescindir de los sumisos. Nuestras bellas artes, éstas, para siempre"

-Eneida, Virgilio.

En este capítulo puedes encontrar gran cantidad de información sobre el Imperio romano, su historia reciente y su inmediato futuro. También encontrarás en este capítulo datos sobre la vida de los romanos, el día a día y gran cantidad de datos variados.

Historia de Roma

"Pero he aquí que esta soberbia Roma extenderá su imperio hasta los extremos del Universo"

–Virgilio

La extensa historia de Roma puede reducirse a *grosso modo* en varios periodos: la Monarquía, desde Rómulo a Tarquinio el Soberbio, un segundo periodo, la República, conquistadora, corrupta, honorable e idealista, el Principado, denominado también Imperio, que marca el apogeo de Roma, y por último, el Dominado, que marca el despotismo de los emperadores y el declive del Imperio, pero todo tiene un comienzo y el de Roma fue el siguiente.



Tras la guerra y destrucción de Troya por los griegos, algunos de los héroes troyanos abandonaron el lugar con la misión sagrada de portar el **Paladio** –la estatua de la diosa Atena, protectora de Troya– y fundar una nueva Troya. El escogido por los dioses para liderarlos hasta su destino fue el gran héroe **Eneas**, máximo protector de los cultos secretos en Troya e hijo de Venus.

Tras establecerse en Italia tal y como narra la maravillosa **Eneida** y tras diversos avatares, por medio de las indicaciones de los dioses, tuvieron que pasar varios siglos antes de que su descendiente Rómulo fundase la nueva Troya, Roma.

MONARQUÍA

"Rómulo, saciado de leche, a la sombra de su nodriza, la Loba Lupercal"

–Virgilio.

Siete fueron los reyes de Roma, desde Rómulo hasta el etrusco Tarquinio el Soberbio. Cada uno de ellos dejó su huella en la ciudad, instaurando sus ritos y política, ampliando la ciudad y su territorio, estas fueron sus historias:

Rómulo (754–715 a. C)

Fundador de la *Roma Quadrata* en el Palatino trazando con su arado el *pomoerium*. Matando a su hermano Remo por traspasarlo en una burla.

Lideró el famoso rapto de las sabinas, pues los romanos necesitaban mujeres. Al final ambos pueblos se reconcilian, compartiendo el poder con el rey de los sabinos Tacio, los cuales controlaban las colinas del Quirinal y el Viminal.

Rómulo desaparece en una tormenta durante una ceremonia religiosa siendo identificado con el dios de la guerra de los sabinos, Quirino y adorado como tal. A Rómulo le suceden tres reyes sabinos.

Numa Pompilio (715–672 a. C)

Yerno de Tacio y muy apreciado por su sabiduría y virtudes religiosas. Organiza el mundo religioso romano inspirado por la ninfa Egeria: instaura a las Vestales, el culto a Jano, divide el año en doce meses, sustituye los sacrificios humanos por los de animales, lucha contra dioses salvajes como Fauno y Pico…

Tulio Hostilio (672–640 a. C)

Su reinado está marcado por su lucha contra la ciudad de Alba Longa, la gran rival de Roma en el Lacio. Finalmente la ciudad es arrasada y sus habitantes deportados a Roma. Durante la guerra acontece el episodio de los Horacios y Curiaceos.

En discordia con los dioses, muere alcanzado por un rayo arrojado por Júpiter.

Anco Marcio (640–616 a. C)

Sobrino de Numa. Amplió Roma, llegando a crear la colonia de Ostia. Venció a los latinos, trasladando a gran número al Aventino. Creó la prisión del Tullianum.

Durante su reinado llega un etrusco de origen griego llamado Tarquinio al que Anco ordena la custodia de sus hijos. Cuando el rey muere Tarquinio los suplanta y toma el poder, comienza el poder etrusco en la ciudad.

Tarquinio Prisco, el Antiguo (616–578 a. C)

Introduce la civilización etrusca: insignias de poder, ritos religiosos,… Construye el Foro y el Circo Máximo, alcantarillado, tiendas. Vence a los latinos, sabinos y etruscos, instaurando la entrada en Triunfo.

Muere asesinado por los hijos de Anco, pero su yerno Servio Tulio logra retener el poder.

Servio Tulio (578–534 a. C)

Gran reformador político: divide la ciudad en barrios y el territorio en regiones. Realiza el primer censo. Divide a la población en

Eneas, ¿teurgo?

La mayoría de los teúrgos consideran que no era un iniciado en los Misterios pero si un héroe, bendecido por Júpiter y otros dioses, como Mercurio, pero enemigo de Juno.

clases según su riqueza para facilitar el reclutamiento. Creó la muralla que lleva su nombre, aún funcional en época de la República.

Muere asesinado en un complot organizado por su hija y su yerno.

Tarquinio el Soberbio (534–509 a. C)

Instaurado en el poder por medio de un crimen no dudará en utilizar la violencia para mantenerse. Más que rey, despiadado tirano. Abolió las reformas de Servio Tulio pero finalizó sus obras.

Su hijo Sexto, hombre violento y lujurioso, se enamora de Lucrecia mujer de uno de sus parientes y la viola. Lucrecia se suicida, su padre Tarquinio Collatino incita al pueblo a la sublevación. Gracias a su primo Junio Bruto expulsan al rey. Había nacido la República romana.

REPÚBLICA

"Gracias a sus antiguas costumbres y a sus héroes se cimenta la potencia romana"

–Ennio.

Durante la larga República Roma inició la conquista de Italia. Esta fue una labor difícil y repleta de historias y leyendas. Esta conquista

Breve cronología de la República

509 comienza la República
496 Batalla del lago Regilo (derrota latina)
493 Liga latina
451–450 Ley de las Doce Tablas
396 toma de la ciudad etrusca de Veyes
387 saqueo de Roma por los galos de Brenno
343–290 guerras samnitas
272 toma de Tarento
264–241 primera guerra púnica
241 Sicilia primera provincia romana
231 Cerdeña y Córcega provincias
218–201 segunda guerra púnica
210 comienza la conquista de Hispania, que no finalizará hasta las guerras cantabras del 29 al 19 a.C
149–146 tercera guerra púnica, ¡Delenda est Cartago! África provincia romana
146 Acaya y Macedonia provincias romanas
133 destrucción de Numancia
133 Roma hereda la provincia de Asia
125–118 provincia de la Galia Narbonense
107–101 consulados de Mario
113–101 invasiones de los cimbrios y teutones, derrotados por Mario
101 Cilicia provincia
90–88 guerra social o de los aliados
82–79 dictadura de Sila
74 provincia de Bitinia
73–71 Espartaco
63 provincia de Siria
60 primer triunvirato entre Pompeyo, César y Craso
58–51 guerra de las Galias
44 asesinato de César
43 segundo triunvirato entre Marco Antonio, Octavio y Lépido
30 Octavio toma Egipto. Muerte de Cleopatra.
28 Moesia provincia
27 Cayo Julio César Octaviano proclamado primer emperador, fin de la República



Máximas históricas de algunos emperadores y de otros líderes

Pompeyo: No tengo más que dar un golpe en la tierra y surgirán legiones.
Julio César: alea iacta est! (la suerte está echada); Veni, vidi, vici (llegué, vi, vencí; tras una guerra que duró cinco días en el Ponto); Tu quoque fili! (tu también, hijo mío).
Augusto: acta est fabula (la farsa ha terminado).
Tiberio: Un buen pastor esquila su rebaño, no lo despelleja. También tenía un mote a partir de su nombre: Biberius Caldius Mero, algo así como "bebedor de vino sin diluir".
Calígula: ¡Que me odien, con tal de que me teman!
Claudio: ¡Ah miseria! (Antes de morir envenenado, pues se le aflojó el vientre)
Nerón: Solo los griegos son dignos de mis esfuerzos, ellos sí saben escuchar música. ¡Que gran artista muere conmigo! (en el momento de su suicidio)
Vespasiano: ¡Conviene que el Emperador muera de pie!; ¡Siento que me estoy volviendo dios! (en su lecho de muerte en tono irónico)
Marco Aurelio: Si haces tu trabajo bien, siguiendo las reglas establecidas, con entusiasmo, como un hombre, y con benevolencia, si conservas pura la divinidad en tu interior, entonces serás capaz de llevar una vida feliz, y no habrá nadie que lo pueda evitar.
Septimio Severo: No os separéis nunca. Pagad a los soldados y olvidad el resto (a sus hijos, en su lecho de muerte)

precipitó lo inevitable: Roma y Cartago debían pugnar por dominar el Mediterráneo occidental y solo una de las dos ciudades podía sobrevivir. Fueron las guerras púnicas contra Cartago, las que hicieron de la República romana una maquina de guerra imparable, conquistando tierras tan diversas como Hispania, África o Grecia. De esta forma Cartago modeló involuntariamente el futuro de Roma.

Roma se extendía poniendo bajo su control todo el Mediterráneo, venciendo a pueblos más avanzados y civilizados, como el egipcio o el sirio, pero a su vez llevando la *Pax romana* a los bárbaros, como los celtas de la Galia y las tribus ibéricas.

Pero las vastas conquistas conseguidas transformaron la República. La ambición y el poder habían destruido el ideal romano de honestidad y sacrificio por el Estado entre los patricios, por ello, hombres como Sila y Julio César intentaron tomar el poder total, en un último intento por acabar con las guerras civiles entre los patricios.

Tras el asesinato de César su sobrino Octaviano inició una guerra contra los asesinos de aquel. Durante las guerras que siguieron el genial y astuto Octaviano logró coger las riendas de la República, instaurando el Principado, tras acabar con Marco Antonio y su aliada Cleopatra. Con Octaviano, ahora llamado Augusto, comienza el Imperio.

IMPERIO

"Tal es la política de Roma: opera con una tan clara dirección que parece ser la bienhechora de los pueblos que ella somete"

–Polibio.

Tras Octaviano hasta la época de *Arcana* han sido muchos los emperadores que han dominado el Imperio, innumerables las guerras, con sus victorias y derrotas. Locos como Calígula o Nerón yacen muertos hace más de un siglo, Trajano o Marco Aurelio han engrandecido y fortalecido el Imperio, la sola mención de Roma aterroriza más allá de sus fronteras. Roma es la máxima expresión de civilización y poder, Roma es el Imperio.

DOMINADO

"Todo el género humano se unió en una paz universal y duradera"

-Floro, una frase con cierta ironía.

Con la instauración de la dinastía de los severos y su desaparición comienza el dominado, una época oscura que culminará con el fin de la edad clásica.

LA ÉPOCA

Arcana Mundi se desarrolla a finales del S.II y principios del S.III, por lo que las descripciones del Imperio se centran en dicha época, aunque si lo deseas, puedes escoger otras fechas. Si se ha escogido esta fecha es debido a la riqueza de acontecimientos que se suceden. Es una época de transición entre el orden encarnado por el gran emperador–filósofo **Marco Aurelio** y la crueldad, la corrupción y el caos que sigue con el principado de su excéntrico hijo **Cómodo**. En solo cinco años –del 193 al 197– se suceden con rapidez cinco emperadores, hasta la consecución del Imperio por **Septimio Severo**. Es una época de crisis y cambio, en la que se suceden varias guerras en escenarios exóticos, primero contra los persas en sus territorios de Mesopotamia, rodeados de desiertos, oasis y exuberantes ríos cargados

Los Emperadores

Dinastía Julio–Claudia	
Augusto	27 a. C–14 d. C
Tiberio	14–37
Calígula	37–41
Claudio	41–54
Nerón	54–68
Crisis del 69	
Galba	69
Otón	69
Vitelio	69
Dinastía Flavia	
Vespasiano	69–79
Tito	79–81
Domiciano	81–96
Dinastía Antonina	
Nerva	96–98
Trajano	98–117
Adriano	117–138
Antonino Pío	138–161
Marco Aurelio	161–180
Commodo	180–192
Los Cinco Emperadores	
Pertinax	193
Didio Juliano	193
Pescennio Níger	193–194
Clodio Albino	193–197
Septimio Severo	193–211
Dinastía Severa	
Septimio Severo	193–211
Caracalla	211–217
Macrino	217–218
Heliogábalo	218–222
Severo Alejandro	222–235

Breve cronología de Roma

a. C	
753	Fundación de Roma.
715–510	Roma Regia, gobernada por reyes.
509	comienza la República romana tras la expulsión de los reyes.
275	Roma controla toda Italia.
264–146	Guerras Púnicas, durante ellas Roma conquista y destruye Cartago, además de conquistar gran parte de Hispania.
S. III–finales S.I a. C.	Roma conquista toda Grecia, el Asia Menor, Siria, Egipto, Palestina y parte de los Balcanes.
58–51	César conquista la Galia (en palabras de Shakespeare "cruzaba el estrecho mundo como un coloso")
49–31	Guerras civiles, saliendo victorioso Octavio.
44	Idus de Marzo, asesinato de César.
27	Octavio Augusto crea el Principado, comienza el Imperio.
d. C	
27 a. C–68	Dinastía Julio–Claudia.
64	Incendio de Roma.
69–96	Dinastía flavia.
96–192	Dinastía antonina.
116	Máxima extensión del Imperio.
166–169	Invasiones germánicas.
169–180	Guerras danubianas.
184–185	Rebelión de los caledonios.
192–197	Crisis de los cinco emperadores.
192–235	Dinastía de los Severos.
198	Septimio Severo conquista Mesopotamia.
203	Guerra contra las tribus del desierto de África.
208–210	Guerra contra los caledonios.
212	Edicto de Caracalla, todos los ciudadanos libres del Imperio son ahora ciudadanos.
213	Caracalla derrota a los alamanes en Germania, fortaleciendo la frontera.
214	Guerra contra los carpios en el Danubio.
217	En Abril Caracalla es asesinado.

de historia y tesoros ocultos. Finalizando el principado de Septimio en tierras de Britania, luchando contra los caledonios, mezcla de pictos y celtas, salvajes y crueles. Sucede a Septimio su hijo **Caracalla**, que lucha contra los germanos y los persas, concediendo la ciudadanía a todos los hombres libres del Imperio. Tras este le sucede el pretoriano **Macrino**, que solo reina dos años, el cual es asesinado debido a sus derrotas contra los persas. Le sucede el jovencísimo **Heliogábalo**, el cual actúa como un tirano oriental adorador de un dios sirio con la forma de una inmensa piedra de color negro, el cual trae a Roma en un carro para que lo adoren. Tras Heliogábalo reina **Severo Alejandro**, apenas un muchacho, pero que debido a su carácter sabe rodearse de buenos consejeros, estabilizando al Imperio. Pero a la muerte de este el Imperio cae en la anarquía debido a la grave crisis política, militar y económica. En cincuenta años se suceden más de veinte emperadores, en su mayoría militares.

Durante el S.III los ataques de los persas se intensifican, además los bárbaros rompen las fronteras del Rin y del Danubio, arrasando comarcas enteras en la Galia, el norte de Hispania, la Hélade y las provincias danubianas. Finalmente son derrotados y expulsados, salvo los visigodos, los cuales se establecen en la Dacia, abandonada por el Imperio. Todo ello fomenta además cierta crisis económica y social, una época difícil pero plagada de oportunidades.

Como se puede ver, es una etapa interesante y convulsa, la variedad de acontecimientos es una fuente inagotable de aventuras: luchas contra bárbaros invasores, guerras civiles, intrigas, etcétera.

LA GUERRA DE LOS CINCO EMPERADORES

Cómodo muere asesinado el 31 de Diciembre del 192 debido a sus excentricidades y la furia asesina que muestra hacia todos aquellos que le rodean, siempre amenazando con acabar con sus vidas. El sucesor de Cómodo, **Elvio Pertinax**, es un anciano sexagenario muy capaz y honesto que comete el error de prohibir a los pretorianos el poder portar armas en las calles de Roma, además no es hombre amigo de favoritismos o de realizar prácticas irregulares, por ello cuando los pretorianos le exigen denarios para llenar sus sacas, Pertinax solo promete distinciones y honores. Los pretorianos más osados, ante las negativas de Pertinax y al intentar apartarlos del poder, se adentran en el palacio y lo asesinan el 28 de Marzo del 193.

La corrupción de los pretorianos es tal que sabiendo que ellos son ahora el poder, deciden para horror y deshonor del Imperio subastar el trono imperial. Dos hombres pugnan por ello, ganando el acaudalado **Didio Juliano**, hostigado por la ambición de su mujer. Pero las legiones, atentas a los acontecimientos, se rebelan, siendo sus líderes tres hombres, cada uno muy diferente del otro. En Siria se subleva **Pescennio Níger**, en Britania, **Clodio Albino**, y en Pannonia, **Septimio Severo**.

Didio Juliano al comprender el peligro prepara la defensa de Roma como puede, siendo hombre sin experiencia militar y mediocre político, ve como incluso en Roma el Senado y los poderosos van dejándole poco a poco solo.

Mientras Pescennio Níger se prepara para la guerra, recibiendo dineros y honores de las provincias y ciudades asiáticas, Septimio Severo se ha ganado la confianza de Clodio Albino, al que promete ser su heredero.

Septimio se aproxima a Roma con rapidez, desmoronándose el apoyo a Juliano. Septimio envía emisarios a los pretorianos prometiéndoles el perdón si entregan a Juliano, estos aceptan y el 2 de Junio del 193 muere asesinado.

Antes de entrar en Roma, Septimio se hace recibir en las afueras por una delegación de cien senadores y de los pretorianos, a los que obliga a ir en traje de gala –desarmados–. Septimio aprovecha la ocasión y apresándolos con sus tropas los condena al destierro, prohibiéndoles acercarse a Roma a menos

La batalla de Lugdunum

Cuentan las crónicas que para esta batalla, que duró dos días, entre ambos ejércitos el número de tropas superó los 150.000 combatientes.

Las guerras de Septimio Severo

194	expeditio urbica, contra Didio Juliano
194–195	expeditio parthica, contra los partos en Osroene y Adiabene
193–196	expeditio asiana, contra Pescennio Níger
196–197	expeditio gallica, contra Clodio Albino
197–198	expeditio parthica mesopotamica, contra los partos en Mesopotamia
203	expeditio africana, contra las tribus del desierto
208–211	expeditio britanica, contra los caledonios

Tres emperadores, tres mujeres en las sombras

Tras cada uno de los pretendientes al trono imperial, una mujer le susurra al oído. Cada una de ellas es muy diferente, pero son sabias a su manera, astutas, y posiblemente, tengan el futuro del Imperio en sus frágiles manos.

Clodio Albino tiene bajo su protección a una niña celta llamada Helena, la cual dicen está poseída por varias sibilas, y que por ello, su frágil cuerpo se consume rápidamente, envejeciendo por cada año, casi diez.

Pescennio Níger está influenciado por la poderosa Jezabel. Nadie sabe realmente cual es su naturaleza, pero se rumorea que se trata de una bruja o bien del espíritu encarnado de "algo" muy antiguo.

Septimio Severo tiene como aliada a su esposa Julia Domna, una de las mujeres más inteligentes y prácticas de la época.

de cien millas. De esta forma se inicia el principado de Lucio Septimio Severo, aunque aún debe derrotar a los otros dos pretendientes a la púrpura imperial.

Tras tomar el poder Septimio se dirige a la Hélade y desde allí derrotar a Pescennio, el cual es vencido en Issus, desde donde huye a Partia, aunque es capturado cerca de Antioquía y ejecutado en el 194. En las provincias y ciudades asiáticas Septimio dispensa privilegios o castigos, según haya sido su adhesión a Pescennio.

Tras derrotar a Pescennio el emperador nombra a su hijo Caracalla, su sucesor, lo que provoca la ira de Clodio Albino, al que había prometido la púrpura. Este invade la Galia desde Britania, con un inmenso ejército compuesto por legionarios, britanos y galos. Ambos ejércitos se encuentran en Lugdunum el 18 de Febrero del 197, ganando la batalla Septimio en el último momento. Septimio decapita a Clodio, enviando su cabeza al Senado, como advertencia y promesa a los futuros traidores.

SEPTIMIO SEVERO EMPERADOR

"Era entusiasta y bien dotado para las tareas de gobierno y, acostumbrado a una vida dura y agitada, resistía fácilmente las fatigas. Era, además, perspicaz en la reflexión y rápido en la ejecución de sus proyectos"
-descripción de Septimio por el historiador Herodiano.

Al volver a Roma Septimio dicta gran cantidad de proscripciones –ejecuciones por traición–, pereciendo 29 senadores e innumerables colaboradores de los dos usurpadores rebeldes.

Septimio durante su estancia en Roma establece como nuevos pretorianos a los mejores hombres de sus legiones, estableciendo además una legión en la colina Albana, a pocas millas al sureste de Roma. Los pretorianos son en su mayoría bárbaros de los Balcanes, los cuales provocan el temor de los romanos en la ciudad debido a su salvajismo y despotismo, aunque Septimio termina imponiendo disciplina entre ellos, volviendo la paz a las calles.

Tras tomar estas medidas se dirige al este, derrotando a Vologeses IV, rey de reyes de Partia. Septimio logra saquear Ctesifonte –capital pártica– estableciendo la provincia de Mesopotamia en el 197. Son capturados más de 100.000 persas, ahora esclavos.

El año siguiente lo pasa en Egipto, renovando cargos y saneando la administración, tras Egipto pasa un tiempo en Siria, patria de su esposa.

Volviendo a Roma tras cinco años de ausencia en el 202 se dedica a los asuntos habituales de la administración imperial. Tras este periodo viaja a Leptis Magna, su ciudad natal, a la que dispensa gran cantidad de favores, luchando además contra las tribus del desierto.

En el 208 marcha con sus dos hijos, Caracalla y Geta, a Britania para derrotar a los caledonios. Tras dos años de guerra de guerrillas Septimio no logra arrancar a las salvajes tribus caledonias parte de su territorio, pero logra la paz.

Septimio muere el 4 de Febrero del 211 en Eboracum –York–, haciendo prometer a sus hijos que se llevarían bien, siendo su última voluntad la siguiente "*No os separéis nunca. Pagad a los soldados y olvidad el resto*", pero un año después de su muerte, en el 212, Caracalla asesina a su hermano Geta.

La guerra de los cinco emperadores y el Pacto

La guerra entre estos cinco hombres afecta a todo el mundo romano, incluyendo al Pacto. En un principio, los cultos intentan permanecer al margen, pero poco a poco se ven envueltos en intrigas, y pronto, algunos teúrgos pasan a la acción. O bien actúan en la guerra con alguno de los bandos, o simplemente aprovechan la oportunidad para sus vendettas personales o adquirir poder e influencia.

Cada culto, cada congregación y cada teúrgo busca aliados y hace enemigos en los años de guerra. Son tiempos difíciles, caóticos pero de oportunidad. Templos y congregaciones desaparecerán en el transcurso de la guerra.

Los teúrgos más astutos verán reforzado su poder, debiendo sortear numerosos problemas y enemigos. Muchos morirán.

LA GUERRA DE LAS ADIVINACIONES

Antes de la guerra civil, los teúrgos expertos en el Misterio de la Divinatio, comienzan su guerra particular: unos intentan indagar en el futuro, otros procuran enturbiarlo. Además, otros cultos y enemigos del Pacto también entran en liza. El conflicto que se crea es complicado, ya que fomenta la desconfianza y la suspicacia. Incluso algunos teúrgos no se limitan a observar el futuro, actúan: asesinatos, robos, destrucción de algunos lugares, etcétera. La guerra comienza antes de la propia guerra.

LOS PRETENDIENTES AL IMPERIO, VISTOS POR EL PACTO

Septimio Severo, el emperador púnico

Nacido en Leptis Magna, en la provincia de África –actual Libia–, siendo hijo de un poderoso caballero púnico de la ciudad, siendo su familia materna de origen italiana. Septimio está casado con Julia Domna, la cual conoció durante su gobierno en Siria, siendo una mujer culta y misteriosa, hija del gran sacerdote de la ciudad de Emesa. Siendo de origen cartaginés, ¿puede Septimio estar protegido o influenciado por los kehnem? ¿Puede ser una marioneta de los sulpicio, maestros de la adivinación?

Clodio Albino: ¿aliado del Pacto o de los druidas?

Según algunos rumores la ascensión de Albino está promovida por algunos sectores radicales dentro del culto a Júpiter y Marte en Britania, ya que al parecer Albino es un ferviente defensor de la religión romana. Pero ¿por qué Albino recluta a celtas como su guardia personal? ¿Druidas protegiendo a un supuesto enemigo?

Jugador, ¿qué bando escoges?

Aún como jugador, escoger bando es difícil. Puedes escoger el bando vencedor, y aún así fracasar, e incluso morir. La guerra es larga y cruenta. La muerte se te puede presentar de mil formas posibles. La naturaleza de tu personaje puede inclinarte a unirte a un bando que sabes perdedor, y aún así, arriesgarte. Puede ser muy divertido e interesante. Es muy posible, además, que tu bando sea contrario al de otros jugadores, y os veáis enfrentados en las guerras de Oriente ente Septimio y Níger, o bien, luchéis uno contra otro en la batalla de Lugdunum. Puede que tus intereses personales estén enfrentados al de tu congregación o facción política. La guerra siempre es momento de grandes decisiones, de beneficio o ruina.

Pescennio Níger y las sombras

Los teúrgos del Pacto no ven con buenos ojos a Pescennio pues creen que tras él se encuentran fuerzas ocultas sin identificar. El culto a Juno asegura que junto a Pescennio "se mueven sombras que asemejan hombres o *daemoni*, susurrándole y dictando sus movimientos, algo que surgió junto al Caos, algo llamado *Obscuritas*". Otros aseguran que el traidor Quinto Emilio Escevola está cerca de Pescennio, guiando sus pasos.

Instituciones romanas

EL EMPERADOR: DEUS ET DOMINUS

El líder del Imperio es el Imperator, el cual controla el Principado, el gobierno de Roma. Aunque no es considerado un dios en vida, en el Imperio se honra y adora el *genius* –su fuerza creadora y vital– del emperador en multitud de templos a lo largo del Imperio. Al emperador, se la llama príncipe, que significa "el primero", siendo el primer ciudadano. Recibe los títulos de emperador, césar y augusto; como emperador –imperator, comandante– es el líder de los ejércitos imperiales, como césar es heredero legítimo de los anteriores emperadores, como augusto –venerable– es digno de ser adorado, siendo el líder religioso. Controla el poder legislativo y judicial, además del ejército, así como el culto publico –poder religioso–, de hecho la mayoría de los emperadores son deidificados –convertidos en dioses– a su muerte, dedicándoseles templos y honras religiosas.

A medida que se van sucediendo las crisis los emperadores se van modelando más como tiranos y déspotas que como garantes de la *Pax romana*. Los ciudadanos romanos pasan a ser considerados súbditos, el Imperio pasa de manos del pueblo y del Senado romanos a manos del emperador, aunque hay excepciones. En teoría el emperador debe ser ratificado por el Senado, pero en la realidad los pretorianos y las legiones imponen su criterio por medio de las armas y el terror.



La a voluptatibus de Tiberio

Dicen que el emperador Tiberio, conocido por sus excéntricos gustos sexuales creó una scrinia dedicada a él, llamada a voluptatibus, cuya función era encargarse de "sus placeres", proporcionándole todo lo necesario para ello. El jefe de negociado del mismo era un hombre importante –y necesariamente imaginativo, pues es mejor tener al emperador satisfecho–.

GOBIERNO DEL IMPERIO

El emperador es asistido por una burocracia eficiente escogida por él mismo, la cual está constituida por varios órganos burocráticos básicos: la prefectura, la cancillería imperial, procuratelas y el concejo del príncipe. A medida que el S.III va avanzando la burocracia imperial va inmiscuyéndose más y más en la vida económica y social, los recaudadores exprimen con mayor firmeza, siendo más exigentes, las leyes se endurecen, especialmente entre los más débiles. De un gobierno liberal torna a uno más intervencionista.

Prefecturas

Las prefecturas son cargos muy influyentes e importantes. A la cabeza de la misma se encuentra el **Prefecto del Pretorio**, el cual tiene un poder sobrecogedor, prácticamente un vice–emperador en ausencia del emperador, negligencia o desidia del mismo. Tiene competencias militares y administrativas. Son muchos los que le temen más que al propio emperador, pues controla la policía secreta –frumentarios–, siempre en busca de traidores y conspiradores. En ocasiones el prefecto es el verdadero gobernante, gobernándolo desde la sombra, por lo que no es raro que caiga en desgracia.

- El **Prefecto de la Annona**, encargado del suministro de grano en Roma, siendo un instrumento político valioso y muy útil, ya que tiene el poder de tener contento al pueblo de Roma siendo generoso o descontento si el grano no se suministra correctamente.
- El **Prefecto de los Vigilantes**, con funciones de bombero y seguridad variada, como cárceles y termas.
- El **Prefecto de la Ciudad** controla las cohortes urbanas –policía– y se encarga de la administración de la ciudad.
- **Egipto** está administrado por un prefecto escogido directamente por el Emperador.

Cancillería Imperial

La Officia Palatina está dividida en *scrinias* –oficinas, ministerios– que administran todo el Imperio. La cancillería está compuesta sobre todo por miembros del orden senatorial y ecuestre, así como algunos libertos. A los jefes de las oficinas se les conoce por jefes de negociado –*magíster scrinii*–, asistidos por numeroso personal, funcionarios y jurisconsultos, los cuales suelen acompañar al emperador en sus viajes. Los jefes de negociado son curadores –un tipo de magistrado– del orden senatorial, pero son sus ayudantes –procuradores del orden ecuestre– los que controlan las oficinas, escogidos por el emperador.

- Oficina **ab epistulis**: correspondencia oficial y embajadores. Dividida en dos, una *ab epistulis graecis*, para correspondencia en griego, y otra, *ab epistulis latinis*, para la escrita en latín.
- Oficina **a rationibus**: finanzas y tesoro.
- Oficina **a cognitionibus**: asuntos judiciales.
- Oficina **a libellis**: asuntos de quejas y demandas judiciales de los ciudadanos.
- Oficina **a censibus**: encargada de redactar el censo de ciudadanos y redactar la lista de senadores, caballeros y magistrados.
- Oficina **a studiis**: encargada de las bibliotecas privadas de la familia imperial, así como sus lecturas y la importante elaboración de discursos.
- Caracalla crea una nueva oficina **–a memoria–** cuya función es controlar a las otras oficinas.

Procuratelas

Además de las adjudicadas a la cancillería imperial hay gran cantidad de procuratelas bajo control del orden ecuestre dedicadas a una gran diversidad de actividades: control monetario, de los acueductos, de los juegos públicos, de las herencias, de los derechos de los ciudadanos, administración de las bibliotecas, del control de los esclavos públicos, de los caminos, de las minas, de los vehículos, provincias imperiales, etcétera. Durante el Imperio hay establecidas más de mil procuratelas.

En Italia dos procuradores se encargan de dirigir las flotas navales estacionadas en **Ravenna** y en el **Miseno**, siendo cargos militares, así como de controlar el puerto de Ostia.

El antiguo senado de la monarquía, solo un recuerdo

Tal y como describe Propercio, el senado estaba formado por los padres de las familias más importantes: "Hombres vestidos de pieles, hombres de corazón rustico: cien de entre ellos, en un prado, era muchas veces todo el Senado"

Orden Ecuestre

En tiempos antiguos los caballeros eran todos aquellos capaces de costearse un caballo y equipo para la guerra, ya en tiempos de la República esa finalidad había perdido su sentido con el ejército profesional. Los caballeros se han dedicado a gran cantidad de profesiones liberales –abogados, jurisconsultos–, magistrados municipales de las provincias y comerciales. Son la segunda nobleza, y en verdad un poder creciente e importante en el Imperio.

Anulus aureus

Anillo de oro, enseña honorífica que solo pueden llevar los senadores y miembros del orden ecuestre.

Interpretación: plural mayestático y el pronombre usted

Vos, os, usted,… estos términos no existen en latín. Curiosamente, al dirigirse a un honestior e incluso al Emperador, se le llama de tú. Claro está que se utilizan otras formas de cortesía y protocolo, como excelencia, eminencia, egregio, y un largo etcétera. Lo que importan son las formas y el tono de voz. Por ejemplo, un liberto dirigiéndose a un equite podría decir: oh egregio, aquí me presento ante ti; en vez de oh, egregio, aquí me presento ante vos –o usted–. Curiosamente, al leer cartas antiguas dirigidas a cualquier emperador puede apreciarse que se dirigen a él llamándole de tú, pero con deferencia y halagándole.

Las procuratelas y las magistraturas se compaginan, en la práctica el poder real depende de varios factores, aunque muchas veces lo determina el poder personal e influencia del magistrado o el procurador, ya que no es raro que cada uno tenga competencias parecidas y se enfrenten.

Consejo del Príncipe

El *consilium principis* está compuesto por los jefes de negociado, familiares influyentes del emperador, prefectos y otros altos funcionarios, los cuales suplantan al Senado en poder. Se reúnen a petición del Emperador o del Prefecto del Pretorio.

EL SENADO

En el S.III el senado está compuesto por unos 600 miembros, de los cuales más de un tercio no son italianos. Su función es la de redactar las leyes, siendo muchos de ellos magistrados, a su vez actúan como jueces en asuntos de derecho criminal y tribunal de apelación en lo civil. El emperador los tiene en verdad sometidos, ocupados casi exclusivamente en la administración de la ciudad de Roma, aunque debido a sus influencias y riquezas su poder es todavía notable. Siempre andan luchando entre ellos, y de hecho no es raro que a veces acontezcan tumultos promovidos por las diferentes familias y facciones senatoriales. El Senado es el centro de la oposición al Imperio, siempre deseoso de restaurar los tiempos de la República.

Los senadores tienen varias prohibiciones, entre ellas la más notable es que les está prohibido dedicarse al comercio, ya que su poder debe radicar en la riqueza que dispensan sus terrenos. En la práctica los senadores utilizan a sus allegados para dedicarse al comercio y asuntos similares.

LOS COMICIOS

"Todo se decide por los sufragios de los ricos, no por los del pueblo"

–Cicerón.

Durante la República los comicios englobaban a los ciudadanos romanos –hombres libres– para que controlasen al Senado, realizando votaciones diversas. Hay tres tipos de comicios, los centuriados, curiados y tributos, llamados también plebeyos.

- Los **comicios centuriados** elegían magistrados, declaraban la guerra y la paz, tendiendo cierto poder legislativo.
- Los **comicios curiados** daban su opinión sobre temas sociales, religiosos y políticos.
- Los **comicios tributos** o plebeyos elegían magistrados menores y juzgaban delitos.

Durante el Imperio el poder real de los comicios está tan disminuido que solo son una reminiscencia del pasado, utilizados por el Emperador, del que son un instrumento para contentar al pueblo. El Emperador nombra candidatos y los comicios se limitan a votarlos, aunque en épocas de caos y guerras civiles el senado intenta imponer su criterio.

CLASES SOCIALES

En el Imperio hay dos grandes grupos sociales básicos, los ciudadanos y los no ciudadanos.

Los ciudadanos son todos aquellos nacidos libres, pudiendo distinguirse dos grandes grupos: los honestiores –senadores, caballeros, magistrados– y los humiliores –la plebe–.

Los **honestiores**, constituidos por el orden senatorial, el orden ecuestre, los magistrados, los decuriones y la burguesía municipal. Copan los puestos de poder y mando, de entre ellos se escogen a la mayoría de los magistrados, gobernadores provinciales y los dirigentes del ejército. Para ser senador hay que tener una renta de al menos 250.000 denarios, siendo escogido por el emperador, siendo este honor hereditario. Para ser caballero es necesario poseer 75.000 denarios, constituyendo el verdadero poder dentro de las magistraturas, y seguir la carrera ecuestre. Dentro de los honestiores los senadores y caballeros forman la elite, los llamados "potentes". El rango senatorial es hereditario, y aunque el teoría el ecuestre no, algunos caballeros consiguen que sus hijos también lo sean gracias a su influencia y poder.

Los **humiliores** lo constituyen la inmensa masa de ciudadanos, masa heterogénea, pues abarca desde el rico mercader hasta al más mísero, siempre y cuando no sea esclavo o liberto.

Los **esclavos** y los **libertos** –antiguos esclavos liberados– no son considerados ciudadanos, aunque los hijos de los libertos si lo son.

Por último podríamos citar a los **peregrini** –peregrinos–, extranjeros dentro del Imperio, los cuales no son ciudadanos aunque tienen cierta protección jurídica. Muchos de estos peregrinos pueden ser mercaderes de lejanas tierras o bárbaros establecidos en tierras romanas, como germanos, garamantes de África, persas o sármatas.

LA MUJER ROMANA

Para los romanos más antiguos, existen dos tipos de mujeres: las matronas, mujeres libres o casadas, o que pueden estarlo; y el resto de las mujeres. Una mujer romana, virtuosa y noble, dedica su vida a la familia. En Roma nunca se limitó la cultura básica a las mujeres, al contrario que en Grecia, nunca se las "encerraba" en un *gineceo*, aunque debían ser pudorosas, buenas madres y esposas. En cuanto a educación, en las escuelas asisten tanto niños como niñas. Muchas mujeres alcanzan altos grados de cultura –más que muchos hombres– Además, las mujeres pueden hacer vida normal, como ir al mercado, al teatro y juzgados, asistir a banquetes con sus maridos, participar en las conversaciones y ayudar a otros hombres en política, y no son pocas las patricias que ostentan una influencia notablemente en el Imperio. Incluso llegarían a manifestarse, pidiendo se anule una ley que limitaba el lujo en el vestido.

Cuando una digna matrona abandona su casa para recorrer la ciudad debe vestir la *stola matronalis*, símbolo de su condición. Consiste en un vestido largo hasta los pies, recogido con un ceñidor alto; el cuello se adorna con un bordado de color y el bajo con un volante.

En el mundo griego y helenístico, en general, la mujer goza de muchas menos prerrogativas, incluso se ve con malos ojos estas "nuevas costumbres" llegadas del Occidente.

Impotentia muliebris

"Arrebato, falta de razón propia de las mujeres". Durante la República, los romanos consideraban a las mujeres ineptas en cuestiones intelectuales y de carácter. Consideraban que debido a su forma de ser, eran incapaces de actuar con la misma diligencia que un hombre. Este viejo prejuicio sin mucho sentido, fue desapareciendo durante el Imperio, llegándose incluso a criticar con cierta dureza, pero permaneciendo vigente para los más retrógrados.

Maridos celosos

Algunos esposos que desconfían de la fidelidad de su mujer, con o sin motivo, suelen enviar a un esclavo de su confianza a vigilar a la posible adúltera. La ley romana es más dura con la mujer adúltera que con el hombre infiel. La mujer repudiada por adúltera pierde su dote.

La mujer casada, habitualmente estaba bajo la autoridad paterna y no la del marido, pero a lo largo del tiempo esto fue cambiando. La mujer es en gran medida independiente, pudiendo tener bienes e ingresos propios, e incluso divorciarse de motu propio, utilizando la fórmula: *tuas res tibi habeto*, "coge tus cosas". Tal y como decía Séneca: "*las mujeres no cuentan los años por el número de cónsules –elegidos cada año–, sino por el de sus diferentes maridos*". Las mujeres de familias ricas, casadas en su mayoría por conveniencia con otras familias de igual condición, son un tanto indiferentes con sus maridos, y ellos a su vez de ellas.

Durante el Imperio parte de las mujeres y hombres consideran el matrimonio como un mal, multiplicándose los divorcios. Emperadores como Augusto, Domiciano y Septimio Severo intentan poner remedio a esto, creando leyes restrictivas al divorcio o la soltería entre el orden senatorial y ecuestre o leyes más duras contra el adulterio.

Las patricias y honestiores dedican gran parte del día a organizar su propia casa, ya que controlar a los esclavos y sirvientes de diferente condición conlleva tiempo, eficacia y esfuerzo. El resto de las mujeres, de más humilde condición, ¡pues igual! Salvo que casi todo tienen que hacerlo ellas con ayuda a lo mejor de uno o dos esclavos: traer agua a casa, limpieza, mercado, incluso hacer parte de sus utensilios, y un largo etcétera.

LOS MAGISTRADOS

Una de las genialidades del gobierno de Roma lo encarnan las magistraturas. Variadas y muy *prácticas*, su función es la de administrar el enorme territorio bajo el poder del Imperio, desde administradores fiscales pasando por cargos militares hasta rectores de justicia.

Para acceder a las magistraturas hay que pertenecer al orden senatorial o al ecuestre, siguiendo las prerrogativas establecidas por el *cursus honorum* –la carrera de los honores–, siendo diferente para el orden senatorial y el orden ecuestre. Dichas carreras delimitan la forma en que uno puede ir ascendiendo, además de establecer los requisitos necesarios para acceder a cada cargo, dictaminando las obligaciones y derechos de cada una de ellas.

Durante la República las magistraturas, ocupadas sobre todo por senadores y algunos caballeros, eran el poder real de Roma. El ejército, la religión, la economía, todo estaba controlado por ellas, pero con la llegada al poder de Augusto, el cual concentró el poder en él, y el establecimiento del Principado las magistraturas perdieron gran parte de su poder, pero siguen siendo atractivas para muchos, ya que gracias a ellas se puede obtener el gobierno de una provincia o un mando militar, la cuestión es que el emperador se fija en aquellos que ejercen su magistratura eficazmente.

Para poder ser magistrado hay que reunir las siguientes condiciones: ser ciudadano de pleno derecho, varón y haber servido diez años en el ejército; aunque hay dispensas y excepciones, ya que el Emperador puede escoger en realidad a quien le plazca.

Todas las magistraturas tienen una duración de un año, salvo los censores que ostentan el cargo durante 18 meses, además de ser adjudicados cada cinco años.

Los senadores magistrados reciben el título de *clarissimus*, los caballeros pueden recibir los títulos de *egregius*, *eminentissimus* o *perfectissimus* en caso de prefectos.

Antes de empezar la carrera los aspirantes a magistrados pueden acceder al **vigintivirato**, comisión de 20 miembros con funciones diversas, una especie de noviciado no obligatorio. Los *vigintiviratos* realizan funciones como jueces civiles –10 miembros–, tres comisarios de policía (arrestos, encarcelamientos, ejecuciones), tres controladores de la moneda y cuatro veedores encargados de ayudar a los ediles en Roma.

El **tribunado militar** es otro escalón no obligatorio. Están bajo el control del legado de una legión, en número de seis, de los cuales uno es del orden senatorial. Suelen realizar algunas funciones administrativas o controlar a la caballería legionaria.

Las magistraturas son las siguientes:

- **Cuestura:** Comisión de veinte miembros. Realizan funciones diversas: dos secretarios del emperador, dos archiveros en Roma, cuatro secretarios de los cónsules y doce cuestores *propraetore*, los cuales ayudan a los gobernadores provinciales.
- **Edilidad:** comisión de diez miembros. Realizan funciones de policías de los mercados, organizan y vigilan los juegos públicos, sus edictos actúan como códigos de comercio.
- **Tribunado de la plebe:** exclusivo para plebeyos. Comisión de diez miembros. Protegen los intereses de los plebeyos –*humiliores*–, tanto intereses personales como sus posesiones.
- **Pretura:** comisión variable, de doce a dieciocho miembros. Encargados de los asuntos con los extranjeros, herencias, litigios entre el tesoro y particulares y subastas. Son un escalón muy codiciado ya que permiten acceder al gobierno de una provincia.
- **Consulado:** comisión de dos miembros. La más codiciada magistratura, elegidos por el Emperador. Durante el Imperio se nombran dos cónsules ordinarios que dan nombre al año –epónimos–, que dan nombre al año en curso, por ejemplo "*año del consulado de Gneo Servilio y Aulo Cornelio*"–, los cuales suelen ser revelados al cabo de unos pocos meses por dos cónsules sufectos, por lo que a lo

Magistraturas con imperium

Consulado y pretura

MAGISTRATURAS CURULES

Consulado, pretura, edilidad curul y censura

MAGISTRATURA CON AUSPICIOS MAYORES

Consulado, pretura y censura

Magistraturas sin imperium

Edilidad, cuestura, censura y tribunado

MAGISTRATURAS NO CURULES

Cuestura, tribunado y edilidad plebeya

MAGISTRATURAS CON AUSPICIOS MENORES

Cuestura y edilidad curul

Cursus honorum

Edades mínimas para cada magistratura

Vigintivirato	17
Tribunado militar	18
Cuestura	25
Edilidad	27
Tribunado	27
Pretura	30
Consulado	33

largo de un año hay en realidad cuatro cónsules –durante el principado de Cómodo, el prefecto del pretorio adjudica en un solo año 25 consulados, cobrando por ello–. Los cónsules tiene atribuciones militares, encargándose del reclutamiento y dirección de los ejércitos. Presentan casos jurídicos al Senado, presiden además varias fiestas religiosas.

- **Censura:** comisión de dos miembros elegido cada cinco años entre antiguos magistrados. Su función es la de evaluar la riqueza de los ciudadanos, inscribirlos en las listas de ciudadanos, redactan las listas de senadores y caballeros. Durante el Imperio los censores han perdido casi todos sus atributos.

Cada magistratura tiene ciertos privilegios y honores añadidos, siendo los más importantes el *imperium*, el curul y los auspicios.

El **imperium** permite al magistrado el poseer lictores. Los lictores son guardaespaldas encargados de apartar a la multitud, los cuales portan las *fasces*, haz de varas, en ocasiones rodeando un hacha –solo se permite el hacha fuera de Roma–, en sus hombros. Las *fasces* simbolizan el poder del magistrado para ajusticiar y administrar justicia, reminiscencias del pasado. Los lictores son ciudadanos libres o libertos.

El derecho **curul** permite al magistrado llevar la toga *praetexta* –toga rodeada de una banda púrpura– y sentarse en una silla curul –silla con forma de tijera hecha de marfil– que representa el poder del magistrado para administrar justicia. Las magistraturas no curules solo puede llevar la toga ordinaria y hacer uso del *subsellium* –banco bajo sin respaldo–.

Hay dos tipos de derechos a **auspicios**, mayores y menores. La única diferencia es que los menores no pueden ser realizados fuera de Roma, además de tener más valor los mayores en caso de contradicción. Los magistrados suelen realizar auspicios cuando van a realizar algún tipo de acción importante ya que la opinión de los dioses es trascendente.

GOBIERNO DE LAS PROVINCIAS

Las provincias están bajo el control de los gobernadores, aunque hay que distinguir básicamente dos tipos de provincias, las senatoriales y las imperiales. Las **provincias senatoriales** están totalmente pacificadas, estando bajo el control de promagistrados sin poder militar por espacio de un año, escogidos por el Senado. Las **provincias imperiales** están gobernadas por legados –*legati*–, escogidos directamente por el Emperador, estando designados a la misma el tiempo que el emperador estime necesario. Hay tres tipos de provincias imperiales, las consulares –gobernadas por un magistrado con poder consular–, las pretorianas –gobernadas por un pretoriano– y las gobernadas por procuradores.

Egipto es un caso aparte ya que se considera posesión directa del Emperador, de hecho si un senador desea ir allí debe pedir permiso.

El gobierno de una provincia tiene atribuciones económicas, judiciales y políticas para los gobernadores, los cuales tienen la obligación de mantener el orden, así como de controlar las finazas del lugar, estando supervisado por el emperador, al cual rinden cuentas directamente.

Cada provincia es diferente por lo que debe entenderse que no es igual por ejemplo la Bética que Britania, cada provincia requiere diferente tratamiento. Para un romano es un gran honor y responsabilidad el ser gobernador.

Italia no es una provincia más, ya que goza de ciertos privilegios, aunque poco a poco irán desapareciendo.

Roma, ciudad eterna

"Así que, entonces, llegó a Roma, al hogar del Imperio y de todas sus virtudes, y, cuando vio el Rostra, el Foro más famoso de los antiguos dominios, se quedó asombrado: mirara donde mirara, quedaba impresionado con la abundancia de monumentos"

–Amiano Marcelino.

Corre el siglo II, poco queda de la primitiva Roma, la cual tiene casi un milenio de historia a sus espaldas. Cuando Rómulo fundó la ciudad su población provenía de diferentes lugares: etruscos, sabinos, latinos... constituyendo desde sus orígenes una ciudad cosmopolita.

La Roma Imperial es una inmensa urbe de más de un millón de habitantes, provenientes de todas partes del Imperio, de hecho, los romanos genuinos se quejan ya que Roma es más extranjera que nunca: galos, hispanos, africanos, hebreos, sirios, todos llegan a la gran Vrbs –la ciudad– atraídos por las oportunidades.

En Roma pueden encontrarse todo tipo de lujos y comodidades, termas, bibliotecas, inmensos jardines, enormes foros, y por supuesto los espectáculos propios del pueblo romano, como el Circo y el Anfiteatro Flavio –el Coliseo–.

Roma es el centro del Imperio –y casi del mundo–, donde el lujo más exagerado convive con la miseria más absoluta. Los *honestiores* hacen gala de su poder y riqueza, siempre confabulando para obtener más poder y riquezas.

La ciudad está dividida en catorce distritos, los cuales disponen de servicios de vigilancia e incluso de bomberos, cada distrito es supervisado y administrado por dos procuradores, los cuales suelen ser libertos. Cada distrito –vici– posee su culto propio, con sus lares y penates, en la encrucijada más importante se erige un altar para honor del distrito, asistido por cuatro vicomagistri, los cuales deben ser ciudadanos del distrito.

El centro de la ciudad es el Foro del Capitolio, lugar de reunión al aire libre, pero rodeado de templos, basílicas –donde se imparte justicia y se realizan reuniones de todo tipo–, aunque en Roma hay gran cantidad de foros con una gran variedad de actividades.

La ciudad está dominada por sus nueve colinas, dos de ellas en la orilla derecha del Tíber, el Janículo y el Vaticano. Las otras siete colinas, sobre las que se asienta la mayor parte de la ciudad, forman una herradura, con el Palatino en el centro. Antes de la fundación de la ciudad, pequeñas poblaciones dominaban algunas colinas, separadas por valles infecundos, rodeados de marismas insalubres. Pero los romanos lograron desecarlos e ir ocupando poco el territorio de lo que sería Roma.

Rómulo al fundar la ciudad, marcando los límites con su arado, lo hizo en la colina del Palatino, esto marcaba el pomoerium, el límite religioso y político de la ciudad. Con el paso de los siglos, este se ha ido extendiendo, hasta cubrir la ciudad de los Césares.

LOS CATORCE DISTRITOS DE ROMA

I Porta Capena: pequeño distrito situado al sur de la ciudad, posee unos pocos monumentos famosos, como las termas de Severo y Cómodo, así como el templo del Honor y la Virtud, pero es famoso sobre todo por la Vía Apia procedente del sur, uno de los paseos favoritos de los romanos. A lo largo de la Via se pueden encontrar innumerables mausoleos y tumbas de diverso tipo, ya sean de humildes familias hasta tumbas similares a casas de patricios y magistrados importantes, así como inmensos columbarios de libertos de emperadores. Estos columbarios contienen las cenizas de estos libertos. La *Via* tiene un gran aspecto monumental. Por todo ello, este distrito es muy transitado, incluso por senadores y emperadores, ya que

El nombre Roma

El origen del nombre de la ciudad es un misterio. Algunos consideran que el nombre proviene de su fundador, Rómulo. Otros consideran que es de origen etrusco –rumm, o rumon–, significando "ciudad del río". A su vez, los viejos pontífices y otros sabios romanos creen que la ciudad tiene un nombre secreto, sobrenatural y divino, que si se descubre está prohibido pronunciar pues al que lo hiciera le daría un gran poder sobre la ciudad.

Las nueve colinas de Roma

La ciudad está dominada por nueve colinas, siete de ellas llamadas montes, y dos, nombradas las últimas, colles –espolones, colinas–. Son las siguientes: Palatino, Capitolino, Esquilino, Celio, Aventino, Janículo y Vaticano. Siendo las colles, el Quirinal y el Viminal.

Una noche agradable para pasear por Roma, según el satírico Juvenal

"Considerad ahora cuántos peligros se corren durante la noche. Contemplad la altura inmensa de las casas, de las que os caen como rayos todos los pedazos de cacharros y de pucheros que llueven de las ventanas. ¡Qué huellas tan profundas imprime en el pavimento la caída de estos objetos! Se os podría tomar por un abandonado, por un tonto, si fueseis a cenar sin haber hecho testamento; tantas muertes habéis de temer como ventanas abiertas encontréis a vuestro paso. ¡Haced votos, felices todavía si se contentan con verteros encima el contenido del bacín! El insensato, en el ardor del vino, si no ha pegado a alguien, está en un suplicio, pero hirviendo como está en juventud y en vino, evita encontrarse con aquel a quien en manto de púrpura, el largo séquito de clientes, las numerosas antorchas y el candelabro de bronce le inducen a perdonar. Soy yo, que no tengo para guiarme más que la luz de la luna, el débil resplandor de un cabo de mecho que economizo, soy yo el que sufro sus malos tratos. En cuanto todos están encerrados en sus casas, cuando ya no se oye el ruido de cadenas que defienden las tiendas, se acechará para robaros. Guardaros también de vez en cuando de los puñales de esos bandidos que al acercarse la ronda salen de las marismas fronterizas o de la selva Gallinaria, y acuden todos a Roma a devorar lo que encuentran"

Juvenal, quejándose del bullicio en Roma

"Cuando llevo prisa la oleada de gente que tengo por delante me obstaculiza y la que está por detrás me oprime la espalda como una falange cerrada; uno me da un codazo, otro me clava brutalmente la vara de una litera, uno me tira a la cabeza una madera, otro una tinaja…"

El ruido en Roma, según Séneca

"Me rodea por todas partes un ruido ensordecedor. Vivo pegado a un concurrido lugar y te puedes imaginar el jaleo, un griterío en todos los tonos tan bestial que desearías ser sordo. Escucho el jadeo de los que se entrenan con las pesas de plomo. Y ya cuando llega uno de esos que no sabe jugar al balón sin gritar y empieza a contar los puntos que ha ganado en voz alta entonces apaga y vámonos. A esto le añades el pelmazo o el ladrón con las manos en la masa, o el charlatán que se queda encantado con solo oír su propia voz. Y finalmente el vendedor de bebidas, el charcutero, el pastelero y todos los camareros de las tabernas que van ofreciendo su mercancía con una especial modulación de la voz…"

… y según Marcial

"No existe ni un solo rincón en la ciudad en el que un pobre hombre pueda disfrutar de un momento tranquilo para reflexionar… antes de que amanezca, ya te molestan los panaderos; durante el día, los martillos de los caldereros no paran de destrozar tus nervios. Por otro lado, el cambiador de monedas hace sonar ociosamente las monedas neronianas sobre su sucia mesa y el hombre de la esquina no para de triturar, sobre su gastada piedra y con su brillante mazo, el oro hispano en polvo"

son muchos los que finalizan aquí los funerales. Esto es debido, salvo raras excepciones, a que está prohibido ser enterrado en el interior de la ciudad, considerado sagrado. En la puerta Capena es donde Horacio mató a su hermana, la cual lloraba la muerte de su prometido Curiacio.

II Caelimontium: este distrito se conocía también como Querquetulanus debido a que estaba cubierto por un bosque de encinas. Habitado por trabajadores muy humildes y honrados, pero cuajado de elegantes domus, por lo que también se considera un barrio aristocrático. El monte Celio es un lugar tranquilo. Aquí convergen dos grandes vías de la ciudad, la Vía Apia y la Vía Latina. Posee santuarios a cultos primitivos, tumbas y edificios relacionados con la llegada y salida de magistrados. Posee el templo al Divino Claudio y anexo un ninfeo construido por orden de Nerón –el cual también ordenó derruir parte del templo a Claudio, reconstruido por Vespasiano–. Subiendo por el *Clivus Scauri* –esta calle posee siete arcadas que se utilizan como puentes, conectando las casas desde un segundo piso o nivel–, pendiente rodeada por tiendas, residencias y una basílica, se llega hasta una gigantesca casa de ¡8.000 metros cuadrados de superficie total! Este lugar es conocido como la *Vectilianae aedes*, siendo la residencia más habitual de Cómodo –aquí es donde morirá estrangulado–. La casa dispone de dos zonas, una para invierno y otra para verano, habitaciones de recepción, termas y edificios de servicio. Hacia el este se encuentra la *Domus Hilariana*, construida por el mercader de perlas Publicio Hilariano, miembro de la collegia de los *Dendrophoi* de Cibeles –portadores del pino sagrado–. La casa se utiliza como centro de reunión de este culto. El símbolo de este grupo es un ojo atravesado por un clavo. En la colina se encuentra el cuartel de la guardia a caballo del emperador, los *equite singulares*. Aquí convergen además varios acueductos, como el Anio Vetus, el Aqua Marcia, el Aqua Repula y el Aqua Iulia; y dos vías, la Via Predestina y la Via Labicana. En las cercanías de la Via Predestina se encuentra una basílica subterránea, algo muy inusual. Fue construida por orden de Tiberio como un lugar de "juegos", decorada con pinturas eróticas de

diverso tipo. Con el tiempo se ha convertido en lugar de extrañas orgías nocturnas para ricos y depravados. En el extremo este de la colina Septimio Severo comenzará la edificación del Sessorium, también conocido como Palacio de Helena. Este palacio imperial lo finalizará su descendiente Heliogábalo. El complejo incluirá unas termas, un anfiteatro, un circo y una basílica. En la colina también existe una escuela de gladiadores. Posee un soto sagrado, llamado de las ninfas Camenas. El barrio dispone de un mercado construido por Nerón.

III Isis et Serapis: este distrito está situado en parte de la llamada *Roma Quadrata* fundada por Rómulo, siendo uno de los sitios más antiguos de la ciudad. Su edificio más importante y emblemático es el anfiteatro Flavio –el Coliseo–, que domina toda la zona. Junto al anfiteatro se encuentra el *Ludus Magnus*, la mayor y mejor escuela de gladiadores del Imperio, incluyendo almacenes y hospitales. También existe un cuartel de la marina del Miseno, cuyos marineros se encargan de maniobrar el *velum* –toldo de enormes dimensiones– del anfiteatro. Frente al anfiteatro se encuentra una gigantesca estatua de Nerón, un coloso de 35 metros de altura, transformado en el héroe Hércules o el dios Helios, según el gusto del emperador reinante. El barrio posee asimismo dos grandes termas, las de Tito y Trajano. Muy cerca del anfiteatro Flavio se halla la *Meta Sudans*, una fuente en la que convergen cinco distritos. Tiene una altura de 17 metros y 7 metros de diámetro, situado dentro de un pilón redondo, parecido a un betilo simbólico del dios Apolo. En el extremo sur se encuentra un esplendido templo a Isis y Serapis, el cual da nombre al distrito.

IV Templum Pacis: pequeño pero importante distrito al norte del Foro y del Palatino, cuajado de numerosas tabernas y tiendas dispuestas de forma no interrumpida, el distrito es un gran mercado. Sede del comercio de lujo, sobre todo femenino. Pueden comprarse artículos exóticos y extraños como bolas de cristal, plumas de pavo real para los abanicos, cofrecillos de marfil o ricas maderas talladas, perfumes… Durante el día la seguridad del barrio solo puede equipararse a la astucia de los ladrones que acuden aquí. De noche el barrio es peligroso pues se trata del barrio conocido como Subura, solo apto para la más baja ralea, pues las mercaderías cambian del lujo más exagerado a lo peor que puede ofrecer el ser humano, desde proxenetas con sus prostitutas hasta asesinos a sueldo.

V Esquiliae: distrito que cubre la colina Esquilina, de cierta altura, incluye también la colina Viminal. Parte de la muralla de Servio Tulio la divide del resto de la ciudad por el oeste. Es un barrio de obreros de condición humilde, y de otros de mala fama, como enterradores, incineradores y embalsamadores. Posee varios jardines, como el de Mecenas, el de Lamia y Maya, y Tauro, siendo el más famoso el primero –fundado sobre un antiguo cementerio–. El barrio está dominado por el Castra Pretoria, cuartel de la guardia pretoriana. Al oeste del cuartel se encuentra el Campo de los Suplicios, donde las Vestales que rompen sus votos son enterradas vivas. La *gens* Flavia posee un santuario a su familia en este distrito, construido por orden de Domiciano, hijo de Vespasiano, siendo su lugar de nacimiento. Cerca se encuentran dos templos, uno a Serapis y otro a Mitra. Casi en las afueras del distrito una zona está habilitada para la ejecución de condenados.

VI Alta Semita: distrito situado a gran altura, ya que cubre el Quirinal, la colina más alta de la ciudad. Tambien se le conoce como la Colina de los Jardines. Habitado en el pasado por los sabinos liderados por el rey Tito Tacio. Posee un templo muy antiguo a Quirino, identificado con Rómulo. Otros templos están dedicados al Sol, la Salud y a Flora. Aquí se encuentra el antiguo "Capitolio", que venera a la tríada Júpiter, Juno y Minerva en un antiguo templo. En este barrio vivieron Pomponio Ático, Vespasiano y el poeta Marcial. El barrio posee tres grandes jardines, los de Lúculo, los de Salustio –antiguamente poseído por César–, y el de los Domicios, antepasados de Nerón. Estos jardines poseen palacios, pórticos y bibliotecas públicas.

VII Via Lata: distrito anexo al Campo de Marte habitado por ganaderos, vendedores de verduras, constructores de literas y numerosos libertos debido a lo económico de sus *insulae* y mercados. Es un barrio comercial muy activo. Sus jardines, aunque pequeños, son numerosos, destacando el de Escipión. En este distrito se encuentran dos cuarteles, el de las cohortes urbanas –con misión de policía– y el de la la 1ª cohorte de Vigilantes –bomberos y vigilancia nocturna–, siendo además sede del prefecto de los vigilantes. Asimismo, en el distrito se encuentra la oficina pública central del Correo imperial, con oficinas y curias.

VIII Forum Romanum: este distrito es el centro político y administrativo del Imperio, repleto de grandes monumentos, foros, mercados, basílicas y templos, donde pueden llevarse a cabo multitud de actividades y transacciones comerciales, judiciales, ritos nacionales romanos, y otras actividades variables. Siempre bullicioso, vivo y activo. Los romanos charlan, conocen y hacen contactos aquí. Desde poderosos banqueros y prestamistas –argentarii– hasta jóvenes caballeros pasean por el lugar, ansiosos de conocer y ser conocidos. Para medrar en Roma es necesario frecuentar los diferentes foros.

En el foro se encuentran multitud de edificios importantes, como el santuario a Vesta. El templo está consagrado a esta diosa, a Ops Consiva y a Marte –aquí se custodian los escudos sagrados de Marte–. El mayor complejo religioso de la ciudad es el templo doble dedicado a Roma y Venus, construido por Adriano.

El Foro está dominado por la colina Capitolina, antigua acrópolis de Roma. Formada por dos terrazas, la de mayor altura, el *Arx*, posee el Templo a Juno Moneta, donde se

El Tíber

Este famoso río nace en los Apeninos. De escaso caudal al principio, finalmente discurre tranquilo hasta el mar, en Ostia. Divide el Lacio de Etruria. Antiguamente era llamado según lengua ligur, Álbula, y por los etruscos Thybris. El río provee de agua a la ciudad por medio de acueductos y fuentes. Toda la campiña que lo rodea está poblada por lujosas villas y granjas. Siendo un río parcialmente navegable, las barcazas y balsas lo remontan hasta la ciudad llevando exóticos productos traídos de diferentes partes del Mediterráneo. El río, aunque en apariencia tranquilo, cuando se desborda suele hacerlo en Roma. Esto, pese que es un desastre, suele verse como una advertencia del dios del río. Cuando esto sucede se realizan ritos purificadores.

Roma en cifras

Todo en Roma es a lo grande, aquí tienes algunas cifras: 11 termas publicas, 1.000 piscinas y fuentes, 19 acueductos, 2 circos, 2 anfiteatros, 36 arcos de triunfo, miles de estatuas, 28 bibliotecas, más de 100 templos, 2.000 palacios, cerca de 40 puertas, docenas de basílicas, 4 teatros, 15 foros, 3 mercados, 9 puentes sobre el Tíber, y más de 40.000 insulae.

acuña moneda, siendo la ceca imperial, y el *Auguraculum*, donde se realizan importantes augurios. La otra altura posee el templo a Júpiter Óptimo Máximo. A medio camino entre ambos se encuentra el *Tabularium*, donde se archivan documentos públicos estatales de gran importancia. Existe un corredor oculto entre el Templo a Juno y el Tabularium por donde se realiza el traslado de moneda. Entre los dos promontorios, una pequeña depresión llamada *Asylum*, es sagrado incluso para delincuentes y fugitivos.

La zona colindante al Tíber es desde antiguo importante lugar de paso y comercio, conectando Etruria con Campania, y la Via Salaria hacia el mar. Aquí se encuentran diversos mercados, como el foro *Boario* –de ganado– y el *Holitorium* –de verduras y hortalizas–. Zona portuaria, posee el templo de Portumno, hijo de Mater Matuta, protector de marineros y puertos. Otros templos son el de Mater Matuta –rodeado de tabernas y posadas–, Spes –Esperanza–, Juno Sospita, Fortuna, Jano y Hércules Victor –en honor a él por matar al gigante Caco, hijo de Vulcano–.

IX Circus Flaminius: este distrito, el mayor de la ciudad, está constituido por el Campo de Marte –posesión de los primeros reyes de Roma, confiscado por la República–, antiguamente considerado fuera de la ciudad ahora forma parte de la misma. Esta limitado al oeste por el Tíber. El Campo de Marte, antiguamente pantanoso, era el lugar destinado a las maniobras militares, carreras de carros y caballos, debido a ello se le conocía por el dios de la guerra. Aquí se reunían antiguamente los comicios romanos, además de realizarse el alistamiento de los ciudadanos romanos. Cerca del río está el Circo Flaminio que da nombre al distrito, orientado hacia la Via Flaminia. Cerca del mismo se encuentran los establos que lo surte de caballos y carros.

El campo está lleno de galerías y pórticos que sirven para el paseo. Es un lugar apropiado como mentidero. Es muy utilizado por los jóvenes y cazadores de dotes como lugar de chanzas y encuentros. Las mujeres lo visitan para observar la boda del momento.

Pompeyo dotó a la zona con un pórtico, uno de los preferidos para pasear, un verdadero museo de estatuas y pinturas, además de un teatro, el primero construido en Roma en piedra, y la Curia, llamada con su nombre, donde se reunía el Senado –aquí fue asesinado César–. También existe un templo a Apolo, donde también se reúne el Senado. El interior de este templo es una verdadera maravilla, provisto de esculturas de gran calidad y otros trofeos traídos de las provincias orientales.

Otros pórticos son el de Municio, donde se distribuye grano a la plebe en algunas ocasiones, Octaviano, Adriano y Octavia, este último con biblioteca pública, curia y sala de Museo.

El teatro de Marcelo, iniciado por César y terminado por Augusto, estaba dedicado a Marcelo, designado sucesor del Imperio, pero que murió prematuramente. Las gradas están clasificadas para que cada estamento sepa cual es su sitio. Es un reflejo fiel de la sociedad romana.

El teatro más pequeño de la zona es el de Balbo, banquero amigo de Octavio. El día de su inauguración se desbordó el Tíber, por lo que para llegar allí era necesario ir en barca. En la zona se venden objetos de bronce de gran calidad, además los cordeleros realizan sus ventas aquí.

El lugar posee numerosos templos, como el de Juturna, Fortuna, Feronia, a los Lares Permarini y el impresionante Panteón, templo a todos los dioses. Localizado entre las termas de Agripa y las de Nerón, fue construido por Agripa, remodelado por Adriano, el santuario de su interior es una esfera perfecta que re-



presenta el mundo, con la mayor cúpula construida –no superada hasta el siglo XX–. Dos templos importantes situados juntos son el de Apolo Sosiano y Belona, diosa de la guerra.

En la antigua Saepta, antigua plaza donde se reunían los ciudadanos para los comicios, existe ahora un mercado de arte y antigüedades muy frecuentado.

El emperador Domiciano construyó en la zona un estadio, con capacidad para 30.000 personas, y un odeón, para las audiciones musicales y poéticas.

Aquí están dispuestas las columnas de Marco Aurelio y Antonino Pío, similares a la de Trajano.

Existe un antiguo edificio conocido como Terentum, hacia el oeste. Se trata de un arcaico sulfatara, una grieta por la que salen vapores de azufre. Se considera una entrada al inframundo, relacionado con un santuario a Dis y Prosérpina.

X Palatium: este distrito incluye la colina del Palatino, constituido exclusivamente por los diferentes complejos palaciegos construidos a lo largo de los siglos por los emperadores y otros romanos ilustres, como Lutacio, Livio, Druso, Cicerón, Sila, Marco Antonio, Mesala Corvino, Hortensio y Agripa. De un extremo a otro uno se desplaza por lujosos palacios anexos, que es difícil saber donde empieza uno y acaba el otro. La colina se ha agrandado por medio de una terraza artificial. El nombre de la colina pasó a denominar la palabra Palatium –nuestra denominación para palacio–. Septimio Severo construirá un complejo palaciego orientado al Circo Máximo, que incluirá unas termas y una gran terraza, desde la cual se domina el Circo Máximo, pudiéndose ver las carreras cómodamente desde aquí. La Aqua Claudia se encarga de proporcionar agua a los palacios y sus numerosos jardines. Lo habitual es entrar en los palacios desde el Foro, construyéndose un monumental vestíbulo para ello.

En el Palatino, colina sagrada desde tiempo arcaico, se encuentra la casa de los salios, custodios de los escudos sagrados, el templo de la Victoria, los templos a Júpiter Vengador, de Magna Mater y un templo a Apolo, donde se realizan sesiones del Senado.

XI Circus Maximus: estrecho y largo distrito que está ocupado por el imponente Circo Máximo, valle situado ente el Palatino y el Aventino. Justo al norte tiene la colina del Palatino y el Foro. Ya desde la época de Rómulo se realizaban carreras de caballos en este valle. Las carreras son esenciales durante los Ludi Romani, en Septiembre. El Circo tiene una longitud de 600 metros de largo y 100 de ancho.

Cerca del Circo se encuentra el *Secretarium Circi Maximi*, tribunal del prefecto urbano. Contiene además un mitreo, o santuario a Mitra.

XII Piscina Publica: distrito de mediano tamaño situado en el bajo Aventino, dominado por un gran estanque con el mismo nombre del distrito. Sobre el estanque serán construidas las Termas de Caracalla, la mayor de la ciudad durante mucho tiempo. El barrio es importante lugar de paso hacia el sur de Italia. Posee dos templos importantes, el de Bona Dea y otro a Isis. El lugar es residencia del prefecto Cornificio, importante colaborador de Septimio Severo. Aquí tenía su casa Adriano, antes de ser emperador.

XIII Aventinus: este barrio se extiende a lo largo del Tíber, el cual ha influido siempre en su carácter e historia. Fue colonizado por el rey Anco Marcio con habitantes de ciudades conquistadas. El barrio siempre ha sido considerado "plebeyo". Se incluyó en la ciudad en época de Claudio. Dispone de un puerto –*Emporium*– y multitud de almacenes –*horrea*– para el grano especialmente y para otras mercaderías, lo que lo ha convertido en un imán para mercaderes, obreros y porteadores de diferentes partes de Italia y el Imperio. El Emporium, de unos 500 metros de largo, dispone de un atracadero con escaleras. El mayor almacén se conoce como Pórtico Emilio, estructura de 500 metros de largo, con 50 pasillos entre pilares, que hacen de almacenes de distribución. Lugar bullicioso, de gran actividad y vigilancia. Distrito caótico, dominado por la algarabía y confusión de lenguas, así como la multitud de esclavos que viven aquí. La muralla serviana, que lo limita al sur, tiene multitud de casas y edificios anexos a ella, que incluso aprovechan la misma como muro, tanto desde el interior de la ciudad como por fuera. Algunas casas comunican el interior y el exterior, como si fuesen puertas de la ciudad, tal es el caos arquitectónico de la zona. Parte del barrio es residencial, con lujosas domus.

Aquí, hacia el sur, se encuentra el llamado monte Testaccio, de unos 30 metros de altura, "construido" con los fragmentos de las ánforas rotas provenientes de la Bética y África, cargadas con aceite que una vez depositado en los almacenes, y vaciadas, son arrojadas aquí. El Testaccio es la décima colina de Roma.

Un poco más al sur puede encontrarse una tumba romana muy singular, la pirámide del pretor y tribuno de la plebe Cayo Cestio. Tiene unos 36 metros de altura, estando custodiado por cuatro obeliscos.

Posee templos como el de Diana Aventina y Juno Regina, así como la tumba del rey sabino Tacio, lugar donde se realiza el *armilustrium*.

XIV Transtiberinus: distrito que comprende el barrio situado al oeste del Tíber, incluyendo la Isla Tiberina y el monte Janículo, el más alto de los nueve. El Trastibere tuvo gran importancia militar desde la época de los reyes, ya que el Janículo se consideraba un baluarte contra los etruscos. En principio se consideraba un territorio ajeno a la ciudad, pero con el tiempo se ha considerado parte de la misma. Es un barrio eminentemente obrero, constituido por las casas de los trabajadores del puerto situado al sur, en el distrito del Aventino. Asimismo se instalaron en el mismo, mercaderes y esclavos. Después llegaron artesanos, alfareros, molineros, curtidores, porteadores, y un sin número de emigrantes provenientes del oriente romano, sirios, judíos –poseen una sinagoga–, egipcios, árabes,… Esta diversidad étnica se nota por la proliferación de templos –destacando uno dedicado a los Dioses Sirios–, santuarios y capillas dedicados a los dioses orientales, como Osiris. También se instalaron practicantes de profesiones marginales o curiosas, como domadores de fieras, funambulistas, vendedores ambulantes, así como provinciales que no encuentran fortuna en Roma. Muchos viven en condiciones precarias, en casas similares a chabolas. No son pocos los vagabundos y delincuentes que habitan el barrio. Un barrio un tanto peligroso, sobre todo de noche. Este barrio es el hogar de los primeros cristianos de la ciudad. A los pobres de otros barrios, se les "invita amablemente" a acomodarse a esta zona.

Posee un cuartel de vigiles, el VII, encargado de este distrito y el del Circo Flaminio. En las afueras existe una arboleda sagrada consagrada a las Furias, en el cual fue asesinado Cayo Graco.

La **isla Tiberina** –que tiene forma de barco–, aunque pertenece al mismo distrito, es de naturaleza diferente. Esta dominada por un templo a Asclepio. Durante una plaga en la ciudad, se consultó a un sacerdote de este dios enviando una delegación a Epidauro. Regresó con una serpiente, símbolo del dios. Esta se escapó hacia la isla nadando, fundándose el templo. La isla cuenta con un hospital, el cual forma parte del santuario. A la isla se puede acceder por medio de los puentes Fabricio y Cestio.

Curiosidades sobre el submundo romano

LOS PEORES BARRIOS DE LA CIUDAD: ESQUILINO, VIMINAL Y SUBURA

Estos tres barrios son los más "populares" de Roma. Barrios incómodos, malolientes, peligrosos, llenos de callejones y calles sin salida. Atestados de gente durante el día y el infierno en la tierra durante la noche. Lo peor de la ciudad vive aquí o pasa por allí, en busca de diversiones y entretenimientos baratos o que no pueden encontrarse en otros lugares. Aquí se encuentran las tabernas de peor fama, lupanares con prostitutas de todo tipo y condición, ladrones, delincuentes de variada "profesión", y depravados de muy diferente vicio y gustos.

MARGINADOS

Y tras la luz de Roma, las sombras. No son pocos los marginados que viven más de noche que de día.



En Roma los "obscuro loco nati", los de oscuro y desconocido nacimiento, los más bajos entre la clase baja son conocidos como pullati, en referencia a una prenda pobre de color negro utilizada por la clase baja. Pullati es casi equivalente a delincuente o a persona deshonesta. Entre los pullati, los conocidos como decoctores –derrochadores- son personas endeudadas que tras pedir un préstamo lo han derrochado, algo que atenta contra su propio honor.

Otros individuos mal vistos son los libitinarii, funerarios, ya que tratar con cadáveres se considera impuro. Ni siquiera se les permite vivir dentro de la ciudad –en la ciudad de Roma viven en el distrito Transtiberino- y deben llevar un gorro distintivo. Sus cuerpos no pueden tener tatuajes o cicatrices, y un largo etcétera de restricciones.

Los lenones –proxenetas- y prostitutas –lupae, lobas- obviamente son personas marginadas con pocos derechos legales. A las prostitutas no se les permite casarse o defenderse judicialmente si son asaltadas sexualmente. Las prostitutas reciben diferentes nombres, como meretrices –ramera-, scrattae –basura-, scorta –pellejos-, y otros nombres aún más agradables.

DERECHO: INFAMIA

La ley conocida como infamia prohíbe que las personas de baja estofa, como proxenetas, prostitutas, pobres, lanistas –entrenadores de gladiadores-, actores y demás, puedan contraer matrimonio con personas del orden senatorial y ecuestre. De esta forma se impide que se mezcle lo mejor de la sociedad con lo peor.

ARTES LUDICRAE

En las ciudades y pueblos romanos es habitual ver a artistas lúdicos por las calles, entreteniendo a la plebe y con suerte, sacando unas monedas a los ricos. No se trata de artistas de gran cultura pero si de grandes recursos con una gran vis cómica, son los grandes entretenedores de los foros, mercados y calles. Organizados en grupos de tamaño y calidad muy variable, a menudo compuesto por hombres libres o esclavos bajo un poderoso patrón. Estas compañías están habitualmente compuestas por cuentacuentos y poetas, zancudos, funámbulos, malabaristas, traga-sables, escupe fuegos, danzarines, ofreciendo también otros tipos de espectáculos. Incluso admiten mujeres, algo impensable en el gran teatro.

Las ciudades del Imperio

Deben distinguirse básicamente dos tipos de ciudades romanas, las de nueva creación y las ya existentes, esto es debido a que durante la conquista Roma se encontró con dos tipos de poblaciones.

En **Occidente** la civilización urbana era casi inexistente, así en la Galia, Hispania, Britania, Iliria y parte de África lo habitual era encontrar poblados y aldeas, solo algunas ciudades muy pequeñas.

En el **Oriente** la civilización urbana tenía siglos de existencia cuando Roma aún era una simple aldea: la Hélade, Asia o el Oriente gozan de ciudades con una larga tradición. Egipto es una excepción, ya que solo Alejandría es una gran ciudad, estando el resto del país poblado por aldeas paralelas al Nilo. Por ello Roma pudo edificar nuevas ciudades, especialmente en el Occidente, implantando su estilo. Las viejas ciudades incorporaron el estilo romano a su arquitectura y estilo de vida, aunque puede decirse que más que incorporar mezclaron estilos.

La ciudad típicamente romana tiene varios elementos básicos, siempre teniendo a Roma como ejemplo. Todas poseen un Foro municipal el cual es el centro cívico de la ciudad, allí se discuten temas de todo tipo; junto a este se encuentra el *Comitium* o Curia –comicios, reuniones de ciudadanos–, en el cual se reúnen los ciudadanos de la ciudad para sus votaciones. Dominando el centro de la ciudad se establece el Capitolio, semejante al de Roma; si la ciudad no dispone de una zona elevada se realiza artificialmente para darle al Capitolio la majestuosidad que se merece. Cruzando la ciudad se hallan dos calles principales, cruzándola de norte a sur el *cardo*, de oeste a este el *decumanus*. Partiendo de estas dos calles se planifica la ciudad como una cuadricula. Tales elementos son los ideales, aunque la orografía del terreno es la que manda finalmente, sin embargo estos elementos básicos siempre están presentes.

Algunas ciudades tienen como base antiguos campamentos de legionarios, los cuales se edifican como pequeñas ciudades.

Aparte de lo básico las ciudades inspiradas por el estilo de vida romano se dotan de gran cantidad de edificios para bienestar de sus ciudadanos: termas, bibliotecas, templos, jardines y fuentes, etcétera. Por supuesto dependiendo de la riqueza de la ciudad serán más grandiosas o míseras, son muchas las ciudades del Imperio y ninguna igual a otra.

Las calles están pavimentadas, con un eficiente sistema de alcantarillado y acueductos, aunque esto puede variar según los barrios, las zonas cercanas al Capitolio y áreas importantes están mejor condicionadas que los barrios pobres. El agua se coge en fuentes y pozos, ya que solo los ricos disponen de agua corriente en sus domicilios. Los pobres y humildes viven en *insulae*, hacinados en condiciones poco agradables, en cambio, los ricos viven en casas aisladas que gozan incluso de jardín y agua corriente.

En las ciudades las comodidades y oportunidades pueden ser únicas, pero esto puede verse desde dos puntos de vista diferentes, sobre todo si comparamos la opinión de un *honestior* y un *humilior*. Para el *honestior*, el cual vive en una *domus* –casa privada–, la ciudad es su lugar de negocios, en la que encuentra entretenimientos varios, fortaleciendo sus contactos. Para el *humilior* posiblemente sea una selva en la que es difícil sobrevivir pero sin embargo más llevadero que el duro trabajo del campo, viviendo en su *insula* abarrotada de gentes de todo tipo.

Muchas ciudades tienen murallas que la rodean, especialmente en zonas donde el peligro bárbaro es cercano o regiones no muy pacificadas, como en las fronteras, pero algunas no disponen de muralla o han dejado que se deteriore pues durante muchos años no ha sido necesaria. A partir de las invasiones del siglo III muchas hacen construir murallas y defensas cambiando para siempre el aspecto de las ciudades.

En las ciudades está prohibido portar armas, salvo aquellos que tengan permiso expreso de las autoridades, como soldados y vigilantes.

CIUDADES IMPORTANTES DEL IMPERIO

Además de Roma, tres ciudades del Imperio destacan por su población, riqueza u otro factor, rivalizando con la propia Roma: **Alejandría** en Egipto, durante largo tiempo la mayor ciudad del Mediterráneo y quizás la más rica. **Antioquía**, la gran ciudad de Siria y parte del oriente romano. **Cartago**, ahora colonia romana, próspera y mayor incluso que en época de Aníbal.

GOBIERNO DE LAS CIUDADES

Las ciudades del Imperio gozan de gran autonomía para su administración interna, pudiendo elegir incluso a sus representantes, aunque en algunas épocas algunas ciudades pueden obtener beneficios del Emperador o al contrario ser castigadas por motivos diversos, por ejemplo, tras vencer el emperador Septimio Severo a Pescennio Níger el vencedor tuvo que castigar a las ciudades de Antioquía, Laodicea y Bizancio por haber apoyado a Pescennio.

Roma ha respetado casi siempre el sistema político de las ciudades conquistadas, estableciendo su propio sistema a las ciudades de nueva creación, especialmente en Occidente.

En las tierras imperiales de la Hélade, Egipto, Asia y el Oriente las ciudades disponen de sus propios sistemas de administración. Así en Atenas los arcontes son los que gobiernan, aunque al estilo de los cónsules romanos.

En África, Britania, Hispania, Ilíria y la Galia el sistema habitual de gobierno está representado por el **ordo decurionum**, el cual engloba las elites locales, los hombres más ricos e influyentes de la ciudad, las familias de mayor prestigio y poder, estando compuesta por unos 80 a 100 miembros por ciudad, aunque hay excepciones. Este orden controla la vida urbana, siendo el órgano de gobierno supremo de la ciudad. Los decuriones se reúnen en la Curia, que en ocasiones recibe el nombre de senado, para la administración municipal, confirmando a los magistrados de la ciudad, asignando los esclavos públicos para los trabajos urbanos, imponiendo multas a los que incumplen las leyes, revisan las cuentas de los magistrados salientes, etcétera. Asignan al Patronus –defensor, abogado– cuya misión es defenderlos de los agentes estatales, actuando como representante de la ciudad en su política exterior con otras ciudades y provincias. El *ordo decurionum* está justo debajo del orden ecuestre, de hecho los decuriones más poderosos se convierten en caballeros, siempre que obtengan el beneplácito del Emperador.

El *ordo decurionum* dispone a su vez de su *cursus honorum*, el cual dispone de tres escalones básicos: la cuestura, el edilado y el duovirato.

Vergobretos, meddix y sufetes

En algunos lugares los duoviri pueden cambiar de nombre –aunque tengan las mismas funciones–, respetando el sistema romano el nombre tradicional de los magistrados, por ejemplo, en parte de la Galia reciben el nombre de vergobreto, entre los oscos –centro y sur de Italia– el de meddix, algunas ciudades africanas utilizan el de sufetes, de origen cartaginés.

- **Cuestura:** comisión de dos miembros, cuyos requisitos son el tener una edad mínima de 25 años, ser ciudadanos de pleno derecho y tener un censo monetario superior a los 1.250 denarios. La función de los cuestores es la administración de los fondos públicos. En caso de problemas –malversación de fondos, mala administración– los cuestores deben responder con su propio dinero. Los cuestores tienen a su disposición esclavos con habilidades diversas llamados *apparitores* –subalternos– como ayudantes.
- **Edilado:** comisión de dos miembros, cuyos requisitos son los mismos que para la cuestura. Las funciones de los *aediles* es variada, debiendo cuidar del abastecimiento de grano y agua; vigilar los mercados, sus pesos y medidas; mantener y cuidar los edificios públicos, como templos y lugares sagrados, acueductos, termas, alcantarillado, vías urbanas, etcétera. Los ediles no administran nunca fondos directamente.
- **Duovirato:** máximo escalafón del *cursus honorum* provincial. Los requisitos son los mismos que para la cuestura, aunque el censo monetario debe ser muy superior. La duración del cargo es anual –coincidiendo con el de los cónsules–, no pudiendo ser renovables, aunque esto sucede a veces, siendo una comisión de dos miembros. Algunas de las diversas funciones de los duovirato son la de redactar en bronce las leyes y exponerlas en lugar publico; convocar la fecha de los comicios electorales para escoger a los miembros del *ordo decurionum*; nombrar y vigilar a los jueces de la ciudad; nombrar a los funcionarios subalternos; administrar los fondos públicos, controlados por los decuriones; etcétera. Cada cinco años los *duoviri*, llamados para tal ocasión quinquenales, deben redactar la *tabulae publicae* en la que se inscriben los nuevos ciudadanos, determinando quienes disponen de rentas suficientes para intentar ingresar en el *ordo decurionum*, con la consiguiente guerra de influencias y locura electoral.

LA DOMUS ROMANA

Los romanos ricos poseen su vivienda habitual en lujosas casas urbanas, a diferencia de la mayoría que se ve obligado a vivir en las ciudades en las insulae.

La casa urbana –llamada domus– está orientada hacia el interior, construida alrededor del atrio, un patio interior que casi siempre dispone de un pequeño estanque el cual se llena con el agua de la lluvia, ya que el atrio está abierto al exterior. La domus suele tener dos pisos, el piso inferior no dispone de ventanas al exterior, lo que proporciona privacidad, por ello la luz y la ventilación proceden del atrio. El segundo piso dispone de ventanas, los más ricos pueden permitirse cristales en ellas.

Una domus habitual dispone de una cocina bien acondicionada, un comedor y una sala de estar, así como varios dormitorios en el piso superior. Todo decorado según el gusto y posibilidad de sus habitantes. Habitualmente el comedor y la sala de estar disponen de muebles y adornos lujosos, las paredes suelen estar decoradas con pintura, los suelos con mosaicos con motivos diversos –mitológicos, batallas, carreras de circo, motivos teatrales y sobre la vida diaria casi siempre–. Algunas casas

gozan de baños y de calefacción central –hipocaustos–. Otros dos elementos habituales son un pequeño huerto y un jardín porticado con fuente, el cual a menudo dispone de un pequeño estanque y decoraciones florales, ofreciendo frescura en verano.

En el interior de la casa apenas hay puertas, las habitaciones están separadas por cortinajes o por biombos. La puerta principal está ricamente decorada, encargado de ella está el janitor –portero–, el cual habita en una habitación contigua a la puerta. Las puertas, ya sea la principal o la de simples armarios, disponen de cerradura, algunas muy elaboradas –para desgracia de ladrones–.

La iluminación nocturna se obtiene con lámparas de aceite o con velas, aunque estas últimas desprenden un olor desagradable. Las lámparas pueden ser de barro o de bronce, con una o más aberturas, siempre decoradas con motivos diversos. Hay una costumbre que consiste en regalar a los amigos una lámpara en el Año Nuevo.

Durante la mañana y parte de la tarde las casas de los ricos no está muy concurrida, ya que el romano hace de la mayor parte del día motivo de trabajo y de relaciones sociales; por la tarde y la noche no es raro que se célebren reuniones y banquetes a la luz de las lámparas.

LAS INSULAE

"Vivimos en una ciudad que, en su mayor parte, está apuntalada por raquíticos tablones. El encargado del edificio se encuentra situado delante de una casa a punto de derrumbarse y, mientras trata de cubrir una larga grieta… te desea felices sueños, aunque el hundimiento sea inminente"

–Juvenal

Las *insulae* son edificios de viviendas, muy parecidos a los apartamentos modernos, con numerosas ventanas y balcones. Algunos alcanzan alturas sorprendentes, pudiendo llegar a tener seis pisos. Habitualmente son viviendas para pobres y sus condiciones son míseras. Carecen de agua corriente o de cocina, ni siquiera tienen letrinas, obligando al inquilino a ir a las letrinas publicas o a recurrir al clásico "agua va". El primer piso suele tener tiendas, a medida que se asciende las condiciones empeoran. Los más pobres que no pueden pagar los abusivos alquileres tienen que compartir sus viviendas con otros, realquilando habitaciones. A todo esto se suman las malas construcciones, ya que los constructores utilizan materiales baratos –madera, adobe y ladrillos– aglomerándose las *insulae* en calles mal comunicadas. Las *insulae* son victimas de la especulación. Otro problema, y muy grave, son los habituales incendios. De esta forma se quejaba Juvenal: *¡Cuándo podré vivir en un lugar alejado de los incendios, donde no haya sobresaltos por la noche!*

El campo romano

"Padre Marte, te ruego y te suplico que seas propicio y estés bien dispuesto hacia mí, hacia nuestra casa y hacia nuestra familia, para lo cual he ordenado que un cerdo, una oveja y un toro sean llevados alrededor de mi campo, mi tierra y mi propiedad, para que prevengas, rechaces y alejes las enfermedades visibles e invisibles, la esterilidad y la catástrofe, las desgracias y las inundaciones; para que te dignes permitir que las cosechas, los cereales, las viñas y los tallos crezcan y den fruto, para que tú te dignes proteger a los pastores y a sus rebaños y te dignes dar salud y prosperidad a mí, a mi casa y a mi familia; por todo esto sé engrandecido por el sacrificio de un lechón, un cordero lechal y un ternero"

–Catón, Sobre la agricultura, 142.

Aunque las ciudades del Imperio están bien pobladas y son numerosas, el mundo romano no deja de ser agrícola. La mayoría de la población vive en el campo, en pagi y vici –aldeas, pueblo, explotaciones agrícolas, alquerías–. El mundo rural, duro, agreste, inculto y peligroso, es visto por los ciudadanos de las ciudades como un mundo aparte al suyo. Los rustici –campesinos– tienen de por si un aspecto demasiado similar al de los bárbaros germanos y celtas, según la visión mediterránea: sucios, desmañados, pelo largo, barba,… por lo que inspiran temor. Además, su lenguaje también es diferente, así como sus creencias y supersticiones. Pese a todo, el ejército recluta a sus mejores hombres del campo. Sin embargo, pese a los prejuicios sobre los campesinos, los hombres civilizados reconocen que la vida en el campo está libre de la corrupción y vicios de la vida urbana.

Además el misterio rodea al campo, sus bosques cercanos a los cultivos aún son impenetrables y extensos, la noche cuando cae sobre ellos, parece más intensa y temible, pues los sonidos de los diversos animales y la bruma parecen creados por alguna deidad que observa desde su interior, majestuosas y terribles montañas parecen reírse de la pequeña vida humana, como barreras infranqueables.

PASTORES

Dentro del mundo rural, los pastores son los más "extraños" y ajenos al resto, pues son los que más alejados están del hombre y cercanos a la naturaleza, por lo que están imbuidos por la Natura más violenta y elemental, pero también la más pura y verdadera, son parte de la fuerza primitiva y caótica de lo feraz. Hacen su vida apartados del resto, en los límites de las ciudades y pueblos.

Hombres duros y solitarios, acostumbrados a utilizar la violencia para defenderse de ladrones y otros pastores, así como de animales salvajes ávidos de robar su ganado, especialmente lobos. Pastorean por lugares solitarios, montañas y pastos incultos.

Bulla Felix, la pesadilla de Septimio

Durante dos años se dedicó al pillaje el bandido itálico Bulla por Italia, haciéndolo ante las narices del propio emperador Septimio Severo durante su estancia en Roma. Algo humillante para el emperador que envía a numerosos soldados en su busca, pero sin éxito, burlándolos continuamente y gracias a sus sobornos. Bulla, debido a su suerte, se hace llamar Felix –afortunado–. Su grupo de alrededor de 600 personas, incluye a todo tipo de gente, incluso desertores del palacio imperial, y pretorianos expulsados de Roma en el 193. El astuto Bulla incluso aparece en Roma haciéndose pasar por magistrado e incluso centurión, salvando a sus hombres apresados de una muerte segura en el anfiteatro. Bulla finalmente es apresado en una trampa, al ser traicionado por su amante. Papiniano, el prefecto del pretorio en ese momento le preguntó, antes de ser arrojado a las fieras del anfiteatro: ¿Por qué te has convertido en un ladrón? A lo que respondió Bulla: ¿Por qué te has convertido en prefecto?

Historias de ladrones y fantasmas

En el Imperio, especialmente en el mundo rural, son muy populares las historias que relacionan a ladrones en los bosques con fantasmas, espectros y el inframundo, bizarros rituales sangrientos en arboledas ocultas, prácticas de canibalismo y la adoración de antiguas y malignas deidades desconocidas. Aunque son historias, no son pocos los que aseguran que son verdad.

LATRONES

No son pocos los que se ocultan en lugares agrestes, como montañas, marismas y bosques, son los conocidos como latrones. Hombres empobrecidos huyendo de sus acreedores, delincuentes, esclavos huidos, los cuales crean a veces comunidades propias en lugares recónditos, soldados desertores o vencidos en guerras civiles, personas que se ocultan de sus enemigos, pastores y agricultores desposeídos, pescadores convertidos en piratas, y un largo etcétera. Los lugares alejados de las ciudades y grandes pueblos pueden ser lugares muy peligrosos, pues los latrones no dudan en utilizar la violencia de una forma despiadada. Se trata de personas desesperadas y a menudo hambrientas o ávidas de venganza o motivadas por el miedo.

En ocasiones los bandoleros y ladrones se unen en enormes bandas armadas que causan estragos en las provincias, como la del desertor Julio Materno en la Galia e Hispania, durante parte del principado de Cómodo. Incluso intenta asesinarlo en Roma infiltrándose con unos pocos de sus hombres.

LA VILLA RÚSTICA

Los romanos distinguidos y ricos poseen una o varias villas rústicas, en ellas se hayan las posesiones más preciadas de los romanos: viñedos, olivares, campos de trigo, piscifactorías, pastos para ganado, árboles frutales,… Una villa es motivo de orgullo para un romano. Por supuesto, la mayoría de los campesinos libres que poseen sus propias fincas solo disponen de un pequeño terreno y una casa modesta construida de barro o adobe, según el lugar.

Una villa está constituida como una granja, aunque es diferente. Por norma la villa tiene unas dimensiones considerables, ya que se trata de una explotación agrícola, o ganadera, incluso pesquera, localizada en el campo o la costa. Por norma está regida y habitada por cierto número de esclavos, variando según la función y tamaño de la villa, algunas explotaciones son tan inmensas que disponen de un millar de esclavos y especialistas agrícolas, otras más modestas quizás solo un par de docenas.

En la villa, en las épocas de menos trabajo, se realizan trabajos secundarios, como la elaboración de ladrillos y vajillas, disponiendo a menudo de esclavos tejedores, bataneros, tintoreros, herreros y carpinteros, ya que la villa tiende a ser autosuficiente. Incluso si se obtiene permiso del gobernador se pueden realizar mercados en torno a ella, lo que reporta grandes beneficios a su dueño.

Los esclavos se organizan en grupos, no tienen derecho a casarse pero si a la cohabitación y a tener hijos –que no le pertenecen–, con permiso del señor, de está forma este no necesita invertir gran cantidad de dinero en nuevos esclavos.

La villa también es lugar de residencia temporal de su dueño, el cual se hace construir una parte solo accesible para él y su familia, de esta forma no tiene que prescindir de los placeres de una casa urbana. Por norma se suele tener una villa preferida para el verano y otra para el invierno. Estas casas rústicas gozan de gran lujo, haciéndose construir con mármol y maderas exóticas, incluso algunas disponen de hipódromos y paseos con bellas estatuas situados en enormes jardines que asemejan bosques, también disponen de estanques y suntuosas termas, así como otros caprichos, pues no es raro encontrar en ellas ricos mosaicos, el refinamiento y ostentación es tal que abundan los adornos y muebles construidos con oro, marfil,…

Debido a las crisis y el peligro creciente de los bárbaros así como de los numerosos salteadores y ladrones los señores de las villas las han ido transformando poco a poco en pequeñas fortalezas, sobre todo en lugares peligrosos. Dotándolas de grupos de hombres armados y empalizadas, vigilan las cercanías y las mercancías que se transportan a las ciudades o ferias.

Nombres latinos en castellano

En *Arcana* los nombres latinos puros se convierten al castellano por comodidad salvo contadas excepciones, así llamaremos por ejemplo a Lucius Aemilius Paullus en castellano, o sea, Lucio Emilio Paulo.

El nombre de los romanos

El nombre clásico romano consta de tres partes, la denominada tria nomina, siendo el praenomen, el nomen gentilicium y el cognomen. En la época de la República la tria nomina es habitual entre los patricios y algunos ciudadanos, pero durante el Imperio pierde gran parte de su anterior función, mezclándose diferentes sistemas y nuevos nombres.

El primero, el praenomen, son los nombres que conocemos, siendo muy limitados en su número: Appio, Aulo, Gaio, Gneo, Décimo, Kaeso, Lucio, Marco, Manio, Mamerco, Numerio, Publio, Quinto, Servio, Sexto, Spurio, Tiberio, Tito y Vibio.

Le sigue el **nomen gentilicium** es similar a nuestro apellido, por norma termina en –ius, –na, –as, –nus. Por ejemplo, Aemilius, Claudius, Cornelius, Maecenas,… el nomen es el nombre de la gens, la familia o clan, por ello puede hablarse de la gens Julia o la gens Claudia,… Al final de este capítulo tienes una extensa lista de gentilicios apropiados para los siglos II y III. Ten en cuenta que muchos apodos antiguos y otras denominaciones con el tiempo se han convertido en apellidos.

El **cognomen** es un tipo de apodo muy útil para distinguir a miembros de una misma familia o individuos particulares. El apodo puede llegar a ser incluso hereditario, por ejemplo, un miembro de la familia cornelia fue apodado Scipio –escipión– que significa bastón, pues fue "un bastón para su padre ciego", a partir de ese momento él y sus descendientes fueron llamados cornelios escipiones. Los apodos pueden tener un origen muy diverso, desde simples motes, a sucesos, relativos al nacimiento o lugar de procedencia, a rasgos físicos, profesionales o personales, y un largo etcétera; aquí tienes algunos ejemplos: Rufo (pelirrojo), Bruto (tosco), Nasón (nariz grande), Pictor (pintor), Scauro (pie deforme), Escevola (zurdo), Hispano (de Hispania), Gallico (de la Galia),…

Los **esclavos** tienen un único nombre, por norma su propio nombre de nacimiento latinizado, alguna peculiaridad física o su país de origen. Los esclavos liberados cogen el nombre de su amo, así cuando Marco Tulio Cicerón liberó a su esclavo llamado Tiro (El debutante) este paso a llamarse Marco Tulio Tiro.

Al convertirse el cognomen en un tipo de apodo distintivo hereditario –sin relación con la cualidad del que lo posee-, se adopta el agnomen. Se trata de un apodo personal más acorde con el individuo que lo tiene en su "nombre". Por ello, un romano puede llevar más de un apodo.

En tiempos de la República, además, los romanos estaban distribuidos por tribus, que eran en realidad circunscripciones territoriales. Se trata de 35 nombres que en tiempos imperiales han perdido gran parte de su sentido original, pero que sigue utilizándose. Según nazca un romano, se le asigna una tribu. Al final del Libro de la Luz podrás encontrar la lista de las tribus. Por ejemplo, Aurelio Basso, de la tribu galeria.

EL NOMBRE DE LAS MUJERES

Aunque no existe un "sistema" para los nombres femeninos, lo habitual es que tengan el cognomen del padre en genitivo, por ejemplo, Cornelia o Sulpicia. O en otras palabras, cambiando la última letra por una "a", como en español: ejemplos: Adriana, Aurelia, Blesa, Calatina, Casia, Dionisia, Escaura, Falisca, Ge-

mela, Higinia, Isidora, etc. Si son varias hermanas suelen aplicarse los adjetivos Maxima, Minor, Secunda o Tertia. Por ejemplo, Sulpicia Minor o Annia Tertia. O bien pueden simplemente coger el nombre de la madre. Las mujeres patricias al casarse pueden, aunque esto no sucede siempre, adquirir el cognomen del marido.

OTROS NOMBRES

A lo largo y ancho del Imperio son innumerables los nombres utilizados: celtas, iberos, egipcios, sirios, germanos,… todos ellos con nombres extraños y exóticos a oídos de los romanos. Los nombres de origen no romano se latinizan, así el nombre ibero Bagarok podría latinizarse en Bagaracius, Bagarius, o en Bagarocius. Son muchas las posibilidades. Pero a la vez, son muchos los que adoptan nombres romanos en el occidente del Imperio, y griegos en el oriente.

Aquí tienes unos pocos ejemplos de nombres de algunas provincias del Imperio.

Arabia Pétrea: Abd–Maliku, Aiyibel, Ammeh, Aretas, Babatha, Iamuru, Malco, Obaishu, Obodas, Obodiano, Rabel, Sileo.

Britania y Galia: Adiatuano, Agedinco, Ambigat, Ambíorix, Aneoresto, Belloveso, Bolgio, Brenno, Caractaco, Casivelauno, Cingetorix, Concolitano, Cunobelinos, Deceneo, Diviciaco, Dumnorix, Helico, Mandubracio, Satrelano, Sedulio, Taximagulo.

Dacia, Tracia y Moesia: Amadocus, Cersoblptes, Cotys, Hebryzelmis, Maesades, Medocus, Octamasades, Padruteres, Sadocus, Scylas, Seuthes, Sitalces, Spartacus, Speradocus, Teres.

Egipto: Adjib, Ahmose, Amememhab, Bakenhosu, Bauerdat, Dagi, Duauf, Hapuseneb, Heribor, Ipuky, Ity, Iumeri, Jasejem, Jensuhotep, Ka´aper, Manetón, Menkaura, Menna, Montenhet, Nanefer, Nebamun, Neco, Osorkón, Panehsi, Pawero, Pentu, Remose, Rib–Addi, Sahura, Sebejetep, Sejemjet, Sennufer, Setau, Unas, Urhiya, Userhat, Wegaf, Wenis, Weshpath, Yuf, Yuny.

Fenicia y Cartago: Amilcar, Baalyaton, Baalbacel, Hanon, Hiram, Ithobaal, Muttun, Phelyssam, Pumay, Zakerbaal.

Grecia: Agatocles, Andrómaco, Batilo, Cadmo, Cratero, Dionisio, Eaco, Estratón, Fálaris, Glaucias, Hagesias, Hiparco, Ínaco, Jasón, Lamacos, Macedón, Mopso, Nearco, Orfeo, Pandión, Pólux, Quilón, Retógenes, Saurias, Tales, Tesalio, Ulises, Zeuxis.

Siria: Abgar, Belus, Malalas, Ma´nu, Sampsigeramus, Rabbel, Sanatruq, Sosibius, Zabdion.

NOMBRES DE HISPANIA

Aquí tienes una pequeña lista de nombre iberos sin latinizar. Lo iberos suelen llamar a sus hijos con el nombre de su abuelo. También tienes algunos ejemplos de nombres celtas que puedes utilizar para personajes galos, britanos y de gran parte de Hispania. Los celtas componen sus nombres en cuatro partes, primero su nombre, segundo el nombre de la familia, tercero el nombre del padre, y por último su lugar de procedencia, por ejemplo: Likinos Kilimium Terkinos Brigantium, que podría traducirse por Likinos, de la familia de los kilimios, hijo de Terkinos, de la ciudad de Brigantium (La Coruña).

Nombres iberos

Nombres masculinos: Abadutiker, Abararban, Abargitibasar, Abariegite, Abartaban, Abartiaigis, Aibekeres, Aiinunesker, Alorildui, Alortigis, Alostibas, Amusico, Adóbales, Antorbanen, Arbiskas, Argisabam, Argitiker, Atabeles, Attenes, Atinbelaur, Bagarok, Baikar, Baisebilos, Baisetas, Balacertar, Balcardur, Balceadin, Balcebe, Balceskar, Balkar, Bartar, Basirtir, Baspedas, Bastartine, Bedule, Belasbaisereban, Bilistiges, Binturke, Biosildun, Biurbetin, Biurdiki, Biurtan, Biurtetel, Biurtibes, Biurtilaur, Bodilkas, Boutintibas, Budar, Busadines, Caikonbe, Cerdubeles, Culcas, Edecán, Ertebas, Eterindu, Iceatin, Icorbeles, Icortas, Ildutas, Iltiradin, Indibíl, Indikortes, Indo, Istabaris, Isceradin, Iscerbeles, Kalbo, Katulatin, Korbis, Korribilo, Lagutas, Luxinio, Mardonio, Nabarsosin, Nereildun, Nerseadim, Orison, Orisos, Otigirteker, Sabarbik, Seihar, Selgiterar, Sinebetin, Situbolai, Sosian, Sosinbiuru, Socintacer, Talskubilos, Tarkumbiur, Tibaste, Turibas, Ultidikán, Unibelos, Unibetin, Untigorisar, Uraucen, Urcaildu, Urcebas, Urtices.

Nombres femeninos: Aretaunin, Auruningica, Camine, Dalenimar, Edereta, Himilce, Nisunin, Sicedunin, Sicounin, Símiles.

Nombres celtas

Nombres masculinos: Addedomaro, Aius, Akaina, Ausa, Avaro, Bilinos, Biulakos, Bodo, Botilkos, Cado, Caro, Cauecas, Commio, Durato, Eskutino, Hilerno, Indortes, Kaukirino, Leukón, Likinos, Redukeno, Segisamo, Terkinos, Touto, Ultinos, Umarino.

Nombres femeninos: Ama, Amia, Ana, Aunia, Cartimandua, Kara, Nunn, Stena.

Panem et circenses

Los romanos gozan de una diversidad asombrosa de espectáculos y fiestas variadas, desde celebraciones religiosas y piadosas hasta la crueldad extrema presenciada en los anfiteatros. Los espectáculos son contratados y pagados por magistrados, a veces el propio emperador se encarga de los mismos, ya que la plebe se contenta con la diversión, olvidando sus miserias diarias. Los magistrados ganan popularidad si el espectáculo tiene éxito. De igual forma, los romanos pasan gran parte del día en otros lugares, como teatros y termas.

ANFITEATRO

El espectáculo más característica de Roma es sin duda el anfiteatro, aunque en el oriente del Imperio apenas se utiliza. Hay anfiteatros sobre todo en Italia, Galia, África, Hispania y Britania.

El anfiteatro ofrece varios espectáculos, los comunes son los combates de gladiadores, los combates de fieras y las naumaquias –en Roma existen estructuras especializadas en ellas–. Las luchas de gladiadores se anuncian por medio de pancartas de madera expuestas en las paredes del anfiteatro, indicando el nombre del organizador de los juegos, fecha, número de gladiadores y tipo de lucha.

Los gladiadores se agrupan es escuelas, en las cuales se les alimenta, entrena y cuida. Estas escuelas están regidas severamente por el lanista, el cual a menudo es un antiguo gladiador retirado que conoce todos los secretos de la profesión. Los gladiadores no tienen gran libertad, estando controlados hasta el límite, aunque hay dispensas –sobre todo a los más famosos–.

Los gladiadores son esclavos, condenados o profesionales entrenados para el combate a muerte –algunos ciudadanos endeudados escogen libremente el ser gladiador para pagar sus deudas y buscar fortuna–; hay diversos tipos de gladiadores según su equipo y armas. Los espectáculos de gladiadores se realizan al final de la jornada, iniciándose con un desfile presidido por el organizador de los juegos. El saludo al Emperador es el siguiente: *Ave César, morituri te salutant* –Salud César, los que van a morir te saludan–. Los grupos de gladiadores se sacan

a suertes. Los vencedores reciben honores y sumas de dinero, además de tener gran éxito con las mujeres. En ocasiones se realizan combates entre criminales, desprovistos de armadura, armados de cuchillos, lo que finaliza en una verdadera carnicería. No es raro que estos criminales o algunos gladiadores se suiciden, horrorizados de morir en la arena entre los vítores y risas de la plebe romana, siempre ávida de la sangre.

Los combates entre hombres y bestias reciben el nombre de *bestiarii*, los combates entre fieras el de *venationes*. Los bestiarios están armados con lanzas, jabalinas, lazos y cuchillos, ayudados por perros, aunque hay numerosas variantes, todo depende de la imaginación y morbo del organizador de los juegos. En ocasiones a las bestias salvajes se les arrojan condenados, proscritos y cristianos.

Algunos anfiteatros están preparados para ser inundados con agua –el de Capua es el mejor–, de esta forma se realizan verdaderos combates navales en los cuales pueden participar cientos de combatientes. Lo habitual es que las naumaquias se realicen en lagos o lugares especialmente acondicionados para ello, como los lugares llamados precisamente naumaquias.

CIRCO

El circo está especialmente constituido para realizar carreras en él, siendo muy popular. En el circo se desarrollan gran variedad de espectáculos, desde carreras de caballos a carreras de carros, pero también se ofrecen maniobras militares, combates de pugilistas, carreras a pie e incluso acrobacias. El Gran Circo de Roma, el *Circus Maximus*, tiene capacidad para 300.000 personas.

Los aurigas y jinetes se distribuyen en cuatro equipos designados por colores: azul, verde, blanco y rojo. Las gentes apuestan por sus equipos, y tal es la pasión que despiertan las carreras que el ser de un color u otro es motivo de violencias e incluso de tumultos y matanzas –aunque esto no ocurre todos los días–, los más fanáticos se visten con los colores de su equipo. Las carreras comienzan con una procesión que comienza en algún punto de la ciudad, llegando hasta el circo. La procesión está encabezada por el magistrado que la organiza, seguido de sus clientes, algunos sacerdotes y de la juventud de la ciudad.

Las carreras son muy duras, los accidentes habituales, está permitido casi todo, por ello los corredores incluso intentan derribar a sus contrincantes. En una misma carrera pueden participar gran cantidad de jinetes, todo depende de la capacidad del circo.

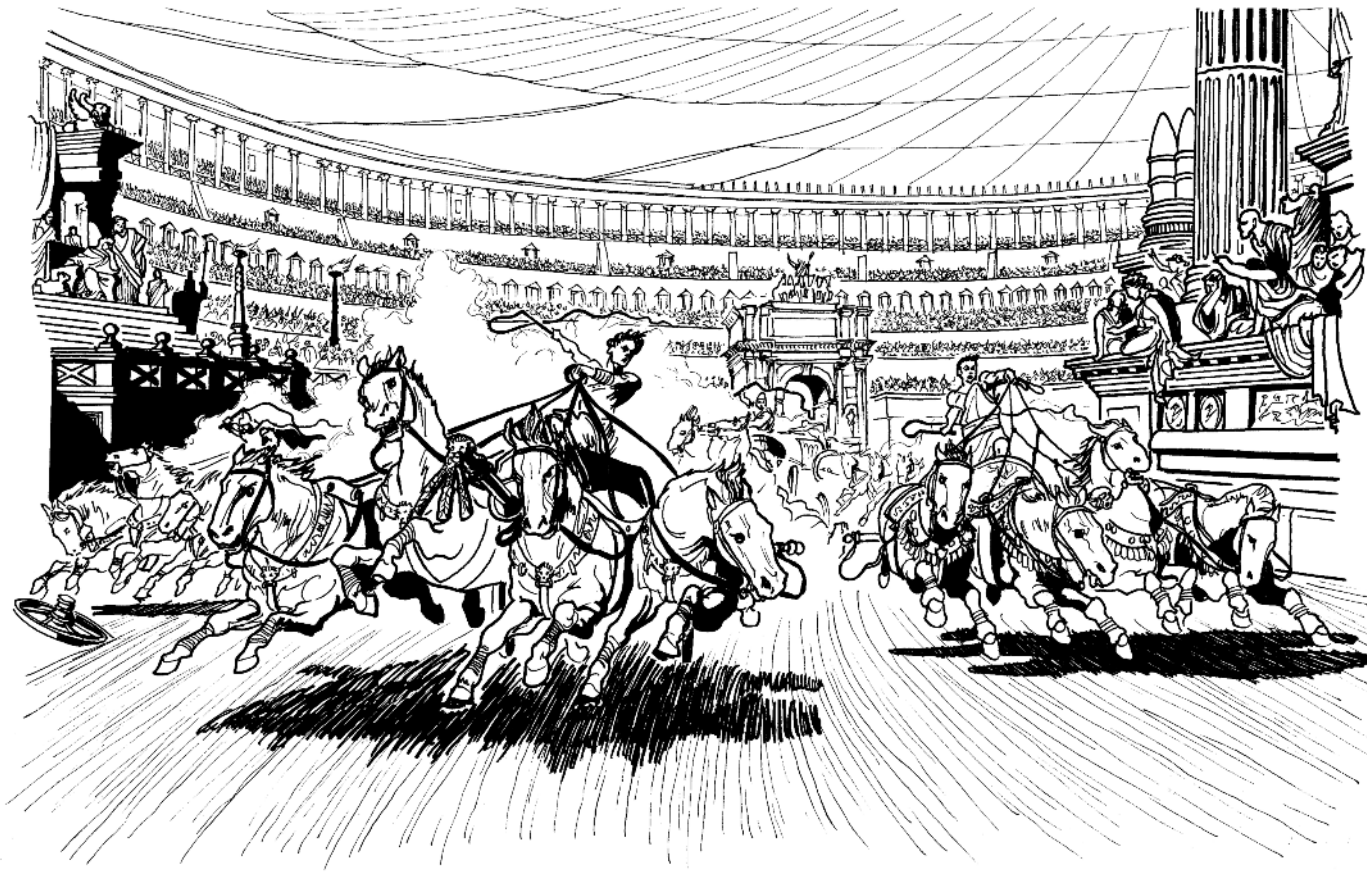
En Grecia al circo se le llama hipódromo.

ESTADIO

Edificio típicamente griego destinado a las competiciones deportivas atléticas y gimnastas. Es lugar de entrenamiento de deportistas y pugilistas. Es mucho más popular en la zona helénica del Imperio que en Occidente, de hecho, los mayores estadios están en Grecia y Asia Menor. Consiste en un terreno llano de unos 200 metros de largo. Se utiliza como sinónimo de pista de carreras. La pista se limita con un borde de piedra, aunque en Atenas está dividido de las gradas por medio de una pared de casi dos metros de altura. Antes de los juegos se prepara el terreno, asignándose por subasta. Se remueve la tierra, se aplana y encima de ella una capa de arena blanca.

TEATRO

Bastante popular, las representaciones teatrales suelen desarrollarse durante algunas fiestas religiosas, funerales, triunfos militares o la inauguración de templos; la entrada es gratuita y permitida a todos los ciudadanos. Por todo el Imperio hay gran cantidad de teatros, muchos de ellos construidos en madera, desmantelados al



Anfiteatro Flavio

El famoso Coliseo es conocido por los romanos como Anfiteatro Flavio, el nombre de Coliseo no se utiliza hasta la Edad Media.

"¡Ave César, morituri te salutant!" Tipos de gladiadores

Estos son los tipos de gladiadores más comunes, aunque hay variantes.

Samnita: casco con cresta y aletas, scutum de forma oblonga, armadura en el torso, brazalete derecho, greba izquierda y gladius.

Secutor: casco con visera, scutum de forma rectangular y espada.

Hoplómaco: casco con visera y cimeras, scutum, coraza, tiras de cuero en las muñecas y la pierna derecha, grebas en la pierna izquierda.

Mirmilón: casco con el símbolo del pez, scutum de forma rectangular, armadura en el torso, a veces lleva grebas en las piernas, spatha.

Reciario: túnica, brazalete en el brazo del arma, tridente, puñal y red.

Tracio: casco abierto, parma, grebas en ambas piernas, brazo derecho con brazalete, lleva spatha.

Equites: a caballo, casco, brazaletes, lanza o arco, parma.

Esedario: gladiador en carro, en ocasiones mujeres; al estilo britano.

Andabato: fuertemente protegido pero con un casco prácticamente sin aberturas –por lo que va a ciegas, o casi–.

Dimaquerio: armado con dos espadas.

Sagitarios: armados con arcos compuestos.

Sacra nocte, la noche sagrada

Se dice que en algunas noches especiales consagradas a los dioses infernales los teúrgos del Pacto realizan combates con sus propios gladiadores. De esta forma pueden dirimir sus diferencias. Las apuestas son elevadísimas, y no solo en dinero. Sí su combatiente gana, el asunto se resuelve a su favor. Para unos pocos se trata de sacrificios humanos enmascarados como simples combates.

fin de temporada. Solo las grandes ciudades disponen de teatros de piedra. Los actores se reúnen en compañías –*grex*, *caterva*–, esclavos o libertos, nunca mujeres. Los papeles femeninos son representados por hombres. El jefe de la compañía es el *dominus gregis*. En el teatro latino se pueden usar máscaras al estilo griego o no. En el Occidente del Imperio las gentes prefieren las obras picantes y cómicas, prefiriendo chistes de mal gusto, de hecho no es raro que acontezcan incidentes violentos, por ello en los teatros hay cierta seguridad contratada por el jefe de la compañía teatral –se contrata a varias personas con varas para que golpeen a los que chillan demasiado–.

TERMAS

Edificio emblemático de la civilización romana. Las termas son eje principal de la vida en el Imperio. Son multitud los ciudadanos que visitan a diario esos baños, son una verdadera necesidad. El precio de entrada es bajo, un as. Los jóvenes no pagan pero las mujeres deben pagar un poco más. Aunque la entrada en algunas termas es gratuita, según sea la orden del benefactor público que la construya –las termas de Agripa en Roma son de entrada gratuita–. Las termas disponen de diversos tipos de salas acomodadas para sus diferentes funciones. Un vestuario con guardarropa, el *apodyterium* –se puede pagar para evitar robos–. Una sala fría –*frigidarium*– para baños fríos. Una sala tibia –*tepidarium*– destinada para que los bañistas puedan ungirse con aceites, ungüentos y perfumes. Otra sala, el *caldarium*, con agua caliente. Algunas disponen de una sala con estufa, el *sudatorium*, hace las funciones de sauna. Otra sala cerca del *tepidarium* proporciona un baño de vapor, por medio de una plancha de latón que suspendida en el aire por medio de cadenas se sube o se baja para condensar más o menos el aire.

El personal de la terma no realiza sus servicios de forma gratuita, estando formado por multitud con diversas funciones: guardarropa, venta de ungüentos y aceites, masajistas…

Según sea el tamaño y lujo de la terma, esta puede tener además anejas o en su interior salas de masaje, palestras, gimnasios y jardines para el ejercicio, así como salas especificas para frotarse el cuerpo –*destrictarium*– y untarse aceites –*unctorium*–. Y no solo se puede obsequiar al cuerpo con los placeres de estos baños, asimismo algunas termas disponen de entretenimientos intelectuales, como bibliotecas, donde se realizan numerosas lecturas, e incluso escuelas y salas de conversación –a los pueblos del Mediterráneo les encanta charlar por charlar–. Algunas *thermae* poseen incluso museo. Esta es la gran genialidad de las termas, "*corpore sano, mens sana*".

En las termas o cerca de ella se disponen tabernas, paseos y piscinas, frecuentado por vendedores ambulantes –algunos llevan carros en los que venden salchichas cocidas o dulces, siendo muy populares–. El ejercicio da sed y hambre. Es lugar de encuentro de conocidos y amigos. No son pocos los proxenetas que se sitúan cerca de las termas para ofrecer los servicios de sus chicas, chicos y lo que se tercie.

En la mayoría de las poblaciones las mujeres gozan de termas de uso exclusivo, tratándose de *balneae*, que no son sino termas de menor tamaño que disponen de menos prestaciones. Sin embargo, las mujeres pueden acudir a las termas, aún a riesgo de perder su buena reputación. Algunos emperadores regulan por ley el uso por parte de las mujeres de las termas, habitualmente dictaminando horarios exclusivos para ellas, impidiendo la entrada al público masculino.

El Tiempo

EL AÑO CERO ROMANO

Los romanos para determinar su "año cero" tienen dos opciones, la primera es desde la fundación de Roma, cuyas fechas aproximadas pueden ser el 750, el 754 o el 753 a.C. Por ello en Arcana el año romano es el 946 después de la fundación de Roma, faltando solo unos años para llegar al milenio desde la Fundación de Roma.

Los mayores estadios del Egeo

El de Éfeso es el mayor con capacidad para 76.000 espectadores, seguido del de Atenas con 50.000 y el de Olimpia con 45.000.

Fabulae Atellanae

Obras dramáticas teatrales burlescas y obscenas muy populares en Roma e Italia. Sus historias se nutren de la vida vulgar, aunque también existen obras mitológicas burlescas y parodias de obras serias. Sus personajes son fijos, como Pappus, el viejo, Dossenus, el jorobado sentencioso, Bucco, un gorrón siempre hambriento, y Maccus, el necio.

La otra opción, menos utilizada, es desde la expulsión de los reyes y la instauración de la República, el año 509 a.C.

Los años se indican con el nombre de los cónsules de ese año –los fasti consularis–, por ejemplo en el 44 a.C, "año de los cónsules Cayo Julio César y Marco Antonio", ya que la plebe y la mayoría de la gente no conoce con exactitud el año real –tampoco es que les importe mucho–.

EL AÑO Y LOS MESES

Los romanos dividen el año, el cual dura 365 días, en doce meses, pero la división de cada mes no se parece a nuestra división en semanas.

Cada mes se divide en nonas, idus y calendas. Las **nonas** van del día 2 al 7, valido para Marzo, Mayo, Julio y Octubre; del 2 al 5 para el resto de los meses. Los **idus** del 8 al 15 para Marzo, Mayo, Julio y Octubre; del 6 al 13 para el resto de los meses. Las **calendas** del 16 o 14 hasta el final del mes.

Los Nombre de los Meses

Januarius: llamado así en honor a Jano, dios de los comienzos.
Februarius: mes de las purificaciones, februo.
Martius: llamado así en honor al dios Marte.
Aprilis: mes relacionado con la diosa etrusca Apru –la diosa Venus–, relacionada con la germinación de las plantas y la primavera.
Maius: en honor de Maya, diosa del crecimiento de los seres vivos.
Junius: en honor a Juno.
Julius: antes Quintilis, a partir del 44 a.C. en honor a Julio César.
Augustus: antes Sextilis, a partir del 8 a.C. en honor a Augusto.

Las tres comidas

DESAYUNO

Galletas, pan y queso; los niños que van a la escuela llevan pasta.

REFRIGERIO AL MEDIODÍA

Carne fría, legumbres, frutas, todo regado con vino.

ALMUERZO

Comida variada, huevos, carne, pescado, legumbres, todo regado con vino y condimentado con salsas variadas, como postres frutas y pasteles.

September, October, November, December: indican su antigua posición en el orden de los meses, pues hasta el 153 a.C. el año empezaba en Marzo.

LOS DOS TIPOS DE SEMANAS ROMANAS

La semana más tradicional romana consta de nueve días, la nundinae. Al principio de la misma es día de mercado. En los calendarios estos días se marcan con letras, de la A a la H. La A es el primer día, siendo el de mercado.

También se instaura una semana de siete días –hebdomas–, que se compagina con la tradicional división de calendas, nonas e idus. Cada día está consagrado a un planeta, los cuales rigen la vida de los hombres.

	Marzo, Mayo, Julio, Octubre	Enero, Agosto, Diciembre	Abril, Junio, Septiembre, Noviembre	Febrero
1	Calendis	Calendis	Calendis	Calendis
2	VI ante nonas	IV ante nonas	IV ante nonas	IV ante nonas
3	V	III	III	III
4	IV	Pridie nonas	Pridie nonas	Pridie nonas
5	III	Nonis	Nonis	Nonis
6	Pridei nonas	VIII ante idus	VIII ante idus	VIII ante idus
7	Nonis	VII	VII	VII
8	VIII ante idus	VI	VI	VI
9	VII	V	V	V
10	VI	IV	IV	IV
11	V	III	III	III
12	IV	Pridie idus	Pridie idus	Pridie idus
13	III	Idibus	Idibus	Idibus
14	Pridie idus	XIX ante calendas	XVIII ante calendas	XVI ante calendas
15	Idibus	XVIII	XVII	XV
16	XVII ante calendas	XVII	XVI	XIV
17	XVI	XVI	XV	XIII
18	XV	XV	XIV	XII
19	XIV	XIV	XIII	XI
20	XIII	XIII	XII	X
21	XII	XII	XI	IX
22	XI	XI	X	VIII
23	X	X	IX	VII
24	IX	IX	VIII	VI
25	VIII	VIII	VII	V
26	VII	VII	VI	IV
27	VI	VI	V	III
28	V	V	IV	Pridie calendas
29	IV	IV	III	
30	III	III	Pridie calendas	
31	Pridie calendas	Pridie calendas		

Los días de la semana hebdomas	Planeta asociado
Lunes: lunae dies	Luna
Martes: martis dies	Marte
Miércoles: mercurii dies	Mercurio
Jueves: iovis dies	Júpiter
Viernes: veneris dies	Venus
Sábado: saturnis dies	Saturno
Domingo: solis dies	Sol

LAS HORAS

Aunque los romanos dividen el día en 12 horas diurnas y 12 horas nocturnas en la práctica esto es muy diferente, pues es casi imposible determinar la hora real en la vida cotidiana, aunque existen relojes de sol o de agua que son muy precisos. En la vida diaria la gente vive bajo el mandato del sol, el cual marca las diferencias, así la primera hora diurna la determina la salida del sol, así en invierno es sobre las 8 y cuarto; en primavera las 7; en verano las 5 y cuarenta y cinco; y en otoño, las 7.

Los romanos dividen el día en tres grandes partes, primero la mane (la mañana), tras esta meridie (después de mediodía), y finalmente suprema (la tarde). La noche se divide en cuatro vigilias de cuatro horas cada una.

Actividades cotidianas

"Los baños, el vino y el sexo estropean nuestros cuerpos. Pero, ¿qué significado tiene una vida sin baños, vino y sexo?"
–Proverbio romano

Las actividades de la mayoría de los romanos son siempre las mismas, aunque puede haber variaciones, pero todos se levantan temprano para asearse y tomar un ligero desayuno. Habitualmente en verano se levantan a las cuatro y media de la mañana, antes de que salga el sol, en invierno sobre las siete y media. Los hombres ricos atienden a sus clientes –*salutatio*– y realizan negocios, atendiendo a las numerosas visitas. El resto de los romanos acometen sus diversos trabajos.

La jornada termina para casi todos al mediodía, realizándose la siesta. Casi todo el mundo la disfruta, por lo que las calles parecen desiertas, como si fuese de noche. Tras esta, se toma una comida ligera.

Por la tarde en la ciudad se asiste a las termas o al foro, lugares donde se realizan multitud de conversaciones y negocios de todo tipo, se acude a los espectáculos, etcétera.

Sobre las 3 de la tarde acontece el almuerzo (llamada cena), el cual puede ser de lo más variado, ya que poco tiene que ver el almuerzo de un *humilior* y el de un *honestior*. La cena de un *humilior* suele ser parca y frugal, pero los banquetes de los ricos son impresionantes, acompañados de música, bailarinas y otros menesteres, como platos exóticos e incluso combates de pugilistas, lucha grecolatina y otras excentricidades y locuras.

La vida religiosa

En la antigüedad, tanto los romanos como la mayoría de las civilizaciones, la adoración de los dioses no tiene una finalidad moral o ética, se busca en realidad aplacar la ira divina. Los sacrificios y oraciones buscan calmar a los dioses, pero también se busca alcanzar el beneplácito de estos y obtener favores de todo tipo. Se adora a Marte para que favorezca en la guerra, a Júpiter para que el cielo no encolerice, a Venus para tener suerte en el amor… La religión es un método para alcanzar la *Pax Deorum*, la paz con los dioses, obteniendo sus favores, la religión romana es ante todo práctica.

La religión romana tiene dos formas básicas de culto: el privado y el público.

Sacerdotes y Colegios sacerdotales

Sumo Pontífice: líder místico de la religión romana. Vigila los ritos, teniendo poder sobre los pontífices y los flamines. Por norma este cargo está ocupado por el Emperador.
Rex Sacrorum: encargado de lo sagrado y los sacrificios.
Pontífices: máximo consejo religioso del Imperio compuesto por 16 sacerdotes.
Flamines: grupo de 15 sacerdotes específicos para cada divinidad, los más importantes son el de Júpiter, Marte y Quirino –Rómulo–.
Saliaris: colegio de doce sacerdotes guerreros asociados a Marte. Custodian doce escudos sagrados.
Vestales: siete sacerdotisas encargadas de velar por el fuego sagrado, símbolo de Roma. Se dice que acontecería una catástrofe si el fuego se apagase.
Fetiales: colegio de veinte miembros. Actúan como diplomáticos, declarando la guerra o firmando la paz. Son los encargados del derecho entre Roma y otras naciones.
Lupercos: doce sacerdotes asociados al dios Luperco, realizan ritos de fertilidad y de lucha contra los lobos y los demonios.
Arvales: colegio de doce sacerdotes vinculados a Ceres. Ritos agrarios.
Augures: colegio de 16 expertos encargados de los auspicios: signos celestes, como las aves y los rayos.
Harúspices: colegio de 60 miembros encargados de estudiar las entrañas de los animales, de esta forma conocen la voluntad de los dioses. Aunque algunos romanos son escépticos ante sus arte, tal y como refleja Catón: "dos harúspices no pueden mirarse sin reírse".
Augustales: colegio encargado del culto al Emperador.

CULTO PRIVADO

El culto privado o domestico es practicado por el padre de familia, líder espiritual de la familia. Su cometido principal es honrar y aplacar a los manes –espíritus de los muertos–, proteger a los penates –genios de la abundancia– y a los lares familiares –genios de la familia–. Como centro religioso de cada casa hay un larario en cuya cúspide hay un hogar con un fuego encendido. Este culto privado es practicado desde tiempo inmemorial por los patricios, aunque en el S. III solo los más piadosos entre los patricios y los plebeyos realizan los ritos correctamente. La invasión de nuevas creencias y dioses ha hecho olvidar a la mayoría las antiguas costumbres.

EL CULTO PÚBLICO

"Los romanos son más religiosos que los propios dioses"
–Polibio

De igual forma que los hombres necesitan del favor de los dioses, la ciudad de Roma necesita de sus divinidades. El Estado se encarga de organizar y celebrar multitud de fiestas religiosas, de organizar juegos en honor a los dioses y de realizar los ritos oportunos en los templos; de hecho los romanos consideran que su gran Imperio está fundamentado en la buena disposición de los dioses.

Para el romano común todo está impregnado de religión y supersticiones. Todo acontecimiento a realizar debe tener el beneplácito divino, por ejemplo, si durante un viaje un caminante encuentra una fresca fuente en el camino, antes y

Dioses en el Imperio

A lo largo y ancho del Imperio se adoran multitud de dioses, ya sean egipcios, asiáticos, hispanos, celtas, africanos… En total más de 30.000, pero claro, la mayoría de ellos en realidad son daemoni y otros seres de gran poder, aunque no dioses, aunque ellos digan serlo.

Dioses romanos menores

Carmenta: diosa de las fuentes, predice el futuro.
Luperco: dios del ganado y de los pastores.
Flora: diosa de las flores.
Jano: dios del comienzo y de la luz; abre las puertas.
Pales: diosa de los pastos.
Pomona: diosa de los frutos y los árboles.
Quirino: Rómulo divinizado.
Tellus: diosa de la Tierra y de las mieses.
Vertumno: dios de las estaciones y del comercio.

Espíritus romanos

Genius: espíritu de la vida y la existencia. Todo lo que existe posee uno, es como un doble místico que proporciona vida y existencia.
Lares: espíritus guardianes de funciones diversas, pueden proteger a la familia, los caminos, una ciudad,…
Penates: espíritus de la abundancia, asociados a la despensa y la riqueza.
Manes: espíritus de los muertos, por norma no son hostiles.
Larvas y **lemures**: espectros y muertos hostiles a los vivos, como criminales y difuntos sin sepultura.

después de refrescarse en ella, agradecerá a la divinidad de la fuente su frescura; si un romano supersticioso se encuentra un funeral escupirá en el pliegue de su túnica –un cristiano se santiguaría–.

En el Imperio hay casi 175 días de fiestas religiosas de todo tipo: fiestas agrarias, purificaciones, juegos en honor a los dioses o al emperador, ritos contra los espíritus malignos,…

EL CULTO AL EMPERADOR

Uno de los cultos relacionados con el Estado más importantes es el culto al Emperador. Su función es la de cohesionar a un Imperio hogar de tan diferentes culturas. Poco tiene que ver un galo con un griego, o un italiano con un egipcio, pero todos adoran al Emperador, aunque muchos no lo consideran un dios, si consideran que el espíritu de Roma está con él. Los únicos que no adoran al Emperador son los cristianos y los hebreos, motivo por el que se les consideran enemigos del Estado, pues si el Emperador es Roma y el Imperio, aquellos que se niegan a adorarlo deben ser enemigos de Roma y del Imperio.

Cada provincia posee un templo dedicado al Emperador, muchas ciudades también. Se realizan juegos y fiestas religiosas en su honor, depositando un grano de incienso cada ciudadano durante los ritos.

En Roma la política está mezclada con la religión, en la mentalidad antigua es difícil diferenciarlas, hablar de religión implica siempre política.

Lugares de culto

El lugar de culto habitual es el templo, dentro del mismo hay una o varias estatuas a los dioses, también hay capillas y altares independientes a los templos. Por norma los alrededores del templo pueden poseer anexos y bellos jardines, donaciones de devotos y regalos de interesados. Los ritos, como los sacrificios, no se realizan dentro de los templos, si no ante un altar situado en el exterior del templo. Hay gran cantidad de templos en las ciudades, en Roma hay más de 80.

LOS RITOS

Hay dos tipos de ritos básicos para los romanos: la oración y el sacrificio.

Cuando se realiza una **oración**, por norma una petición a una divinidad, el orador cubre su cabeza y la vuelve hacia el Oriente, tocando el altar o a la estatua del dios. Las oraciones son fórmulas religiosas precisas, el peticionario conoce la fórmula gracias al sacerdote del templo, el cual se la dicta. Una oración puede llevar una promesa, más o menos implícita, esta puede escribirse en una tablilla de cera que se deposita ante la estatua del templo.

El **sacrificio** es un rito elaborado y complejo. Cada divinidad requiere de un sacrificio diferente, por ello debe consultarse al sacerdote cual es el indicado. El sacrificador debe llevar ropajes blancos y estar limpio. Si el sacrifico es un animal este lleva cintas doradas en sus cuernos. Servidores del templo lo llevan con una cinta ante el altar. Si el animal se resiste no es valido para el sacrificio. Tras el sacrifico un harúspice examina sus entrañas, de esta forma verifica si el animal es propicio o no. Si no es propicio debe realizarse un nuevo sacrificio. Si es propicio la carne del animal se reparte entre el sacerdote y los presentes.

DIOSES EXTRANJEROS

"Si los dioses tradicionales a los que veneramos realmente son divinos, entonces ¿por qué razón no debemos incluir a Isis y Osiris en la misma categoría? Y, si hacemos esto, ¿Por qué tenemos que repudiar a los dioses de los bárbaros? Consecuentemente, deberemos incluir en nuestra lista de dioses a los bueyes y caballos, a los íbices, halcones, víboras, cocodrilos, peces, perros, lobos, gatos y muchos otros animales…"

–Cicerón, De religio

Los romanos no desdeñan a los dioses venidos de otros lugares, solo comentan que sus dioses son más poderosos. Los cultos extranjeros no están en absoluto prohibidos, los emperadores incluso hacen uso de ellos. La vastedad del Imperio hace circular las creencias por todos los rincones, hallándose templos y adoradores de diferentes dioses hasta en el lugar más insospechado, por ejemplo, el dios Mitra, procedente de Persia, tiene varios tem-

Dioses extranjeros importantes

Isis: diosa egipcia, esposa de Osiris y madre de Horus. Diosa con gran cantidad de atributos místicos, relacionada con la magia. Es una gran benefactora de la humanidad.
Mitra: dios persa de la luz y la justicia. Destructor de demonios, enemigo de Ahriman, la oscuridad, el mal. Muy popular entre los soldados.
Cibeles: diosa frigia de la fertilidad y la naturaleza. Su culto orgiástico y sangriento no está bien visto por las autoridades pero es muy popular.
Sabazio: dios frigio asociado a Júpiter y a Baco. Considerado creador del Universo. Su símbolo es la serpiente, durante sus ritos se hace uso de ellas.

Supersticiones

Tanto los griegos como los romanos son muy supersticiosos, son muchas las manías y miedos. Estas son algunas de las muchas manifestaciones de la superstición:

- Casarse en Mayo es nefasto.
- Navegar después de cortarse el pelo es peligroso.
- No deben cortarse las uñas un día de mercado.
- Llevar una hoja de laurel es beneficioso.
- Si se ve una comadreja deben lanzarse tres piedras a su camino.
- Si una lechuza se alborota debe recitarse "Atena es más fuerte".
- Si un ratón corroe sacos en nuestra despensa se debe realizar un sacrificio en un templo.
- No pisar una tumba, no ver cadáveres o a mujeres embarazadas, pues "contaminan".
- Los días cuatro y siete de cada mes comprar ramas de mirto, incienso y dulces sagrados.
- Si se tiene un sueño deben interpretarlo los sacerdotes apropiados.
- Deben realizarse abluciones si se está a orillas del mar.
- Ver un loco o un epiléptico es nefasto, para librarse de la visión debe escupirse en un pliegue de la ropa.

plos en Britania, alrededor del Muro de Adriano, la razón es que muchos de los legionarios estacionados en la Muralla son de Siria, lugar donde Mitra es muy popular; y así con muchas divinidades. Los legionarios, los mercaderes y los esclavos venidos de las provincias conquistadas son los verdaderos motivos por los que el Imperio es un mosaico de dioses.

Los cultos más populares e importantes provienen del oriente del Imperio, especialmente de Siria, Asia Menor y Egipto. Son divinidades exóticas, y muchas de ellas prometen una vida después de la muerte más o menos placentera, el culto romano solo ofrece un más allá sombrío y apagado, solo los más altos hombres pueden llegar a convertirse en héroes o semidioses.

La Justicia

"Es en las mismas fuentes de la filosofía donde es preciso beber la ciencia del derecho"

–Cicerón

El genio romano está especialmente dotado en cuestiones de justicia y leyes, el imperio de los romanos goza de un sistema judicial muy completo. El juez máximo de Roma es el propio Emperador –dicta leyes pero no está vinculado a ellas–. Las leyes se pueden redactar en cuatro tipos de escritos: edictos –que contiene medidas de carácter general–; mandatos –instrucciones a los funcionarios; decretos –sentencias del Emperador–; y rescriptos –respuestas jurídicas–.

Los altos funcionarios gozan de poderes judiciales, incluso en temas criminales. Los jueces son escogidos entre los magistrados y los expertos en justicia, siendo requisito el ser senador, caballero o como mínimo ser ciudadano. A los jurisconsultos oficiales se les denomina prudentes, siendo grandes teóricos de la justicia. A los abogados –patronus– se les estima en gran medida, siendo una profesión sumamente respetada. Para los romanos el abogado ideal debe ser un orador, un pensador y un hombre político. El término abogado, en latín advocatus, determina a aquel que hace acto de presencia en un juicio para apoyar a una u otra parte.

La justicia es muy diferente para un honestior que para un humilior, siendo más severa para los pobres que para los poderosos.

DELITOS GRAVES

Son considerados delitos graves el homicidio, la violencia publica, secuestro, atentar contra las costumbres, falsificación de documentos o moneda, atentar contra el Estado, corrupción, fraude electoral, malversación de caudales públicos, agitación política.

El país de las delicias y de las miserias

"El oro y la virtud son como dos pesos puestos en los platillos de una balanza: uno no puede subir sin que el otro baje"

–Platón

Hay dos Romas bien diferenciadas: la Roma de los ricos y la de los míseros. El fausto alcanzado en el Imperio es sobrecogedor, los ricos son en verdad ricos. El poder del dinero es total, el Imperio ha logrado reunir todas las riquezas poniéndolas al alcance del mejor postor. Los senadores, los caballeros y los ricos propietarios rivalizan en poder con el propio Emperador y el ejército, siempre ávido de dinero.

El lujo es tán desmedido que una villa modesta puede tener sus muros recubiertos de mármol, disponer de inmensos jardines, obras de artes griegas y cientos de esclavos trabajando en ella.

Los míseros apenas tienen para vivir, en la ciudad de Roma más de 200.000 personas viven gracias al grano gratuito distribuido por el Imperio –la annona–. El alquiler de una vivienda es abusivo, muchos no pueden sobrevivir con su trabajo, debiendo prestar sus servicios a los ricos en multitud de asuntos, son los clientes.

Para comprender esto solo puede decirse que un ciudadano para subsistir necesita unos 100 denarios al año, una vida de lujo requiere un mínimo de 100.000 denarios, en el Imperio todo es a lo grande.

Dos pensadores sumamente ricos

Plinio el joven tenía 5 millones de denarios y Séneca ¡más de 75 millones!

Provincias y mercaderías

"Ahora que los padres de familia prefieren mover sus manos en el teatro y el circo más que en las cosechas y en los viñedos, nosotros pagamos para que se nos traiga de África o de Cerdeña el trigo necesario para nuestra nutrición, hacemos la vendimia en las islas de Cos o de Quios…"

–Varrón.

Britania: metales, lana y pieles.
Galia: metales, cerámica, vidrio, vino, aceite, textiles y mármol.
Hispania: metales, fruta, vino, caballos, mármol, lino y cerámica.
Italia: hierro, vino, trigo, cerámica, mármol y textiles.
Iliria: metales, pieles, trigo, pescado, caballos y madera.
Hélade: vino, miel, textiles, cerámica, mármol y tintes.
África: mármol, lana, cerámica, marfil, trigo, tintes, madera y animales salvajes.
Asia: textiles, vino, aceite, mármol, cerámica, pergamino, madera, caballos, esmeraldas y metales.
Oriente: textiles, tintes, vidrio, cerámica, madera, objetos de cuero, piedras preciosas y aceite.
Egipto: alimentos, vidrio, textiles, medicinas, papiro y animales salvajes.

El comercio en el Imperio es muy activo y lucrativo, aunque no está desprovisto de cierto riesgo, pues en los caminos siempre hay salteadores aunque el ejército siempre presente ofrece mayor seguridad –aunque puede ser peor–. Cada provincia tiene sus peculiaridades económicas y especialidades, unidas por las calzadas y los numerosos viajes marítimos.

CLIENTES

En el Imperio es normal servir como cliente a algún poderoso o rico, el cual recibe el nombre de *patronus*. El cliente se pone a su disposición, presentándose durante la mañana en la casa de su protector, recibiendo comida o dinero. A cambio este le manda a realizar algún tipo de actividad, como enviar mensajes, espiar en el Foro o realizar compras especiales. Además el cliente debe proteger a su *patronus* en tiempos turbulentos. El sistema de clientela no está mal visto, es algo común, y un arma política, pues un hombre rico puede tener bajo su patronazgo a cientos o miles de clientes, siempre dispuestos incluso a utilizar la violencia si es necesario. Incluso los hombres con cierto poder son clientes de otros más poderosos, el único que no es cliente de nadie es el Emperador.

ARGENTARII

Los banqueros romanos se instalan sobre todo en los foros, en tiendas privadas. Se dedican especialmente al cambio de moneda, préstamo de dinero con interés, además de guardar dinero y emitir letras de cambio. Los banqueros están rigurosamente controlados y vigilados. Por supuesto, es una profesión que procura gran prestigio e influencia.

LAS CALZADAS

Magníficamente construidas por norma, suelen tener unos cuatro metros de ancho, aunque pueden llegar a tener hasta doce metros, construidas con bloques sólidos. Las calzadas disponen de miliarios –pilares de piedra o incluso metal– entre las ciudades más importantes, en ellos se indica la distancia entre las mismas y el constructor o benefactor de esa parte de la calzada. Por norma los ingenieros romanos han sabido como construir calzadas en línea recta, haciendo puentes donde ha sido necesario o túneles. Las mejores calzadas pueden encontrarse en Italia, la Galia, Hispania y África, y por supuesto aquellas cercanas a las grandes ciudades. En las calzadas los vehículos tienen un máximo de carga que pueden llevar. La velocidad habitual de un carro es de unos 30 Km. al día, un caballo puede recorrer unos 60 Km. El correo imperial puede alcanzar los 150 Km. al día, pues dispone de postas y caballos de refresco. Por las calzadas uno puede encontrarse enormes caravanas de carros hacia las grandes ciudades, peregrinos en busca de fiestas religiosas, soldados hacia lugares de conflictos, buhoneros o correos.

LOS VIAJES MARÍTIMOS

"Los navíos de carga traen aquí sus productos de todo los lugares, tanto en primavera como al volver el otoño. La ciudad se parece a un mercado de toda la tierra"
–Aelio Aristide, sobre el puerto de Ostia

Gran cantidad de mercancías y viajeros surcan el Mediterráneo y los mares cercanos al Imperio. El Mediterráneo es un mar interior cuyas costas son dominio de Roma, por cuyas aguas el tráfico marítimo es intenso, a menudo más indicado que los viajes por las calzadas. Aunque los viajes son tranquilos en su mayoría el mar no está desprovisto de eventos peligrosos y extraños. Los piratas –praedonibus– atacan en ocasiones a los navíos, aunque hay diversas escuadras en busca de piratas y sus bases. No se navega en los meses de invierno, tampoco cuando los vientos son demasiado fuertes –vientos etesios del Mediterráneo–, pues podrían ocasionarse naufragios, lo que atemoriza a los más creyentes, pues morir en el mar sin ritos mortuorios es una de las peores muertes posibles. Los navegantes griegos llegan hasta la lejana India, haciendo el viaje de ida y vuelta en unos seis meses. Los puertos comerciales más importantes son Ostia, Corinto y Alejandría.

MEDIDAS Y PESOS

El sistema romano de medidas es un tanto caótico, ya que tiene tanto una base decimal como duodecimal, aquí tienes las medidas de longitud, superficie, volumen y peso más importantes con sus equivalentes métricos aproximados.

Medidas de longitud

Pes (pie): 0,3 metros
Cubitus (codo): 0,44 metros
Passus (paso): 1,5 metros
Milia passuum (milla): 1.472 metros

Medidas de peso

Unzia (onza): 27 gramos
Semis (seis onzas): 163 gramos
Libra (doce onzas): 327 gramos

Medidas de superficie

Quadratus pes (pie cuadrado): 0,09 metros cuadrados
Decempeda Quadrata: 8,7 metros cuadrados
Jugerum: 25 áreas (tiene forma rectangular)
Heredium: 50 áreas
Centuria: 50 hectáreas

Ámbar: talismán

Con el ámbar se tallan pequeñas figuras, cajitas, empuñaduras de cuchillos, vasijas, anillos, jarrones y medallones, algunas con efigies de dioses. Su precio es altísimo –de 2.000 a 10.000 denarios–, pero está muy demandado pues tiene propiedades sobrenaturales.

El ámbar es un poderoso talismán, otorgando defensa contra el mundo invisible. Considera que una pieza puede darte de un +1 a un +2 en defensa teúrgica. Pero lo que lo hace especial es que pueden portarse varias piezas sumando su poder protector.

Un grupo de mulciberi, en la ciudad de Aquileya, son reputados en la creación de amuletos con ámbar, el único problema es que los yacimientos de ámbar del Báltico se están agotando.

Monedas

"La soberanía sagrada para todos es la soberanía del dinero"
–Juvenal

As (de bronce)
Sextercio (de latón): 4 ases
Denarius (de plata): 4 sestercios
Aureus (de oro): 25 denarios

Carga máxima (en kilos)

Vehículos ligeros y correo: 65 a 100
Vehículos de viajeros: 200 a 330
Vehículo pesado: máximo 500

Días de camino entre algunas ciudades y Roma

Aquí tienes algunos ejemplos de días –con sus noches– de camino entre ciudades. Según el tiempo, la calidad de las calzadas, la prisa, y un millón de imprevistos la duración del viaje puede variar. Si se realiza a caballo, se puede recorrer en la mitad de tiempo. En carro, el doble.

Neapolis	5
Mediolanum	10
Massilia	15
Tarraco	25
Corduba	40
Sirmium	20
Atenas	30
Bizantium	35
Pergamun	40
Antioquía	50
Alejandría	65

Rutas marítimas (en días)

Tarragona – Ostia:	4
Cartago – Cádiz:	7
Alejandría – Puteoli:	15 a 20
Cádiz –Ostia:	9
Alejandría – Corinto:	10
Bizancio – Ostia:	15
Bizancio – Gaza:	10 a 12
Cesarea – Ostia:	20

Medidas de volumen

Líquidos
Sextario: 0,5 litros
Congius: 3,3 litros
Urna: 13 litros
Quadrantal o Amphora: 26 litros
Culleus (tonel): 525 litros
Cuerpos secos
Hemina: 0,3 litros
Sextario: 0,5 litros
Semodius: 4,4 litros
Modius: 8,8 litros

IMPUESTOS Y TRIBUTO

El sistema de impuesto del Imperio es similar a los modelos modernos, casi todo está gravado con algún tipo de impuesto, todo sea para mantener al ejército, pagar a los funcionarios, etcétera.

Algunos de los impuestos afectan al propio individuo y su renta, otros a sus bienes, otros se pagan directamente, como el portorium que se paga como si fuese una aduana; también por alquilar puestos en mercados o comprar artículos de lujo como esclavos.

ARTÍCULOS DE LUJO

"Dos vicios opuestos, la codicia y el lujo, agitan la ciudad, dos plagas que han trastocado todos los grandes imperios"
–Catón

Roma comercia con gran parte del mundo antiguo, importando objetos y mercaderías de lujo. Se organizan caravanas desde Palmira hasta Mesopotamia, otras llegan hasta el Turkestán en busca de los vendedores de seda, provenientes del País de Sedere –China–; otros navegan por el Mar Índico llegando hasta la India en busca de algodón, azúcar de caña, arroz, perfumes y especias; en el mar Rojo hay factorías incluso en lugares no conquistados y puertos que comercian con el África oriental en busca de marfil, esclavos y animales salvajes; del lejano norte se comercian pieles, animales salvajes, esclavos y el preciado ámbar, del que se dice tiene propiedades mágicas y es útil en farmacia; del Mar Negro se importa hierro, vino, miel, pieles y grano. La demanda de animales salvajes para los juegos es enorme, así se traen leones y tigres del término de Asia y Oriente, de África rinocerontes, camellos y cocodrilos, de Britania osos y lobos.

PRECIOS Y SALARIOS

En la inmensidad del Imperio es difícil determinar los precios, e incluso los salarios más sencillos. Las fluctuaciones políticas y la demanda del mercado pueden variar los precios de una forma radical, además los precios pueden variar de provincia a provincia, así obtener aceite de oliva de calidad será más barato en la Bética, donde se produce, que en Britania, donde no hay olivos.

Los artículos de lujo pueden alcanzar precios desorbitados, así unos pendientes que por norma cuestan entre 100 y 1.000 denarios pueden llegar a costar millones.

Todos los precios y salarios siguientes se indican en denarios a no ser que se indique otro valor:

ALIMENTO

Especie	Cantidad	Precio en denarios
Huevos	Dos o tres	1
Conejo de caza	la pieza	4
Liebre	"	5–10
Pato	"	3
Pollo	"	1
Fruta	"	1–15
Buey	la libra (325 gr)	2
Cerdo	"	3
Cordero	"	3
Cabra	"	3
Foie gras	"	4
Jamón	"	4
Queso fresco	"	2
Queso curado	"	4
Aceite de oliva, normal	el sextario (0,5 l)	1–5
Aceite de oliva, superior	"	8–10
Vino, normal	"	1–2
Vino de marca	"	5–10
Miel, normal	"	4
Miel, superior	"	10–12
Especias	"	2–20
Avena	el modius (8,8 litros)	10
Cebada y centeno	"	15
Trigo	"	5
Sal	"	6

OBJETOS DIVERSOS

Vajilla de viaje (de madera y metal): 15/25
Caldero grande: 85
Lámpara de aceite: 20–40
Tienda de dormir: 15
Cuerda (tres pasos): 3
Cadena de metal (tres pasos): 30
Ánfora: 10
Tonel: 15
Espejo: 100–800
Sombrilla / paraguas: 4
Herramientas de carpintería: 200
Mesa de madera común: 30
Esclavos: de 500 a 2.000
Urna cineraria: 100–1.000

VEHÍCULOS

Carrus (carro pequeño): 180
Plaustrum (carro mediano o grande): 225
Raeda (vehículo de viaje): 1.000
Biga (carro de dos caballos): 500
Carpentum (carreta de lujo): 1.300
Corbita (barco mercante mediano): 25.000–50.000
Ponto (gran mercante): 50.000–100.000

ROPA DE HOMBRE

Indumenta (ropa interior): 20
Toga (ropa de ciudadano): 300
Túnica: 20–60
Paenula (capa): 20
Sagum (sayo): 60
Bracae (pantalones): 30
Soleae (sandalias): 15
Caligae (calzado del legionario): 20
Cothurnus (bota de caño alto, para el campo): 40

ROPA DE MUJER Y ADORNOS

Peplum (manto de celebración): 120
Stola (vestidura larga): 50
Palla (manto): 30
Fibulae (broches): 200–1.000
Periscelis (liga): 20
Torques (collar): 200–2.500
Inaures (pendientes): 100–1.000

SERVICIOS (EL VALOR PUEDE VARIAR)

Alquiler de vivienda en una *insula*: 1–3 diarios
Cerrajero: 2 por servicio
Sirviente, normal: 4 diarios
Sirviente, especializado: 12 diarios
Plañideras: 1 por cada una
Músicos: 3 por músico
Bailarinas: 2–20 por bailarina
Médico: 3–50 (incluidos los fármacos)
Pasaje de barco: 35–120
Mercenario, normal (matón): 8 diarios
Mercenario (asesino): 300–500, según sea el servicio
Prostituta: 5–100
Tabernae (posada)
Comida básica: pan y condimentos: 1
Heno para la mula: 1
Disfrutar chica del pueblo: 2

VIVIENDAS Y OTRAS POSESIONES

Cabaña, normal: 250
Cabaña, de calidad: 750
Villa rústica, pequeña: 300.000–750.000
Villa rústica, mediana: 750.000–1.250.000
Villa rústica, extensa: 1.250.000–6.000.000
Domus, mediana: 125.000
Domus, lujosa: 375.000

ARMAS Y ARMADURAS

Daga: 35
Gladius: 100
Spatha: 300
Hacha de leñador: 40
Lanza: 20
Pilum: 40
Parmula: 50
Parma: 100
Scutum: 200
Grebas de cuero: 20
Grebas de metal: 40
Brazaletes de cuero: 40
Brazaletes de metal: 80
Loriga de placas de cuero: 100
Loriga de cuero repujado: 200
Loriga squamata: 500
Loriga hamata: 1.200
Loriga segmentata: 2.000
Loriga Ferrea (coraza): 3.000
Galea: 100
Cassis: 200

SALARIOS ANUALES

Labrador: 100
Trabajador urbano, pobre: 100
Trabajador urbano, medio: 200
Trabajador urbano, especializado: 300
Soldado: 250–500
Milicia urbana: 250–500 con Cómodo, 625 con Septimio Severo
Pretorianos: 500
Centurión: 1.250–3.000
Maestro de escuela, de provincias (con cincuenta alumnos): 300
Maestro, de ciudad importante (con veinte alumnos): 450
Maestro, de renombre (con dos o tres alumnos): 600
Maestro de elite (hijos de *honestiores*): 500–1.000 por alumno
Mercader, normal: 400–1.000
Mercader, rico: 12.000
Banquero: 100.000–500.000
Sirviente de palacio (liberto muy preparado): 50.000
Funcionario de rango menor: 50.000
Funcionario de rango mayor: 75.000
Nobleza provincial: mínimo de 5.000
Caballero: mínimo de 75.000
Senador: mínimo de 250.000

ANIMALES

Caballo de tiro: 1.200
Caballo de monta: 2.000
Caballo excelente: 5.000
Asno: 300
Buey: 200
Cerdo: 40

Idiomas del Imperio

El idioma utilizado en gran parte del Imperio es el latín, pero no el único, por ello, en la propia ciudad de Roma, la algarabía que puede escucharse en sus calles es casi incomprensible. El latín es utilizado en los documentos oficiales, siendo el idioma común entre los legionarios, funcionarios y gran parte de las gentes. Hay una gran diferencia entre el latín utilizado por los literatos y gentes cultas al latín vulgar utilizado por las gentes en las ciudades y el campo. Además hay que añadir las diversidades locales, ya que cada cultura añade parte de su antiguo idioma al nuevo, aunque suele limitarse a vocabularios y palabras técnicas, así en la Galia y Britania es habitual que los granjeros utilicen nombres celtas para sus herramientas del campo.

El otro gran lenguaje es el griego, verdadero vehículo de transmisión intelectual. Un romano si quiere ser considerado culto debe dominar la lengua de Sócrates, Homero y los grandes oradores. En el oriente romano apenas se habla latín, el griego es el idioma dominante entre las clases cultas y comerciantes. El Imperio occidental es dominio del latín, el oriental del griego.

Todavía en el S.III sobreviven gran cantidad de lenguas autóctonas, así en la Galia y Britania son muchos los que utilizan lenguas celtas; en Hispania, especialmente en zonas abruptas y aisladas, las lenguas celtas e iberas son más habladas que el latín; en Mauritania se hablan dialectos libios y incluso se conserva el púnico –cartaginés–; en Tracia se utiliza el griego y el tracio, y algo el latín; en Galatia aún se utiliza el celta; en Egipto domina el demótico, aunque las clases cultas y en Alejandría el griego es amo y señor; en todo el Oriente el arameo –o sirio– es utilizado por los sirios, fenicios y mesopotámicos; en Arabia Petrea y parte de Siria se habla el árabe.

Los términos

"Tú has dado a los distintos pueblos una patria común: asociando a los vencidos a tu legislación, tú has hecho del mundo una ciudad"

–Rutilio Namaciano

EL TÉRMINO DE ITALIA

"La brisa de tantos montes, la inmensa riqueza de cosechas, de vides, de olivares, la calidad de las lanas de los rebaños, la fuerza de la cerviz de los bueyes, los numerosos lagos, la riqueza de ríos y manantiales que baña toda Italia, tantos mares y puertos, y el seno de las tierras abierto por todas partes al comercio, que es como si la propia Italia se lanzara con avidez al mar para ayudar a los hombres, ni los héroes ni los pueblos que Italia ha sometido con su poder y con el de su lengua…"

–Historia Natural de Plinio el Viejo, libro III, sobre las virtudes naturales de Italia



Toda la provincia itálica y las islas adyacentes, como Sicilia, Sardinia, Córcega y Malta, así como las tres provincias de los Alpes, con grandes ciudades aparte de Roma, como Tarento, Neapolis, Ravenna y Mediolanum.

Italia es una tierra cuajada de culturas antiguas, el mundo latino casi ha sepultado a todas ellas, pero algunas subsisten como en Etruria, Sardinia y Sicilia. En las zonas rurales de los Apeninos las gentes, supersticiosas e incultas, todavía preservan muchas de sus tradiciones ancestrales, así como sus creencias. El sur de Italia aún es parte del mundo griego, donde la plebe habla más en griego que en latín.

Italia posee gran cantidad de ciudades, estando muy poblada. Su economía se basa en la calidad de su agricultura y ganadería, ya que las provincias la surten de todo lo necesario. Sicilia la provee en parte de grano, así como África.

La península italiana está separada del resto por los Alpes, estando formada en si misma por otra cordillera, la de los Apeninos, que la surte de pequeños ríos, aunque el Po y sus riberas están bien regadas y cultivadas. Italia posee extensos pastos y latifundios. Sus puertos están conectados con todo el mundo mediterráneo ya que Roma es una boca insaciable y hambrienta.

Secretos del Pacto

Italia es el término más rico y prospero para los teúrgos, pues el control que ejercen en el es fuertísimo. Pese a ello el mayor enemigo dentro del término es la propia riqueza, ya que los teúrgos disputan entre sí por conseguirlas, ya sea por ganar influencia política o poder personal.

Italia versus Roma

Antes de que Roma conquistase Italia esta era la cuna de multitud de pueblos y civilizaciones, y aunque Italia fue conquistada hace multitud de años aún sobreviven muchas de estas culturas. En el norte aún queda la huella celta, los etruscos aún practican ritos extraños, en las montañas los aldeanos adoran a sus antiguos dioses –ahora demonios y espíritus de la naturaleza–, en el sur las ciudades tienen el ambiente de las ciudades griegas. Además, Italia esconde gran cantidad de tesoros y secretos de estos pueblos esperando ser descubiertos. Roma aún no ha podido eliminar el pasado de Italia.

EL TÉRMINO DE HISPANIA

"De los pueblos occidentales pone de relieve lo afortunado y lo bien temperado de su atmósfera ambiente, ya que, según parece probable, estaba enterado de la riqueza de Iberia, a cuya busca marchó Heracles y, posteriormente, los fenicios, que dominaron la mayor parte del país y, después de estos, los romanos. Allí se hallan, en efecto, los soplos del Céfiro y allí también sitúa el Poeta el Campo Eliseo, al cual afirma que iba a ser enviado Menelao por los dioses."
–Libro I de la Geografía de Estrabón, sobre los conocimientos de Homero sobre Hispania.

Comprende toda la península ibérica y las islas Baleares, dividida en las provincias de la Bética, la Tarraconense y Lusitania.

Hispania es una tierra de contrastes y sus provincias difieren mucho una de otra, e incluso dentro de ellas. Es famosa por la antigua fiereza de sus habitantes, tal y como escribía Tito Livio "la primera provincia en que penetraron los romanos y la última de todas en ser sometida", y Polibio "la guerra que estalló entre romanos y celtíberos se llamó guerra de fuego". Sede de numerosas y decisivas guerras en el pasado, ahora es una tierra alejada de las fronteras, cuna de filósofos, literatos y comerciantes nacidos en la costa mediterránea. Una sola legión estacionada en el norte se encarga de vigilar a los galaicos, cantabros y astures, que lejos de estar romanizados, siempre están al acecho. Pueblos conquistados, pero en realidad no sometidos.

La Bética, antigua sede del reino de Tartessos, es una de las regiones más romanizadas del Imperio, con grandes ciudades, como Corduba, Hispalis, Astigi y Gades. Cuna de emperadores, como Trajano y Adriano. Es una de las provincias más ricas y adelantadas del Imperio. Sorprende que una sola provincia tenga tal cantidad de recursos agrícolas, mineros y pesqueros. Los senadores procedentes de la Bética son un importante grupo en Roma, influyente y rico.

La Tarraconense está a caballo entre la Bética y Lusitania. La costa y sus ciudades son territorios civilizados y prósperos, pobladas por antiguos iberos. Entre las ciudades destacan Tarraco, capital provincial, el gran puerto de Cartago Nova, y Caesaraugusta. El interior y la costa cantábrica es un mundo muy diferente, poblado por celtas y pobladores anteriores incluso a los iberos. Costumbres romanas, costumbres bárbaras.

Lusitania es una tierra inhóspita e incivilizada, aunque posee algunas ciudades importantes, destacando sobre manera la gran ciudad de Emerita Augusta, una de las mayores ciudades del Imperio. Aunque la provincia posee diversos pueblos y tribus, los lusitanos, orgullosa e indómita estirpe celta, son los más importantes.

Secretos del Pacto

En Hispania se hallan agazapados numerosos cultos prerromanos. Pequeños cultos ibéricos, sectas de origen cartaginés y tartesio, así como de celtiberos, disfrutan de cierta tranquilidad e intimidad, mezclados en la multitud de pueblos, pues su poder es a menudo local, y no llaman la atención del Pacto salvo cuando los avariciosos teúrgos hispánicos rapiñan sus centros de poder. Casi todo el norte y oeste de Hispania es considerado hostil para el Pacto.

Hispania es el país del Occidente, y por lo tanto, una de las provincias más cercanas a la tierra de los muertos, y es por ello que es un lugar poblado por numerosos daimones y seres fantásticos.

Sombras de Hispania

TARTESSOS, TIERRA DE ATLANTES

Reino legendario del sudoeste de Hispania, famoso por sus ingentes riquezas mineras y la longevidad de sus gobernantes. El más famoso de ellos, Argantonio, vivió más de 120 años. Según los teúrgos del Pacto en las desaparecidas tierras de Tartessos se ocultan siete atlantes, enemigos de la raza humana. Tal número no se encuentra en ningún otro lugar.

HIDRA NIGRA

Durante la conquista de Hispania los teúrgos romanos se vieron derrotados en Numancia, el poder sobrenatural que defendía la ciudad era poderosísimo, prácticamente indestructible. Tras varios años de indagación averiguaron que en el interior siete grandes sacerdotes hispanos de diferentes tradiciones y lugares habían unido sus fuerzas y conocimientos creando un gigantesco ídolo a partir de pequeños ídolos de sus religiones, los romanos llamaron al ídolo la Hidra Negra. Al no poder destruirla de ninguna forma idearon una forma de resquebrajar su poder. Un teúrgo del culto a Mercurio conocido por su gran oratoria fue el encargado de plantar la semilla de la discordia entre los siete sacerdotes, tan diferentes entre si. Tras siete años de intrigas y mentiras uno de los sacerdotes sucumbió y traicionó al resto, llevándose su ídolo sagrado, rompiendo la unidad de la Hidra Negra. Días después Numancia ardía en llamas al ser tomada por Roma.

BANDUA, FRATRÍAS GUERRERAS

Nombre de una diosa celta que une a los guerreros en fratrías guerreras, llamadas por su mismo nombre, que significa en celta "banda, unir". En celta se pronuncia bendh. Son muy habituales en Lusitania y el norte de Hispania. Los teúrgos del Pacto los consideran a menudo enemigos, pues a las bandua les gusta "cazar" teúrgos, ya que para ellos es motivo de orgullo el acabar con enemigos peligrosos. Los miembros de la bandua deben a su jefe total obediencia.

EL HISTORIADOR FLORO, SOBRE LA FIEREZA Y NOBLEZA DE LOS HISPANOS

"Huyeron hacia un monte elevadísimo, el Vindio, donde creían que antes subirían las olas del océano que las armas romanas. Allí vencidos aquellos bárbaros al ver llegado el fin de su resistencia a porfía se dan la muerte con el fuego y con el hierro, en medio de una comida, con el veneno que allí se extrae comúnmente del tejo, librándose así la mayor parte de una esclavitud que a una gente hasta entonces indómita parecía más intolerable que la muerte."

EL TÉRMINO DE LA GALIA

"Toda la Galia se divide en tres partes; una de las cuales la habitan los belgas, otra los aquitanos, mientras que en la tercera parte vive el pueblo que se denomina a sí mismo celtas, pero que en nuestra lengua se llaman galos."
–Comentarios a la guerra de las Galias, de Julio César

Comprende las provincias de la Narbonense, Aquitania, Lugdunense, Bélgica y los territorios germánicos del este, con ciudades importantes como Massilia, Lugdunum y Augusta

Proverbios galos

"Más vale morir que envejecer con los brazos cruzados"
"Un rebaño de caballos guiados por una yegua es siempre mala cosa"

Treverorum. La Galia puede dividirse en dos partes bien diferenciadas, la Galia mediterránea, cuya cultura está muy influenciada por Grecia e Italia, y aunque su sangre sea la de los celtas, sus costumbres y aspecto parecen los de Italia; la otra Galia es llamada Comata (la del pelo largo) o céltica, pues aunque la romanización es evidente también es patente que estos celtas todavía preservan sus viejas costumbres en las aldeas y villas, tierra propicia para brujas y supersticiones.

La frontera del Rhenus está custodiada por varias legiones, manteniendo a los germanos fuera del Imperio. Tierra peligrosa, donde las escaramuzas se suceden casi a diario.

La Galia disfruta de una buena agricultura –vino– y ganadería, estando bien poblada y comunicada. La artesanía cubre todo lo necesario, sobresaliendo en cerámica y vidrio.

La Galia está delimitada por tres barreras terrestres claras. Al sur, los Pirineos, al este los Alpes, y al noreste el Rin. Montañosa en su parte central, el resto son suaves colinas con numerosos ríos. Bosques cubren gran parte del territorio, algunos de ellos sagrados para los celtas, donde se realizan ritos ancestrales y a menudo sangrientos.



Secretos del Pacto

Los cultos druídicos están bien establecidos en el oeste de la Galia y en los campos de Aquitania y de la Narbonense, donde los galos siguen practicando sus viejas creencias, lo que ha ocasionado problemas a los teúrgos del Pacto, los cuales ansían localizar los centros de poder de los druidas en su afán de establecer templos y santuarios para combatirlos y vencerlos de una vez por todas.

Otro problema que azota la Galia son las congregaciones llamadas de los vergobreto, que significa magistrado en celta. Estas congregaciones cuya influencia llega a Britania e Hispania están profundamente comprometidas con el mundo celta, creen que el Pacto debe atender ciertas particularidades de la religión celta. El Pacto intenta persuadir a estos teúrgos, pero la situación es cada día más problemática, comienzan a oírse voces que llaman traidores a estos vergobretos y se les acusa de contactar incluso con druidas. El problema va en aumento y tras el asesinato de varios teúrgos itálicos en viaje a la Galia lo ha agravado.

Las grandes piedras

Toda la costa atlántica de la Galia está cuajada de megalitos, grandes piedras llamadas dólmenes y menhires. Estas piedras son anteriores a la llegada de los celtas a estas tierras, siendo centros de poder que enlazan al hombre con el mundo divino siguiendo formulas astrológicas. Los celtas apenas han sabido como hacer uso de ellos. En Aquitania hay una gran veneración por estas piedras, de hecho se sospecha que aún quedan sacerdotes de la anterior población que conoce sus secretos. A la veneración de estas piedras se le llama saxorum veneratio

EL TÉRMINO DE BRITANIA

"Para que aquellos hombres rudos y dispersos, por ello fáciles para la guerra, se habituaran a la tranquilidad y a los placeres de la vida civil los exhortaba en privado y los ayudaba en público para que construyesen templos, foros, plazas y casas, elogiando a los más despiertos y reprendiendo a los más vagos, de modo que compitieran entre ellos para alcanzar este honor… Y así comenzó a apreciarse nuestra manera de vestir y se veían cada vez más togas, poco a poco se pasó al placer de los vicios, a los pórticos, a los baños, a los refinamientos de los banquetes,…"
–el historiador Tácito describiendo la romanización de las elites de Britania por el gobernador Agrícola

Comprenden tanto la propia Britania como Caledonia, Hibernia, y multitud de pequeñas islas que la circundan al norte y oeste, algunas de estas pequeñas islas parecen moverse, desaparecer y reaparecer en lugares diferentes. El sur de Britania, conquistada por el emperador Claudio, es una tierra cuajada de villas y ciudades de gran tamaño, como Londinium y Lindum, pero no tan pobladas como las del Mediterráneo. La campiña del norte es más feraz y celta en sus costumbres, aunque tres legiones mantienen el control. Aún se adoran a los dioses celtas, junto a los romanos.

En el norte, las legiones mandan sobre el mundo civil, dividiendo el Imperio de los bárbaros por medio de una barrera bien clara y visible, el famoso Muro de Adriano.

Si de algo pueden vanagloriarse los britanos es de su ganadería, con la que alimentan a las legiones, y sus minas, las cuales exportan gran cantidad de metales al continente.

En ocasiones los caledonios atacan de improviso, llegando incluso a lugares distantes como Lindum. Además, aún rara vez, llegan barcos de las costas germánicas con guerreros, que atacan y se van con su botín. Con el tiempo estos ataques serán más habituales.

Una isla fría y brumosa, rodeada por mares tempestuosos y oscuros a los ojos de los romanos. Britania está poblada por bosques y marismas, habitadas por bandidos y seres que se burlan de los mortales.

Secretos del Pacto

La casta de los druidas es fuerte en las islas. Los teúrgos suelen realizar incursiones contra sus lugares de poder, pero los druidas siempre consiguen apoyo desde Hibernia. Caledonia es una tierra inhóspita, cubierta por espesos bosques y habitada por salvajes que luchan tanto contra Roma como contra los guerreros pictos del norte, que poco a poco invaden sus tierras.

Los tesoros perdidos de los druidas

Tras la conquista de Britania y la toma de varios santuarios druídicos fueron muchos los tesoros obtenidos por los teúrgos del Pacto, aunque muchos se perdieron durante la Guerra de la Perfidia. Los tres tesoros más famosos y deseados son la Lanza de Lug, que asegura la victoria; la espada de Nuadu, que nunca falla; y el Caldero de Bendigeit Bran, capaz de resucitar a los muertos. Desgraciadamente estos tesoros están dispersos, pudiendo estar tanto en Britania como en Hibernia o incluso en Caledonia.

EL TÉRMINO DE ÁFRICA

"Todo el país que tenían que atravesar estaba jalonado de jardines y huertos regados por numerosos manantiales y por canales. Las casas de la campiña, bien construidas y blanqueadas con cal, bordeaban la ruta y mostraban en cualquier parte su riqueza. Las habitaciones estaban provistas de todo aquello que contribuye a los gozos de la vida y que una paz prolongada había permitido reunir a los moradores. La tierra era cultivada con viñas, olivos y un enjambre de árboles frutales."
–descripción de la campiña africana por Diodoro de Sicilia.

Comprende las provincias de Mauritania Tingitana, Mauritania Cesariensis, Numidia y África Proconsularis, que comprende la vieja Cartago. Otras ciudades importantes son Leptis Magna y Cirta.

Las dos Mauritanias son regiones pobres, casi al margen del Imperio, donde los beréberes y los pueblos nómadas del interior actúan a sus anchas, solo la costa puede decirse que forma parte del Imperio. Pero la Numidia y la región de Cartago gozan de grandes riquezas gracias a su floreciente agricultura y al comercio. África ha sustituido a Egipto en su provisión de grano a Roma, exportando además gran cantidad de aceite que rivaliza con el de Hispania.

Patria de abogados, caballeros, figuras literarias e importantes senadores, África cada vez tiene más importancia en el Imperio.

Estas provincias están defendidas por una única legión cuya misión es protegerlas de los nómadas del desierto y de las montañas del sur de Numidia y del Atlas.

La costa y las zonas montañosas del término son territorios fértiles, muy verdes, con bosques y gran diversidad de animales salvajes, así como ríos y riachuelos. Tras las costas y montañas se extiende el gran desierto, donde los nómadas garamantes se desplazan y comercian con sus extravagantes caravanas de carromatos, cazando a las tribus primitivas al sur del desierto, tal y como relata Heródoto: "Los susodichos garamantes, además, dan caza con sus cuadrigas a los etíopes trogloditas, pues, por las historias que nosotros hemos oído contar, cabe afirmar que los etíopes trogloditas son los hombres más rápidos del mundo a la carrera."

Secretos del Pacto

El Pacto apenas posee influencia en la Mauritania, siendo territorio de los arkat, teúrgos beréberes, misteriosos y escondidos en las impenetrables montañas.

La ciudad de Cartago, hasta hace poco un fortín para el Pacto, es ahora hogar de numerosos creyentes cristianos, que pugnan por convertir o expulsar a los sacerdotes paganos. Cartago es una ciudad peligrosa para los teúrgos, que tienen que lidiar entre los esquivos y legendarios sacerdotes cartagineses, célebres por su crueldad y los cristianos, célebres por su piedad, pero las reliquias ocultas en la zona valen el riesgo.

EL TÉRMINO DE LA HÉLADE

"La Grecia cautiva dominó a su fiero vencedor"
–el poeta Horacio, en referencia a la adopción de la cultura griega por Roma.

Este es tal vez el término de menores dimensiones, pero es uno de los más poderosos y respetados, comprendiendo las provincias de Acaya, Epiro, Creta, multitud de islas y Macedonia, poseyendo importantes ciudades como Corinto y Atenas.

Durante el S.II Grecia está en declive, corruptas sus costumbres, consumida por el poder y las rivalidades internas, pero goza todavía del prestigio de antaño y de su sabiduría, así como de sus secretos ancestrales. Atenas y otras ciudades son visitadas por romanos deseosos de estudios, revelándose además opulentas y lujosas. La Hélade es una tierra de pensadores y artistas, de hombres de estado pero a la vez individualistas, es la tierra del pensamiento. Muchos griegos claman que Roma le ha dado a Grecia la paz, pero proclaman que es la paz de los cementerios. Todavía se realizan los juegos Olímpicos, donde acuden multitudes de diferentes partes del mundo hélenico.

Macedonia y el Epiro son territorios agrestes y rurales, poco relacionadas con la propia Grecia.

Secretos del Pacto

Los cultos del Pacto poseen numerosas congregaciones y templos aquí ya que consideran a Grecia como su cuna. La Hélade tiene una importancia especial para ellos.

Este término es uno de los más importantes para los filósofos, los cuales se encuentran en todas las ciudades importantes del mundo helénico, así como para los taumaturgos que especulan con sus prodigios comparándose con los filósofos y los teúrgos.

Hélade, tierra del pensamiento humano

La filosofía, el mundo del pensamiento clásico, emana de Grecia. Los grandes centros de instrucción académica están repartidos entre Atenas, Rodas, Mitilene, Pérgamo, Antioquía, Esmirna, Pérgamo, Apolonia y Alejandría, y aunque algunas de estas ciudades no están en Grecia, sus maestros y formas son completamente griegas. Los honestiores y los pudientes envían a sus hijos a estas ciudades para convertirlos en oradores, políticos y hombres instruidos. Si deseas aprender oratoria, retórica, filosofía, medicina, matemáticas, poesía, ciencias varias,… Grecia y las ciudades griegas son las mejores opciones.

EL TÉRMINO DE ILIRIA

"Estas naciones, además de panonios, retios, noricos, los misios de Europa y otras tribus vecinas que habitan la ribera derecha del Danubio, los romanos las diferencian como a las diferentes naciones griegas, llamando a cada una por su nombre, pero consideran a la totalidad de la Iliria como abrazada bajo una misma denominación"
–Apiano, sobre Iliria

Son numerosas las provincias de este enorme término, de Este a Oeste serían las siguientes: Tracia, Moesia, Dacia, Dalmatia, Pannonia, Norica y Retia. Posee pocas ciudades, siendo las más

Cartago, la metrópolis de África

"Los fenicios fueron una raza inteligente, que prosperó en paz y en guerra. Fueron excelentes en escritura y literatura, y en otras artes; en marinería, en el arte de la guerra naval y en el dominio de un imperio."
-descripción de los fenicios, por el hispano Pomponio Mela.

Aunque la fenicia Cartago fue destruida hasta sus cimientos en la tercera guerra púnica, la ciudad fue nuevamente fundada, convirtiéndose con el tiempo en la ciudad más importante del término. Posee un gran puerto comercial, desde el que se exportan mercaderías exóticas del interior de África, todavía existe en el corazón de sus habitantes el espíritu de los fenicios, comerciantes y navegantes. Todavía muchos hablan fenicio y practican sus ritos, aunque muchos son adeptos cristianos. Cartago, ciudad cosmopolita, centro de eruditos, es la pequeña Roma de África.

importantes aquellas custodiadas por legiones, como Aquincum, Carnuntum y Augusta Vindelicorum.

El término de Iliria es complejo y vital para el Imperio, mezcla de culturas y creencias: celtas, germanos, ilirios, panonios, tracios, dacios, etcétera.

Durante el S.II las provincias adyacentes al Danubio, especialmente Dalmatia, Moesia y Pannonia, se convierten en ejes importantes para el reclutamiento de tropas, ayudando a la estabilidad del Imperio. Gentes aguerridas y leales, son tierras emergentes. Las provincias de Retia, Norica y Pannonia están pobladas por celtas, aunque la influencia de Italia es muy fuerte, así como de los pueblos germánicos. La Tracia es más griega que romana, aunque todavía conserva su viejo carácter bárbaro en las zonas más lejanas a la Hélade. La Dacia, aunque salvaje, está fuertemente romanizada.

Estas tierras están dominadas por la naturaleza, representada por el Danubio, los Carpatos, los Alpes Dinámicos, los Alpes y sus bosques impenetrables. Su economía es eminentemente rural, aunque no pobre, tal y como relata un escrito sobre Panonia: "Es una tierra rica en toda clase de recursos, en frutos, bestias, comercio, y también en esclavos."

Secretos del Pacto

La tierra balcánica está poblada por numerosos daemoni y seres extraños, algunos procedentes incluso de lugares como Germania y Sarmatia. Los teúrgos creen que muchos de los daemoni de la zona proceden de la Hélade, expulsados durante siglos por las deidades y los teúrgos griegos, siendo ahora atractivos trofeos para aquellos teúrgos más valientes que intentan cazarlos.

Iliria salvaje

"Se dice que el territorio recibe su nombre de Ilirio, hijo de Polifemo; este cíclope y su esposa tuvieron tres hijos: Celto, Ilirio y Galas, los cuales emigraron desde Sicilia; por ello las naciones llamada celtas, ilirias y galatas tienen su origen en ellos."

-Apiano, sobre el origen de los ilirios y otras naciones.

Casi toda la tierra del término de Iliria es salvaje, solo las grandes ciudades y su territorio circundante está civilizado. Provincias como la Dacia y Moesia son casi por completo bárbaras. Los teúrgos del Pacto no tienen apenas control sobre este enorme territorio, y para remediar esto han creado en Sirmium la Domus Altaria, la Casa del Altar, centro político del Pacto en el término, cuya misión es combatir los numerosos peligros sobrenaturales de la región y asistir a los teúrgos que lo necesiten. Iliria está cuajada de sombríos bosques y negras montañas, estando habitada por multitud de seres de origen celta, germánico y tracio: duendes de los bosques, enanos, gigantes, espectros, y un largo etcétera. Casi todos estos seres son hostiles al hombre.

EL TÉRMINO DE ASIA

"Al sur de una parte del Mar de Hircania (…) y del Ponto está situada la mayor parte de Armenia, la Cólquide y toda Capadocia hasta el Ponto Euxino y los pueblos tibaránicos y además la región llamada del interior del Halis, que contiene, hacia el Ponto y la Propóntide, a los paflagonios, bitinios, misios y a la denominada Frigia del Helesponto, de la que forman parte también Tróade, y hacia el Egeo y el mar que le sigue Eolia, Jonia, Caria, Licia y en el interior Frigia, de la que forma parte la llamada Galacia de los galos – griegos y la Epicteta, y también los licaones y los lidios"

–Asia Menor en el libro II de la Geografía de Estrabón y su maraña de pueblos y naciones

Comprende las provincias de Asia, Bitinia et Ponto, Galacia, Licia et Panfilia, Cilicia y Capadocia. Posee grandes ciudades como Éfeso, Pérgamo y Mileto, todas en la provincia de Asia, una de las más ricas y poderosas del Imperio, junto a Siria y la propia Italia.

El término es un mosaico de pueblos muy diferentes entre si, desde bitinios procedentes antaño de Dacia, griegos, capadocios helenizados en parte, pero con costumbres persas, celtas galatas que procedentes del centro de Europa se establecieron en Asia tras un largo caminar,…

La provincia de Asia, rica y opulenta, domina el occidente del término, con una agricultura fuerte y una artesanía con la que comercia en numerosos y distantes lugares.

Bitinia, Ponto, Cilicia, Panfilia y Licia son territorios ricos gracias al comercio y la artesanía, ocupada por grandes ciudades, son territorios helénicos, más parecidos en algunos aspectos a Grecia que la propia Grecia. La Capadocia y los territorios al Este están poblados por gentes del oriente, como los persas y los armenios, y de hecho el territorio parece una provincia oriental, rural y ganadera, llena de bandidos.

Montañosa y árida, llena de ríos y bosques, pobre y rica en pastos y agricultura, la geografía del término es compleja.

Unas pocas máximas griegas

"De todas las miserias del hombre, la más amarga es ésta: saber tanto y no tener dominio sobre nada."
–Heródoto de Halicarnaso

"La ley es una telaraña que detiene las moscas y deja pasar a los pájaros."
–Anárcasis

"Escucha a tus enemigos, que son los primeros en advertir tus errores."
–Antístenes

"El hombre siempre está dispuesto a negar aquello que no comprende."
–Aristoteles de Estagira

"Sócrates, al mirar las mercancías en un mercado, exclamaba: ¡Cuantas cosas hay que no necesito."
–Diógenes Laercio

"¿Quieres ser rico? Pues no te afanes en aumentar tus bienes, sino en disminuir tu codicia."
–Epicuro de Samos

"Complace a todos y no complacerás a nadie."
–Esopo

"La mayor parte de los hombres prefieren parecer que ser."
–Esquilo de Eleusis

"La alabanza es el más dulce de los sonidos."
–Jenofonte

"La vida es el sueño de una sombra."
–Píndaro

"¿Queréis conocer a un hombre? Investidle de un gran poder."
–Pitaco de Mitilene

"Aprende a gobernarte a ti mismo antes de gobernar a otros."
–Solón

Secretos del Pacto

El término de Asia es un conglomerado de diversos pueblos y creencias, influidos por culturas diferentes y contrarias en esencia, desde helénicos a celtas y gentes de Siria y Persia, además de ser la tierra donde se desarrollaron viejas culturas, como los hititas y los parientes de los etruscos y griegos, como los troyanos. Asia ha sido un territorio de paso desde el origen de la humanidad, y por ello muchos son los vestigios que encierra.

La secta zoroástrica de los magos es fuerte en el término, lo que es un quebradero de cabeza para los teúrgos. Pero mayores problemas le crean los cristianos, muy numerosos en la zona.

La Tierra de los Proscritos

Capadocia es conocida como la Tierra de los Proscritos o de los Desterrados, pues en estas inhóspitas tierras es fácil esconderse de la autoridad, es tierra de prófugos y esclavos huidos, así como de cristianos. Es una región extraña, semidesértica y misteriosa, poblada por viejas tribus que viven en raras ciudades de lava y cavernas, siendo casi subterráneas, poblados parecidos a enormes termiteros, construidos labrando las enormes chimeneas volcánicas de la zona.

EL TÉRMINO DE ORIENTE

"En otro tiempo era la región más grande de la tierra y se la distinguía con muchas denominaciones. Es efecto, se llamaba Palestina por donde es limítrofe con el territorio de los árabes, y también Judea y Cele, después Fenicia, y por donde se aleja al interior Damascena, e incluso la parte meridional, Babilonia, y también, entre el Eufrates y el Tigres, Mesopotamia y,…"

–Historia Natural de Plinio el Viejo, libro V, sobre los diferentes nombres de Siria

Comprende las provincias de Siria Coele, Siria Fenicia, Chipre, Judea y Arabia Pétrea, con ciudades como Antioquía, Palmira, Cesarea Maritima, Jerusalén y Petra.

Siria es con diferencia la provincia más rica de este término, aunque Fenicia no es precisamente una región pobre. La provincia es cuna de diferentes culturas, sirios al occidente, árabes al este.

Arabia Pétrea es una región parcialmente desértica colindante con los otros pueblos árabes, su riqueza proviene del comercio, siendo famosa la ciudad caravanera de Petra.

Judea es tierra de conflictos por sus continuas rebeliones, por lo que se ha prohibido a los judíos habitar parte del territorio y Jerusalén, obligados a emigrar a otras provincias.

El término está limitado por los desiertos que lo recorren, poseyendo pocas zonas montañosas, como el Líbano. El territorio es lugar de paso de caravanas procedentes de lejanos lugares, transportando mercaderías de lujo, como especias, canela y seda. Al norte y este comunica con Mespotamia y Persia a través del río Éufrates. Al sur con Arabia y Egipto.

Secretos del Pacto

La historia de este término se pierde en la noche de los tiempos, por la región se han sucedido multitud de batallas e imperios, son muchos los dioses caídos en desgracia, muchos convertidos ahora en daemoni. Los cultos hazar de los sirios, prohibidos por el Pacto, subsisten y de vez en cuando aparecen, aliándose a veces con los magoi persas, en ocasiones luchando contra ellos. Los teúrgos del Pacto consideran a este término un laberinto.

Cazadores de tesoros

La tierra de Oriente es lugar visitado por numerosos teúrgos del Pacto ávidos de encontrar reliquias, tesoros y conocimientos de las antiguas civilizaciones de la región. Secretos de los astrólogos caldeos, piedras de poder de los árabes y cananeos, amuletos mesopotámicos, papiros mágicos egipcios, armas asirías, objetos litúrgicos de los magos persas,…

EL TÉRMINO DE EGIPTO

"El Nilo, que nace en fuentes desconocidas –dado que discurre por lugares desiertos y abrasados y, además, por un espacio de una longitud inmensa, y que ha sido explorado solamente por su fama, de forma pacífica, sin las guerras que han hecho descubrir las demás tierras-, tiene su origen, según pudo averiguar el rey Juba, en una montaña de la Mauritania inferior, no lejos del Océano, estancándose luego en un lago que llaman Nilida (…) Además se ha observado que según sean las fuertes lluvias o las nieves en Mauritania, así crece el Nilo."

-sobre las fuentes del Nilo, Historia Natural de Plinio el Viejo, libro V, creyéndose que nace en el monte Atlas.

El término comprende dos provincias, la Cirenaica y el propio Egipto, aunque sus límites al sur no son muy precisos.

Egipto es la región más exótica del Imperio, siendo especialmente misteriosa y milenaria. Egipto es por antonomasia la tierra de la sabiduría sagrada, de la *heka* (magia egipcia), y la vida eterna, siendo Alejandría su adalid, que con su faro ilumina el mundo. Egipto es posesión del Emperador, por ello, cualquier senador que quiera visitarla debe pedirle permiso.

La Cirenaica es una región árida poblada de pequeñas ciudades costeras dedicadas al comercio y la artesanía, en la que los más intrépidos de los mercaderes se atreven a cruzar el terrible desierto de los garamantes en busca de las fabulosas ciudades de oro del sur.

Los mercaderes griegos parten de Myos Hormos, en Egipto, en sus viajes comerciales a la India en busca de las especias y del país de Sedere (China), de donde procede la seda. Todo en Egipto es exótico, toda clase de mercadería puede encontrarse en sus comercios y mercados.

Secretos del Pacto

Egipto está controlado por la Enneada, organización mágica–religiosa que ha logrado del Pacto ciertas concesiones, pues ninguno de las dos desea una guerra abierta entre ambas, ya que el coste sería altísimo.

Alejandría, axis mundi esotérico

Alejandría es la gran capital esotérica del mundo antiguo, en su Biblioteca estudian y trabajan juntos gentes provenientes de todas las provincias del Imperio, bajo la supervisión de su bibliotecario mayor. Astrología, taumaturgia, medicina, alquimia, ciencias, y teúrgia, todo se investiga y estudia, participando tanto paganos como cristianos y judíos. También se rumorea que existe una segunda Biblioteca, en la cual se estudian ciencias y maravillas prohibidas, donde los hombres y los daemoni enseñan sus secretos.

Terra incognita: las fronteras del Imperio

"El Imperio está limitado por ardientes desiertos de arena al sur y pedregosos territorios en Etiopía. Persia, siempre hostil, es nuestra Némesis, siempre dispuesta, acechante. Arabia, desértica y nómada, es difícil presa. Al norte, dos grandes ríos, el Danubio y el Rin separan la civilización de la barbarie encarnada de los germanos y sármatas… Tenemos todo lo que necesitamos, los placeres de la ciudad nos pertenecen, y tenemos a las legiones para preservarlo. ¿Qué temes entonces amigo? ¿Por qué te atormentas con esos sueños en los que los bárbaros tocan en la puerta de tu casa?"

–Marco Atilio recriminando a un amigo su preocupación por lo que existe más allá de Roma

El Imperio está bordeado por cuatro grandes fronteras –limes– fieramente defendidos por las legiones: al norte la tierra de los germanos, sármatas e hiperbóreos; al sur el mar de arena, el gran desierto y Etiopía; al este el reino de los partos, ancestral enemigo del Imperio; y al sur de Partia, Arabia, tierra de desiertos y oasis. Cada limes es muy diferente al otro, con culturas y civilizaciones muy diferentes entre si.

GERMANIA Y SARMATIA

"En efecto, las regiones del otro lado del Rin que, inmediatamente después de los celtas, se extienden hacia el este, las habitan los germanos, quienes se diferencian un poco de la estirpe céltica por su mayor grado de salvajismo y por ser más altos y rubios, aunque en los demás aspectos, tanto en su apariencia como en sus costumbres y modos de vida, son semejantes a aquellos a los que hemos llamado celtas."

–libro VII de la Geografía de Estrabón, y su introducción sobre los germanos

Las tierras del norte, Germania, Scandia, Thule y Sarmatia están pobladas de aguerridos y salvajes germanos, nómadas sármatas y otros pueblos, siempre a la espera de cualquier debilidad del Imperio para atravesar sus fronteras y establecerse en su interior, atraídos por las riquezas del mismo. Adoradores de la naturaleza, es una civilización guerrera.

Secretos del Pacto

Para el Pacto el problema germánico, aparte de los motivos militares, se encarna en la multitud de seres y entes menores que viajan con ellos, desde sus bosques y montes, llamados por ellos con extraños nombres, como etones, o devoradores, tuergos, trols, tursos y elfos.

Los teúrgos germánicos

Llamados erilaz, aunque hay diversos tipos de sacerdotes con diferentes denominaciones, así las veleda son brujas y los salu expertos sacrificadores.

Los toxari de Sarmatia

Literalmente, "hombres sabios", se trata de expertos en el mundo sobrenatural de las frías y extensas tierras de Sarmatia y Escitia. Difícil precisar si se tratan de teúrgos o de filósofos. Algunos viajeros griegos aseguran que estos toxari pueden "vivir entre sueños, viajar en violentos grifos, hablar con las plantas y volver del propio infierno".

Hiperbórea

Según algunos geógrafos griegos al norte del mundo se encuentra una tierra que disfruta una eterna primavera, donde los hombres en unión con la naturaleza conservan todavía su tierra bendecida como en la Edad de Oro de los griegos y romanos. Los hombres son prácticamente inmortales, asemejan gigantes, los frutos y animales siempre dispuestos a saciar al hombre… Esta tierra recibe el nombre de Hiperborea, pues está "más allá del viento del norte, Boreas".

EL GRAN DESIERTO Y ETIOPÍA

El gran desierto africano encierra diversos misterios y peligros, poblado por nómadas y animales extraños. Las provincias africanas están pobladas por beréberes, llamados mauros por los grecorromanos, siendo la región montañosa e inhóspita para los romanos, salvo el área cercana a Cartago, la costa y parte de la Numidia.

Los garamantes y sus caravanas son activos comerciantes con el Imperio, trayendo consigo exóticos animales africanos y esclavos del sur del gran desierto, a menudo, entre estos esclavos aparecen algunos hechiceros o curanderos de negra piel, los *nyctosofoi*. Los garamantes están asentados en las regiones centrales del gran desierto. Es un misterio para Roma como estos sobreviven.

Etiopia es una gran región al sur de Egipto, famosa por su riqueza en oro y especias, pero inhóspita, dura y poblada por tribus etíopes belicosas, salvajes y extrañas.

Secretos del Pacto

Las montañas, desiertos y bosques de Mauritania son posesión de los terribles *arkatis*, teúrgos devotos a los elementos, de los que se dice pueden transformarse en los propios elementos. El nombre de *arkat* parece estar relacionado con la palabra pilar o cimiento, pero los teúrgos del Pacto no se ponen de acuerdo en eso, como en tantas otras cosas. Los *arkatis* no están muy organizados, pero siempre coinciden en su enemistad a Roma y todo lo que tenga que ver con ella, no es raro que ataquen esporádicamente, utilizando la táctica de guerrillas, atacan y desaparecen.

Los nyctosofoi

Entre los hombres de piel negra hay brujos temibles que adoran demonios y crueles espíritus. Estos brujos adoran la noche y la oscuridad, por ello se les conoce por los nyctosofos "los que adoran la noche".

Rhapta, emporio del sur

Más allá de Etiopía, al sur, existe una colonia comercial marítima controlada por los árabes y que pocos romanos y grie-

Omphalos

Lugares de gran poder que se disputan a menudo los diferentes cultos, ya sean del Pacto o enemigos.

gos han visitado. Está situada frente a una gran isla, salvaje e inexplorada. Dicen que tal es su riqueza en marfil que todos los objetos están construidos con este material, incluso sus armas.

PARTIA

La gran adversaria de Roma, está gobernada por el Rey de Reyes, siempre dispuesto a invadir territorio romano. Son innumerables las batallas que han librado ambos imperios, con un resultado incierto. El reino de los Partos es una tierra vasta, en su mayor parte inhóspita, cuyas fronteras alcanzan la India y la ruta de la seda. Dividido en numerosas satrapías que actúan como reinos. Cada una tiene su propio carácter, naturaleza e historia. De hecho, Partia es solo una satrapía de las muchas que forman este vasto imperio: Media, Persia, Aria, Carmania, Gedrosia, Aracosia, entre muchas otras.

Secretos del Pacto

El reino persa es hogar de la secta de los magos, rival indiscutible del Pacto y de Roma, poderosa, disciplinada y perfectamente organizada. La secta de los magos ha sido adversaria de Roma desde que Pompeyo atacó Siria durante el final de la República. Los magos esconden grandes secretos y el Pacto asegura que los magos suelen ayudarse de *kakodaemoni* y seres sombríos para sus abominables intereses. La mayor rivalidad entre ambos grupos radica en la posesión y utilización de los *omphali* de la Encrucijada de los Dioses. Los magos poseen fieles en las tierras de los términos de Asia y Oriente.

ARABIA

"La propia península de Arabia, que discurre entre dos mares, el Rojo y el Pérsico, por un capricho de la naturaleza, está rodeada de mar, con forma y extensión semejantes a las de Italia; además mira a la misma parte del cielo sin ninguna diferencia, resultando favorecida también ella por esa situación geográfica."

–Historia Natural de Plinio el Viejo, libro VI, descripción de Arabia

La tierra de los árabes puede dividirse en tres grandes zonas para el Imperio. La Arabia Pétrea es una provincia imperial con capital en Bostra, antiguo reino de los nabateos. Al sur, la Arabia Deserta, llamada por los árabes el Hiyaz, donde la ciudad de La Meca es el centro del comercio de la zona, próspera y centro de los cultos árabes. Finalmente la Arabia Felix, que los árabes llaman Yemen, que significa "felicidad". Los árabes suelen comerciar con los romanos ya que por sus tierras pasan las caravanas procedentes del lejano oriente.

Comercio con Arabia

Los reinos árabes comercian activamente con Roma, surcando el desierto con sus caravanas y barcos surcando los mares, llegando a la India y a remotas costas africanas: especias, perfumes y productos de lujo de la India, incienso para los cultos de de Egipto, Mesopotamia, Persia, Grecia y Roma, canela, esclavos, animales salvajes y marfil de África, resinas aromáticas de Arabia,…



EL EJÉRCITO ROMANO

"Ve y anuncia a los romanos que es voluntad de los dioses que mi Roma sea la capital del orbe; que practiquen por consiguiente el arte militar; que sepan, y así lo transmitan a sus descendientes, que ningún poder humano puede resistir a las armas romanas"
-el fantasma de Rómulo transmitiendo su mensaje a un patricio, según el historiador Tito Livio.

Hispania, África, Grecia, Galia, Asia Menor, Siria, Egipto, Britania, las tierras del Danubio… muchas son las tierras conquistadas por los ejércitos de Roma. Tal cantidad de conquistas y victorias no es fruto de la casualidad, el azar o la suerte. Un ejército de ciudadanos luchando por su ciudad, Roma, es el ejército profesional más temible de la antigüedad.

A lo largo de los siglos el ejército ha sabido adaptarse a las circunstancias, evolucionando y aprendiendo de sus enemigos. El gladius tomado de los hispanos, la cota de malla a los galos, los primeros cascos y organización de los griegos… La legión es una poderosa unidad de infantería, pero siempre está apoyada por unidades aliadas especializadas en diferentes métodos de lucha: caballería, arqueros…

Organizados, disciplinados y con una capacidad enorme de sacrificio, los legionarios inspiran terror en los enemigos y confianza en los aliados, aunque esto tampoco significa que no sean hombres como otros. El legionario lucha por la gloria y el honor, pero también por su paga y bienestar.

La legión

La base del ejército romano es la legión. Compuesta por 4.800 soldados, aunque lo habitual es que sean algo menos, ya que muchos soldados están confiados en misiones diversas: custodiando lugares, sirviendo directamente al gobernador de la provincia, destacados en torres de vigilancia, ayudando en el cobro de impuestos, en labores de construcción o administrativas, en ciudades…

Cada legión está compuesta de diez cohortes. Cada una de ellas está compuesta por 480 hombres. Cada cohorte está dividida a su vez en 6 centurias de 80 hombres. A su vez dos centurias forman un manipulo de 160 hombres.

Junto a la legión marcha un destacamento de 500 veteranos –*vexillum veteranorum*– con sus propios mandos y administración.

Cada cohorte tiene asignados 120 esclavos, denominados *calones*, acostumbrados al mundo militar, incluso han sido entrenados básicamente para el combate –generalmente utilizan dolabras y otras herramientas, ya que no se les equipa con armas o armadura–.

Cada legión posee además una turma de caballería de 120 jinetes. Aunque están inscritos en la legión está caballería forma un cuerpo militar aparte de ella.

Junto con las legiones se desplazan gran cantidad de gentes ya que requiere de ropa, equipo, alimento, diversiones y otros servicios. Alrededor de los campamentos permanentes nacen verdaderas ciudades, llamadas *canabae*. Comerciantes, artesanos, vendedores de comida, armeros, prostitutas… un grupo inmenso vive para y con el ejército.

A los legionarios les está prohibido casarse durante el servicio, pero es habitual que tengan "esposa" ilegítima e hijos cerca del lugar al que se está destinado. Septimio Severo permitirá a los legionarios reconocer a estos hijos ilegítimos.

JERARQUÍA DE LA LEGIÓN

El comandante de la legión es el **legado**, escogido por el emperador. El legado tiene a su cargo seis **tribunos**: uno de ellos del orden senatorial el cual es en teoría el segundo al mando –por norma es el hijo de un senador enviado para que aprenda el arte militar–, los otros cinco son del orden ecuestre con experiencia. Los tribunos comandan tropas según la situación y requerimiento del legado.

Cargo importante es el de **prefecto del campamento**, siendo un centurión de alta graduación. Su misión es comprobar las instalaciones del campamento y logística, así como las unidades sanitarias, teniendo especial cuidado con las armas de artillería –catapultas, escorpiones–. En ausencia del legado asume el mando temporalmente.

El **centurión** es el suboficial por excelencia, puede decirse que si el centurión es apto, su centuria también lo será, ya que marca la disciplina, la pauta y motiva a la tropa. Hay diversas graduaciones entre los centuriones. Las cohortes están numeradas desde la primera hasta la décima. La primera es la más importante. De igual forma las centurias, desde la primera hasta la sexta. Cada centurión tiene la graduación de su centuria, y dentro de ella, de su cohorte.

Otros suboficiales son el signifer –portaestandarte–, optio –ayudante directo del centurión–, bucinator y cornicen –ambos músicos, transmiten las ordenes de combate–, y el tesserarius –tesorero, contraseñas. Tanto el optio como el tesserarius se ponen tras la centuria armados con palos para impedir que se desmorone en combate y para que nadie huya.

ALISTAMIENTO

El alistamiento en principio es voluntario, salvo que la situación lo requiera. Durante las guerras civiles o los desastres militares pueden producirse reclutamientos forzosos. Todo ciudadano por ley tiene la obligación y el deber de servir en el ejército si es requerido.

La edad de alistamiento es de 17 a 23, aunque hay numerosos casos de jóvenes de 13 o 14 años alistados, así como hombres sobrepasando los 40. Para alistarse se requiere estar inscrito en un centro urbano –ciudad, pueblo– y el haber nacido libre. La altura ideal del legionario romano es de 6 pies –1,75 m aprox.–, siendo los limites mínimos de 1,65 m.

Para el alistamiento se debe pasar un examen médico, ya que el recluta debe ser un individuo sano sin ningún tipo de tara, realizándose también un examen de la vista y el oído.

Los reclutadores prefieren gentes venidas del campo: campesinos y labradores. Estos son más duros y sencillos que las blandas y quejicas gentes de las ciudades. La gente del campo está acostumbrada a la dureza de la vida en la intemperie, así como al trabajo duro, como el que se necesita para montar un campamento, con sus zanjas y empalizadas.

Las provincias del Danubio, de Asia y África proporcionan la mayoría de los reclutas.

DURACIÓN DEL SERVICIO

La duración es de 25 años, los últimos cinco como veterano. En ocasiones la duración puede alargarse más años según las circunstancias: guerras, problemas administrativos, y un sinfín de obstáculos.

La licenciatura es bienal, por lo que el servicio puede durar 26 años simplemente porque no coincida el año de licenciamientos con el de ingreso del legionario.

Al licenciarse un legionario obtiene una pensión única de unos 3.000 denarios. Muchas veces no se recibe en dinero integro, sino en especie. Lo habitual es un terreno, que según la suerte y amistades del legionario pueden ser unas "idílicas" tierras yermas en un lugar perdido o un terreno fértil y prospero cerca de una ciudad o calzada.

PAGA

"¡Cómo enumerar los privilegios con que el cielo puede favorecer la profesión militar!"

–una ironía de Juvenal.

La paga del legionario es de unos 400 denarios. Los suboficiales y especialistas obtienen mayores pagas –algunos hasta tres veces la paga–. En ocasiones la paga se da en especie, aumentándola si hay botín de guerra u otras pagas especiales.

La paga se entrega de tres veces a lo largo del año. De la misma se deducen comida, ropa, equipo y armas, así como un dinero para las honras fúnebres –un seguro funerario–.

ENTRENAMIENTO

Los primeros cuatro meses el ejército es el infierno en la tierra. El recluta debe realizar horribles marchas de 29 Km. en cinco horas cargado con unos 20 kilos de equipo. Solo para acostumbrase, pues el equipo de campaña pesa aún más. Los suboficiales y centuriones parecen siempre prestos a utilizar sus odiosos bastones de mando para golpear a los retrasados en la marcha –curiosamente cuando a un centurión se le rompe un bastón en la espalda de un recluta, suele enfadarse y golpear con mayor saña al recluta–.

Durante las marchas los reclutas aprenden las maniobras militares –por ejemplo, el famoso testudo–, así como las señales acústicas emitidas por los músicos militares. Se les enseña a cargar contra el enemigo, a luchar solos, en formación compacta y a utilizar el escudo tanto como defensa que como arma.

Al recluta se le enseña a luchar. Para ello se le entrega una espada de madera que pesa el doble del gladius normal. Con ella aprende a luchar contra un poste de 1.8 metros de altura los movimientos básicos de combate, además se habitúa al peso del arma. Todo recluta es entrenado en el uso de todo tipo de armas: jabalina, arco, lanza, armas exóticas… De esta forma en combate nunca se verá incapaz de utilizarlas. También se le enseña a montar y nadar.

Por último el recluta debe saber como se instala un campamento de marcha. Debe aprender a cavar zanjas con rapidez y a construir empalizadas de madera. Cada legionario tiene asignado de antemano un sector por lo que no debe perderse o equivocarse.

Los culpables del sufrimiento y adiestramiento de los reclutas son los *campidoctores* –instructores–, especializados en armas, equitación, marcha…

INDUMENTARIA

El ejército proporciona al legionario prendas interiores de lino, una túnica de lana de manga corta que llega casi hasta las rodillas, y un sayo de lana que puede utilizar como capa corta y como manta. En los climas fríos del norte de Europa las tropas pueden recibir *bracae* –pantalones–.

Hay dos piezas que caracterizan a los militares de entre los civiles: las caligae y el balteus. Las caligae son las sandalias típicas de legionario. El balteus es un cinturón, habitualmente metálico, preparado para portar armas. Este cinturón suele ser motivo de orgullo de los militares.

ARMAS Y EQUIPO

Las armas típicas del legionario son el pilum, el gladius, el pugio o puñal, su escudo, casco y la armadura. La calidad y aspecto de los mismos puede variar según las posibilidades del legionario, ya que las paga de su propio bolsillo. Con el tiempo un legionario puede disponer de mejor equipo, ya que puede permitírselo.

El equipo de legionario es muy completo, ya que debe ser autosuficiente en combate y durante las largas marchas. El equipo básico consta de una bolsa de cuero, con sus útiles para afeitarse y primeros auxilios, cantimplora, un cazo de bronce, un pico, un azadón y un zapapico, un cesto para escombros, para las zanjas de los campamento, una cuerda y una cadena. El legionario porta el equipo con una vara de madera en forma de T, una especie de hatillo que apoya en el hombre sobre la armadura. También lleva un zurrón con alimentos para tres días. Todo el equipo puede llegar a pesar cuarenta kilos –casi nada–.

El equipo pesado, como maderas para las empalizadas y otros objetos, se lleva en mulas que guían los calones.

EL CONTUBERNIO

En los campamentos, ya sean de marcha o permanentes, los legionarios se reúnen en tiendas de campaña o barracones con capacidad para ocho soldados. A esta unidad se le denomina contubernio. Entre los soldados del contubernio es habitual encontrar un espíritu de camaradería especialmente intenso, ya que realizan gran cantidad de actividades conjuntamente: duermen juntos, velando cada uno por el otro, en combate van juntos, comen juntos, y se conocen entre ellos más que a cualquier otro.

En combate un legionario luchará con mayor furia por su camarada de contubernio al que considera su amigo que por cualquier otro.

Otras unidades del ejército

Además de la legión el ejército romano dispone de numerosas unidades militares.

Las **tropas auxiliares** son las proporcionadas por las provincias. Estas unidades están especializadas en algún tipo de combate: honderos baleáricos o cretenses, arqueros de Siria, jinetes numidas y galos, unidades de elite germánicas,…

Una unidad de elite la forman los **pretorianos**. Acantonados en Roma, velan por el emperador y la familia imperial. Muchos de ellos son enviados a las provincias con misiones especiales. Son las tropas personales del emperador. El problema es que tal es su poder que en ocasiones pueden entrometerse demasiado en asuntos políticos, incluso algún emperador a muerto bajo sus armas y traiciones.

Las **cohortes urbanas** son milicias de ciudadanos establecidos en Roma, encargados de velar por la seguridad de la ciudad. En Cartago y Lugdunum también existen cohortes urbanas.

Las **cohortes de vigiles** están encargadas de luchar contra los incendios, pero también actúan como policía protegiendo almacenes, cárceles, termas,…

La **flota naval** del imperio está estacionada en numerosos puertos, siendo sus bases principales la del Miseno y la de Ravenna. Ambas están encargadas de velar por la fluidez del transporte marítimo, siempre prestas a castigar a los *praedonibus* –piratas.

Durante la guerra civil tras la muerte de Cómodo se utilizan tropas bárbaras de intervención rápida. Estas unidades reciben el nombre de **numeri** –algo así como tropas de mercenarios nacionales, ya que se escogen por tribus o naciones–. También las utilizará Septimio Severo contra los persas en operaciones bélicas concretas.

"Recuerda, romano, es a ti a quien corresponde conquistar a los pueblos"

-Virgilio, Enneida, VI, 851.

Habilidades gratuitas para los legionarios (todas a 1)

Campestre, disciplina, equitación, vigilar y todas las habilidades de combate.

Ordenes básicas del legionario

Legio expedita!: ¡Firmes!
Signa inferre!: ¡Adelante!
Praege!: ¡En marcha!
Certo grado!: ¡Al paso!
Signa statuere!: ¡Alto!
Infestis pilis!: ¡En guardia!
Ad gladius!: ¡A las armas!
Agnem torquere ad dextram… ad sinistram!: ¡Derecha… izquierda, AR!

ARS BELLUM

El sistema de combate en *Arcana* intenta ser ante todo realista, pero con una fuerte dosis de aventura y grandes posibilidades de interpretación. Por ello los jugadores pueden ver recompensadas sus tiradas de combate por medio de su interpretación, ya que el Iniciador puede otorgar positivos si lo cree conveniente. En *Arcana* el combate es mortal y peligroso, las heridas no se curan con facilidad, las secuelas son habituales, y morir en combate no es raro. Los jugadores deben comprender que sus personajes a menudo preferirán eludir un combate si este se presenta complicado, la astucia es un elemento primordial. Para sobrevivir en un mundo violento como el de *Arcana* a veces es mejor retirarse o ser muy astutos en el combate y no limitarse a enfrentarse directamente.

Maniobra

La maniobra refleja la rapidez y la coordinación física del personaje: la percepción indica su rapidez mental y lo despierto que está respectó al mundo, la destreza indica su rapidez física, su capacidad de reacción; ambas coordinadas simplifican la capacidad de reacción del personaje, no solo en combate, sino en cualquier actividad física, sus reflejos vienen indicados por ello. Determina la declaración de intenciones de combate y orden de actuación, la maniobra indica también lo bien que se posiciona el personaje durante el combate. El personaje con mayor maniobra actúa primero, tras él, el segundo, etc. En caso de empate actuara el que tenga mayor destreza. Si nuevamente empatan el que tenga mayor disciplina. Si sorprendentemente empatan nuevamente, actuaran a la vez.

Destreza + percepción + disciplina + arma + tirada

Modificadores a Maniobra

Desenvainar arma –5
Arma de mayor alcance +5

PUNTOS DE MANIOBRA

Una ventaja adicional de la maniobra es que puede emplearse para ayudar al personaje en el combate. Por cada diez puntos o fracción obtenidos en la maniobra se obtiene un punto de maniobra. La estrategia e inteligencia al distribuir los puntos de maniobra son primordiales, una mala distribución puede ser fatal.

Los puntos pueden utilizarse de cinco formas diferentes:

- se suman al ataque.
- se suman a la defensa.
- se suman a la próxima maniobra.
- desplazar a tu adversario un paso romano (un metro y medio).
- se pueden "reservar" durante un asalto.

Los puntos obtenidos deben aplicarse completamente en una de las cinco opciones.

Si ambos personajes utilizan los puntos de maniobra para desplazarse debe observarse la diferencia. En un combate esto puede ser muy importante, por ejemplo, tu personaje entabla una feroz lucha y se percata de que tras su adversario hay un profundo acantilado, pues si obtienes ventaja gracias a tu maniobra puedes intentar precipitarlo al vacío.

Atentio amici: *El legionario Marco tiene una maniobra de 21 con su gladius, enfrentándose a un germano que con su gran hacha tiene 13. Como el hacha es un arma de mayor alcance que el gladius, el Iniciador tiene que aplicar un +5 al germano, dando un total de 18.*
Primer asalto
El jugador de Marco obtiene un 17, buena tirada. Dando un total de maniobra de 38. El Iniciador obtiene un paupérrimo 7, con un total en maniobra de 25.
Marco actúa primero, además de tener un +4 por maniobra que puede aplicar de diferentes formas, aunque al final opta por sumarlo al ataque ya que el Iniciador declara primero que el positivo en maniobra del germano, un +3, lo aplicara en ataque. Si tiene suerte, Marco asestará un buen golpe.
Segundo asalto
Tras un ataque de Marco, el germano tiene una herida grave, por lo que tiene que aplicar un –5 en maniobra, dejándolo con un total de 13. Ahora Marco tiene una gran ventaja en maniobra.
El jugador de Marco obtiene en la tirada un 12, haciendo un total de maniobra de 33, lo que le proporciona un positivo de +4. El Iniciador saca en la tirada un 15, haciendo un total de 28, proporcionándole un positivo en maniobra de +3, declarando que lo aplicará a defensa. El jugador de Marco aprovecha y aumenta su ataque con su +4.

Ataque

Cualquier combate cuerpo a cuerpo. Aunque se realice una única tirada el ataque puede ser muy vistoso pues no se resume en una única estocada, y el combate requiere de gran cantidad de movimientos, esquivas, golpes, etcétera. El ataque resuelve

Interpretación

Interpretar el combate es uno de los momentos más emocionantes y divertidos de los juegos de rol. En Arcana no es menos, por ello la interpretación se premia. Por merecidas interpretaciones se puede obtener hasta un +5 en las tiradas de combate.

Secuencia de combate

El combate en Arcana se dirime en unos pocos pasos sencillos. Primero se determina el orden de actuación, para ello se realizan tiradas de maniobra, tras ella se resuelven los combates, realizando tiradas de ataque y defensa. Finalmente se determinan las heridas producidas si las hay y las consecuencias de estas.

1. Maniobra
2. Ataque y defensa
3. Daño y heridas
4. Rendimiento

si se impacta o no, y determina la calidad del mismo. Al ataque se le resta la defensa del oponente, si el resultado es positivo se logra impactar. También debe observarse las posiciones actuales de los combatientes, así como las posibles ventajas adicionales que ya posean, tales como que el atacante este claramente en posición ventajosa, como tras su oponente.

Destreza + habilidad +arma + tirada

MODIFICADORES AL ATAQUE

- Lateral desprotegido del enemigo +2 (salvo el lado del escudo)
- A más altura +4
- Por la espalda se dobla la habilidad de ataque
- Por cada combatiente extra a tu favor +1 (máx. +3)

Defensa

La defensa indica la capacidad para evitar el golpe contrario. Si esta es igual o mayor que el ataque el defensor se protege efectivamente, de lo contrario la diferencia entre ataque y defensa se suma al daño.

En los ataques de proyectil si el objetivo lo ignora puede realizar una tirada de destreza + atletismo para determinar su defensa. Si está avisado del ataque puede realizar una defensa normal.

Destreza + habilidad +arma + tirada

MODIFICADORES A DEFENSA

- Parapeto (medio cuerpo cubierto) +1 a +3
- Oscuridad parcial, luz muy tenue +5
- Oscuridad total +10
- Arma de mayor alcance +5

Ataque de Proyectil

Arcos, piedras, hondas, cualquier arma improvisada o no que se utilice arrojándola. Con las armas de proyectil se utiliza percepción, con las armas arrojadizas destreza.

Contra objetivos estáticos, como una lámpara o cerradura, la dificultad debe determinarse de la forma habitual: fácil, normal, difícil, etc.

Hay una gran variedad de modificadores a la tirada de ataque con proyectil, tal y como viene indicado en la tabla adyacente.

Proyectil: percepción + habilidad + puntería del arma + tirada

Arma arrojadiza: destreza + habilidad + arma + tirada

MODIFICADORES AL ATAQUE DE PROYECTIL

- Objetivo muy lejano –10
- Objetivo lejano –5
- Objetivo cercano +0
- Objetivo de gran tamaño +5 a +15
- Objetivo de poco tamaño –5 a –15
- Objetivo quieto +5
- Objetivo moviéndose –5
- Cobertura parcial –5
- Cobertura casi completa –10
- Poca luz –5
- Oscuridad casi completa –10

Daño

Tras impactar al oponente debe calcularse que cantidad de daño recibe este. La diferencia del ataque respecto a la defensa se suma al daño. Este total se resta a la protección, la cifra resultante se transforma en éxitos, los cuales producen heridas. Debe observarse donde se realiza el impacto ya que la protección puede variar de una localización a otra.

El daño de las armas de proyectil es el que marca el arma más la destreza; cuando son armas arrojadizas –como cuchillos o hachas–, puede utilizarse fuerza o destreza, pero restando cinco al daño.

Daño cuerpo a cuerpo: fuerza + arma

Daño con proyectil: destreza + arma

Daño con armas arrojadizas: destreza o fuerza + arma –5

Atentio amici. *El legionario Marco está pugnando en dura lucha contra un gigantesco germano. Marco es más diestro en las armas, pero el germano físicamente es superior. Es una lucha igualada.*
El daño de Marco con su gladius es de 12. El germano con su gran hacha hace un daño de 18.
Primer asalto
Marco ataca al germano, sobrepasando su defensa en 5 puntos. Un buen ataque. Esto hace un total de daño de 17 con su gladius. Golpea en el brazo derecho del germano. Este tiene una constitución de 8 y una protección de cuero que le proporciona un +4, haciendo un total de 12.
Restando el daño de Marco, que es 17, y la protección del germano, que es 12, da una diferencia de 5. Como cada cinco puntos o fracción se transforma en una herida, el germano recibe una herida en el brazo derecho. Al tener constitución 8 tiene 5 heridas en el brazo, por lo que Marco no hace una herida grave.
Segundo asalto
Marco ataca nuevamente obteniendo un total mejor que el anterior, pues el germano se defiende penosamente –mala tirada de defensa del Iniciador–. La diferencia entre su ataque y la defensa del germano es de 10 puntos, que sumandos al daño del gladius hacen un total de 22, golpeando en la pierna izquierda del germano. Este tiene un total de protección en la pierna de 9 puntos. La diferencia es de 13 puntos, por lo que hace tres heridas, un gran golpe. El germano tiene 5 heridas en la pierna, restándose ahora tres puntos. Marco le produce una herida grave. El Iniciador tiene que aplicar un –5 a las tiradas de su germano. Se le complica la lucha.

Resumen de valores de combate

Maniobra: destreza + percepción + disciplina + arma +tirada
Ataque: destreza + habilidad + arma + tirada
Defensa: destreza + habilidad + arma + tirada
Ataque con proyectil: percepción + habilidad + arma
Ataque con arma arrojadiza: destreza + habilidad + arma + tirada
Daño cuerpo a cuerpo: fuerza + arma
Daño con proyectil: destreza + arma
Daño con armas arrojadizas: destreza o fuerza + arma –5
Protección: constitución + armadura + (escudo)
Rendimiento: fuerza + constitución + disciplina – sobrecarga

Condiciones básicas de las armas

Habilidad	Arma	Maniobra	Ataque	Defensa	Daño	Alcance
Lucha	Cuerpo	0	0	0	0	Físico
Pugilismo	Cuerpo	1	1	1	1	Físico
Pugilismo	Caestus	+1	+1	+1	+1	Físico
Lucha	Pugio	2	2	1	3	Físico
Lucha	Aperos	1	3	4	3	Medio
Lucha	Garrote	2	1	4	2	Medio
Lucha	Palo largo	3	2	6	3	Medio
Lucha	Cadena	1	2	3	4	Medio
Filo	Gladius	5	5	6	6	Medio
Filo	Sable	4	4	5	7	Medio
Filo	Spatha	3	6	6	7	Medio
Asta	Hacha	2	3	5	8	Medio
Asta	Maza	3	4	5	7	Medio
Asta	Dolabra	2	2	2	5	Medio
Asta	Pilum	3	3	4	4	Largo
Asta	Vericulum	4	4	3	2	Largo
Asta	Lanza	3	3	4	5	Largo
Grande	Soliferrea	0	2	4	9	Largo
Grande	Lanza Larga	3	2	5	7	Largo
Grande	Gran Hacha	3	4	6	10	Largo
Grande	Pica	3	2	6	7	Largo
Gladiador	Látigo	3	4	2	0	Largo
Gladiador	Tridente	3	3/ 8	6	3	Largo
Gladiador	Red	2	3/6	6	(3)	Medio

Armas cuerpo a cuerpo

DESCRIPCIÓN DE LAS ARMAS

Aperos de trabajo

Engloban objetos de labranza o de trabajos artesanos, pudiendo ser utilizados como armas. La maniobra, el ataque, defensa y daño son iguales para todas, pero puede variar ligeramente en uno o dos puntos.

Pugio

Cualquier tipo de arma blanca corta, como cuchillos o puñales. Muy fácil de ocultar.

Caestus

Guantes especiales de pugilista. Se utiliza en las manos, añadiendo un +1 a las tiradas de pugilismo. Algunos caestus hacen más daño, hasta un máximo de +3, los cuales tienen incluso pinchos metálicos, pero no sumarian nada en maniobra y ataque por ser más pesados e incómodos.

Palo largo

Cualquier tipo de arma de madera, por norma utilizada improvisadamente, como un garrote, un bastón o una vara.

Cadena

Por norma metálica, difícil de manejar, pero puede hacer un gran daño. Este tipo de arma suele ser improvisada, pudiendo variar sus parámetros en un +1 a –1, según el tamaño y peso de la cadena.

Gladius

Espada corta, con una hoja de algo más de 50 cm. Muy útil en combate cercano. Los legionarios entrenan con un gladius de madera, el cual pesa el doble que uno de metal, los únicos parámetros que varían son el daño (2), y el mínimo que es 5.

Sable curvo

Espada de tipo curvo, muy utilizado en la parte oriental y sur del Imperio. Las tiradas de recuperación de heridas son más difíciles, ya que la hoja curva del sable complica la curación, incrementa las tiradas en un +5.

Spatha

Espada larga, la hoja suele medir unos 80 cm. Utilizado por la caballería por ser de mayor envergadura que el gladius.

Hacha

Hay diversos tipos de hachas, incluida la de leñador. Muy utilizado por los germanos y otros bárbaros.

Maza

Tipo de arma de asta de variada forma. Generalmente consta de una parte maciza de madera rematada con metal, sostenida por una vara de madera. Es un arma un tanto primitiva. Los persas poseen unas mazas metálicas altamente mortales, utilizadas por la caballería.

Dolabra

Herramienta en forma de pico utilizada por los soldados y los esclavos de las legiones. Puede ser utilizada como arma de forma efectiva, incluso de forma arrojadiza. Su alcance efectivo en pasos es fuerza + habilidad del arma.

Pilum

Lanza arrojadiza de casi dos metros de longitud. Se utiliza como arma arrojadiza, disminuyendo el daño en 5 puntos. Dispone de un golpe especial contra escudos pues se queda clavado en el

mismo logrando que su peso sea casi insoportable, ya que queda enganchado. Si se logra impactar en el escudo, este dobla su valor de sobrecarga, restando además 5 a todas las acciones de combate del portador. El alcance efectivo en pasos del pilum es fuerza + habilidad del arma + 5. Cuando se utiliza el amentum (correa especial para el pilum) el alcance se dobla, pero se reduce la maniobra a 0. Al ataque del pilum contra escudos se le suma la defensa del mismo.

Lanza

Vara de madera rematada en una punta metálica, el tamaño puede variar.

Vericulum

Tipo de pilum pequeño y más fácil de manejar. Su alcance al ser arrojado en pasos es igual a fuerza + habilidad del arma + 10.

Soliferrea (Dos manos)

Lanza compuesta completamente de metal, su longitud es de un metro sesenta hasta unos dos metros. La distancia máxima a la que puede ser arrojada es igual a la fuerza + habilidad en pasos. Muy utilizada en los asedios al ser arrojada desde las murallas.

Lanza larga (dos manos)

Lanza de gran tamaño, difícil de manejar pero muy útil para atacar a distancia.

Gran Hacha (dos manos)

Hacha de gran tamaño, difícil de manejar pero capaz de producir gran daño.

Pica (Dos manos)

Lanza de gran longitud, de hasta unos cuatro metros. No puede ser utilizada si el objetivo se encuentra demasiado cerca.

Látigo

Tiene una capacidad especial y esta es la de apresar y aferrarse a personas u objetos. Si el objeto es inerte o pasivo el grado de dificultad será de 20+. Si el objetivo está en movimiento o puede ofrecer resistencia la dificultad será la defensa.

Tridente

Arma de gladiador. Se utiliza especialmente para desarmar al oponente, a estos efectos su ataque es de 8.

Red

Esta arma se utiliza en los combates de gladiadores, disponiendo de pesos para aumentar sus posibilidades de atrapar a un oponente. La red, en latín rete, se teje desde su centro adoptando forma radial, con un diámetro aproximado de tres metros. Habitualmente está elaborada con cáñamo. A lo largo de su perímetro se disponen multitud de pequeños pesos, similares a los que poseen las redes de pesca.

En el borde de la red, en su perímetro, se dispone una cuerda que se ata en la muñeca del retiario. De esta forma cuando la lanza contra un adversario y falla, puede recogerla tirando de esta cuerda. Si el adversario atrapa la red, intentando desestabilizarlo, el retiario dispone de una daga que puede utilizar para cortar la cuerda.

Pese a estas formas generales existen multitud de redes diferentes según el gusto y necesidad de los retiarii. Tamaños y formas pueden variar, así como los pesos de los lastres dispuestos en su perímetro. Siendo un arma de complicada utilización, lo habitual es que los retiarii sean hombres jóvenes, de gran fortaleza física y habilidad.

ALCANCE DE LAS ARMAS

Físico: cuando el contacto físico es casi continuo y fácil de realizar, menos de un pie romano por norma.

Medio: sobre los dos o tres pasos de distancia máximo, armas muy comunes como espadas o hachas entran en este alcance.

Largo: aquellas armas que exceden con facilidad los tres pasos en ataque, como lanzas.

Armas de Proyectil

TIPOS DE ARMAS DE PROYECTIL

Arco corto: arco típico, de alcance moderado y manejo relativamente fácil. Puede encontrarse en todas partes.

Arco compuesto: arco de tipo oriental. Muy utilizado por los soldados en la parte oriental del Imperio.

Honda: los mejores honderos son de Creta, Armenia, Adiabene –antigua Asiria– y las Baleares.

Arcuballista: ballesta. Utilizada por el ejército, aunque no es muy común, ya que es muy cara.

CARACTERÍSTICAS DE LAS ARMAS DE PROYECTIL

Cadencia: disparos máximos por asalto.

Puntería: capacidad de ataque del arma.

Daño: al daño de la honda y al arrojar piedras se le puede sumar fuerza, en vez de destreza, lo que más convenga.

Mínimo: en las armas de proyectil el mínimo necesario es tanto destreza como fuerza, pues tensar y manejar armas de proyectil es complicado. Si una característica no llega al mínimo se aplica un –5 a las tiradas de combate. Si no llega ninguna de las dos características, el personaje no podrá utilizar el arma.

Escudos

TIPOS DE ESCUDO

Parmula: es un tipo de escudo, por norma circular, de pequeño tamaño. Muy utilizado en caballería.

Parma: escudo de tamaño medio, su forma puede ser muy variada.

Scutum: gran escudo generalmente de forma rectangular y cilíndrico, aunque los hay de formas variadas. Suele estar de-

Calidad de armas, escudos y armaduras

Dependiendo de su calidad se pueden modificar algunas condiciones: desde su protección hasta su maniobra, ataque, daño y defensa. La calidad puede variar de –5 (muy pobre) a +5 (una verdadera artesanía). Debe observarse que la sobrecarga nunca puede ser menor que uno, ni las penalizaciones en maniobra menores de –1. La protección y los valores de combate de las armas, como ataque, daño y defensa pueden variarse sin problemas, aunque estos valores no pueden variarse más allá del doble de su valor original. El mínimo no puede variarse.

corado con motivos diversos. A menudo se dibujan seres mitológicos, para amedrentar al enemigo, o dibujos relacionados con los dioses, para pedir su protección. No puede llevarse a caballo.

Condiciones básicas de las armas de proyectil

Arma	Cadencia	Maniobra	Puntería	Daño
Piedra	1 a 3	0	0	0F
Arco Corto	1 a 3	1	2	3
Honda	1 a 2	2	1	1F
Arco Compuesto	1 a 2	2	4	5
Arcuballista	1	2	5	6

Distancia de las armas de proyectil (metros)

Arma	Cercano	Lejano	Muy Lejano
Arco Corto	5-60	61-150	151-175
Honda	5-100	101-200	201-300
Arco Compuesto	5-60	61-150	151-300
Arcuballista	5-75	75-200	201-350

Condiciones básicas de los escudos

Tipo de Escudo	Protección	Sobrecarga	Mínimo	Maniobra
Parmula	+2	2	7	-1
Parma	+4	3	10	-2
Scutum	+6	4	12	-3

Condiciones básicas de las armaduras

Lorica	Protección	Sobrecarga	Maniobra
Ropajes gruesos	1	0	-1
Placas de cuero	3/1	1	-2
Cuero repujado	4/3	2	-3
Squamata	5/3	3	-4
Hamata	6/3	4	-5
Segmentata	7/3	5	-6
Ferrea	8/3	6	-6
Cataphracta	6/6	7	-4

Complementos	Protección	Sobrecarga	Maniobra
Jubón de cuero	+1	1	0
Correas	+1	0	0
Grebas de cuero	+2	1	0
Grebas metálicas	+3	3	0
Brazaletes de cuero	+2	1	0
Brazaletes metálicos	+3	2	0

Cascos	Protección	Sobrecarga	Maniobra
Pieles, turbante, otros	2	0	0
Cuero	3	0	0
Cuero reforzado	4	1	0
Galea	5	2	-2
Cassis	6	3	-3

CARACTERÍSTICAS DE LOS ESCUDOS

Tipo de Escudo: clasificados por su forma y tamaño.
Sobrecarga: determina como afecta al rendimiento del personaje.
Maniobra: negativo a la misma.
Mínimo: si no se posee el mínimo, el cual es la suma de fuerza, destreza y disciplina, se dobla el negativo a maniobra.

Armaduras

LORICAS

Las lorigas cubren todo el torso, el abdomen y parte de las extremidades, por ello vienen con dos protecciones, la primera determina el torso, la segunda indica como protege a las extremidades –salvo la cabeza–.

La **lorica squamata** está compuesta de piezas metálicas con forma de escama o placas. Barata pero difícil de arreglar.

La **lorica hamata**, o de anillos, está formada por anillos entrelazados de metal. De origen galo.

La **lorica segmentata** está compuesta de tiras de metal alrededor del cuerpo, unidas desde su interior por lazos y piezas de cuero. La más famosa de las armaduras romanas.

La **lorica ferrea** es la coraza utilizada por los oficiales de alta graduación, imitando los músculos del cuerpo, estando decorada con figuras mitológicas y condecoraciones.

La **lorica cataphracta** es un tipo de armadura utilizada por los jinetes, a menudo arqueros. La cataphracta es del tipo squamata, cubriendo todo el cuerpo.

COMPLEMENTOS

Armaduras y protecciones que pueden utilizarse como extras para mejorar la protección.

El **jubón de cuero** puede utilizarse bajo cualquier tipo de armadura, protegiendo tanto el torso como las extremidades.

Las **correas**, de cuero, se entrelazan alrededor de los brazos o de la pierna desde los tobillos. Otro rasgo positivo es que protegen contra esguinces de tobillo o torceduras de muñeca.

Las **grebas**, de cuero o metal, se utilizan para proteger las piernas.

Los **brazaletes**, de cuero o de metal, protegen el antebrazo.

CASCOS

La galea y el cassis son cascos de metal, el único problema es que reducen la percepción en igual medida su negativo en maniobra.

CARACTERÍSTICAS DE LAS ARMADURAS

Protección: cuántos puntos se añaden a la misma.
Sobrecarga: como afecta al rendimiento.
Maniobra: las penalizaciones en maniobra por armadura se aplican también a tiradas relacionadas con Atletismo, como correr, saltar o trepar.

Protección

La protección que posee el personaje viene indicada básicamente por la constitución. A esta se le suma la armadura y sus extras, y escudo si posee. De esta forma cada localización muy posiblemente tenga una protección diferente.

La protección del escudo se aplica a todas las localizaciones, pero el brazo que lo porte obtiene doble protección de este. Por ejemplo, si un personaje lleva en su brazo izquierdo un *parma* se aplicará un +8, no el habitual +4.

De igual forma el personaje puede tener protecciones especiales, como cualidades o ayuda sobrenatural.

Ludo alea: protegiendo a un legionario. *Lucio un joven legionario está cogiendo su armadura del almacén del campamento. Pertrechándose con una lorica segmentata, grebas y brazaletes de cuero, una galea y finalmente un scutum. Ahora determinemos su protección en cada localización. Su protección base viene determinada por su constitución de 8, a la que debemos sumar la lorica (+7) y el scutum (+6). Lo que da un total de 22. En brazos y piernas debemos sumar su constitución (+8), la lorica proporciona a las extremidades un (+3), las grebas o brazaletes (+2) y el scutum (+6). Lo que da un total de 19. El brazo del escudo, en este caso el izquierdo, recibe el doble de protección debido al scutum, por lo que tendrá en realidad 25 (el 19 que ya tenía más el +6 extra del escudo). En la cabeza debemos sumar su constitución (+8), el scutum (+6) y la galea (+5), lo que da un total de 19.*

Rendimiento

Constituye el nivel de aguante y resistencia al cansancio. Debe utilizarse tras cada acción extenuante, como en combate, tras realizar acciones físicas como correr, viajar o montar a caballo. Si la acción es prolongada pueden realizarse varias tiradas. La asfixia, el hambre y la sed, afectan principalmente al rendimiento.

La tirada de rendimiento es de constitución + fuerza + disciplina en combate (u otra habilidad apropiada como atletismo si el personaje está corriendo o campestre si el personaje está escalando) contra una dificultad básica de 20+, sumando a la dificultad la sobrecarga, cada punto de fracaso elimina una casilla de rendimiento. Los personajes tienen 10 casillas de rendimiento, siendo acompañada cada casilla de un negativo, el cual se aplicará a toda tirada que realice el jugador, incluidas las de rendimiento.

La **sobrecarga** es el peso extra que porte el personaje, generalmente armaduras, escudo y equipo diverso. Las armas que utilice habitualmente no se incluyen, ya que se sobreentiende que está preparado para utilizarlas sin impedimento alguno. En cambio el escudo y la armadura son incómodos y destacan por su gran peso.

Ludo alea: rendimiento en combate. *Como norma general durante el combate se realiza una tirada de rendimiento cada cinco asaltos, aunque acciones como correr, la intensidad del combate o un breve descanso, pueden variar el número de asaltos.*

LAS CASILLAS DE RENDIMIENTO

Los personajes tienen 10 casillas de rendimiento, siendo acompañada cada casilla de un negativo, el cual se aplicará a toda tirada que realice el jugador, incluidas las de rendimiento. La última casilla indica que el personaje cae inconsciente debido al extremo agotamiento.

Casillas de rendimiento (tal y como deben aplicarse en la hoja de personaje)

-1	-2	-3	-4	-5
-6	-7	-8	-9	Inc.

La cualidad aguantar fatiga reduce estos negativos. Por cada grado en la cualidad considera que los negativos se reducen en un punto. A continuación tienes un ejemplo con un personaje que posea la cualidad aguantar fatiga en grado 3.

0	0	0	-1	-2
-3	-4	-5	-6	Inc.

¿CADA CUANTO TIEMPO SE RECUPERA UNA CASILLA DE RENDIMIENTO?

Cada una de las primeras cinco casillas se recuperan con cierta rapidez. Considera que si el personaje puede descansar un buen rato recupera una casilla –entre cinco y quince minutos-. Aunque debe tenerse en cuenta factores como la disciplina, si está acostumbrado al ejercicio físico, el lugar de descanso, etcétera, lo que puede disminuir o incrementar el tiempo.

Las otras cinco casillas requieren de una noche de reposo, cierta comodidad, alimento y agua, algo de tranquilidad. Según las circunstancias se pueden recuperar más o menos casillas. Por ejemplo, un personaje lleva huyendo por parajes agrestes varios días y está realmente agotado. Posiblemente durante toda la persecución tenga un negativo alto debido al cansancio. Pero tiene la suerte de encontrar una granja que parece estar en condiciones, aprovecha para beber y comer, además de reposar cómodamente –aunque inquieto-. El personaje recupera varias casillas, aunque no todas, ya no está tan agotado.

Rendimiento total: constitución + fuerza + disciplina

Heridas

La constitución indica las heridas que posee el personaje, así como su nivel de salud general. De esta forma sabremos sus heridas totales y las que posee en cada localización.

La siguiente tabla muestra la disposición de las heridas por localización y las heridas totales.

Constitución	Heridas totales	Cabeza	Torso	Brazos	Piernas
1	6	1	2	2	2
2	7	2	3	2	2
3	8	2	3	2	3
4	9	2	4	3	3
5	10	3	4	3	4
6	11	3	5	4	4
7	12	4	5	4	5
8	13	4	6	5	5
9	14	5	6	5	6
10	15	5	7	6	6
11	16	6	7	6	7
12	17	6	8	7	7
13	18	7	8	7	8
14	19	7	9	8	8
15	20	8	9	8	9

DETERMINANDO EL DAÑO

En el combate para saber el daño recibido primero debe saberse cual es la localización atacada. Para determinar que localización ha sido afectada se realiza una tirada con un único dado, observándose en la silueta cual es el resultado, siendo la correspondencia la siguiente: 1 pierna derecha, 2 pierna izquierda, 3–4–5 torso, 6–7 brazo derecho, 8–9 brazo izquierdo y 10 cabeza.

Tras saber la localización se observa la diferencia entre el daño y la protección. El daño debe superar a la protección para que cause efecto. Por cada cinco puntos o fracción que el daño supera la protección el personaje recibe un punto de daño que debe restar tanto de las heridas de la localización como de las heridas totales.

HERIDAS LEVES

Cuando una localización recibe una herida que no llegue a la mitad de ellas –a favor del personaje– no se aplica negativo a las tiradas relacionadas con ella ya que se trata de una herida leve.

¡Una paliza de muerte!

Las heridas producidas por combate cuerpo a cuerpo –patadas, puñetazos, algunas armas improvisadas– aunque reduzcan las heridas a menos de cero, ya sean totales, en el torso y la cabeza, no producen la muerte, salvo que se reciba más del doble.

Regla opcional: combate sin localizaciones

Si no quieres jugar con localizaciones, solo debes aplicar el daño a las heridas totales. La regla de heridas graves se aplica cuando has perdido la mitad de las heridas generales, pero tendrías un –10.

La protección no está difícil de determinar. Debes apuntarla como se hace normalmente con el sistema de localizaciones y hacer una media de ellas. Suma todas las protecciones y divídela entre seis, redondeando como sea conveniente. Así obtendrás tu protección general.

Regla opcional: resolviendo el combate con una única tirada

Maniobra, ataque y defensa… tres son las tiradas básicas para el combate. Como opción puedes determinar que el resultado de una única tirada es valida para estas tres. Incluso puedes determinar que uno de los dados determina a su vez la localización afectada, por ejemplo, un dado de color llamativo, como el rojo. Todo depende de la forma de jugar de cada uno.

Regla Opcional: extremidades dañadas

Cuando una extremidad pierde todos sus puntos de heridas –menos de 0– esta resulta inutilizada a no ser que reciba alguna asistencia médica y recupere aunque sea un punto en heridas positivas. Cuando una extremidad pierde todos sus puntos de heridas el personaje correrá el peligro de perderla para siempre, deberá realizar una tirada de constitución cada hora de 15+, cada dos horas a partir de la primera incrementa la dificultad en +5. Por cada nivel de fracaso el personaje perderá puntos de heridas negativas de la localización, si esta llegase al máximo de sus negativos el personaje perderá tal localización. Las heridas negativas son iguales en número al que dispone la localización normalmente. Por ejemplo una pierna con 4 heridas, tendría 4 heridas negativas como máximo. Estos puntos negativos representan el aguante de la localización, no se restan a las heridas totales.

HERIDAS GRAVES

Si una localización pierde más de la mitad de sus heridas se considera herida grave y se le aplica un negativo de –5 a todas las tiradas que realice. Estos negativos son debidos al dolor y a la inutilización de músculos, así como a la perdida de sangre. Estos negativos son acumulativos, por ejemplo, un personaje que tenga dos heridas graves tendrá un –10, si tuviese cuatro heridas graves un –20.

Cuando un personaje recibe una herida grave debe consultarse el apartado de Lesiones en Lúdica Arcana durante su recuperación.

LOCALIZACIÓN A CERO

Cuando un personaje pierde todas las heridas de una localización –cero o menos– realiza una tirada de **constitución + disciplina** u otra habilidad apropiada contra dificultad 20+. Los niveles de fracaso son minutos de inconsciencia. En la cabeza o el torso la inconsciencia es automática si esta llega a menos de 0. Si un personaje recibe más heridas en una extremidad de las que posee, solo debe restarse las que se quitó en las heridas totales. Por ejemplo, un personaje con 3 heridas en el brazo no puede quitarse más de estas en las heridas totales.

GOLPES EN LA CABEZA

Cuando un personaje recibe un golpe en la cabeza debe realizar una tirada contra la inconciencia. Se realiza una tirada de **constitución** contra las heridas recibidas más una tirada. Si falla el personaje queda inconsciente durante un número de minutos igual a las heridas recibidas más los niveles de fracaso.

> ***Ludo alea: Lucio y su mala cabeza.*** *Durante un combate, Lucio recibe un tremendo golpe en la cabeza, regalo de un germano. Lucio tiene 4 heridas en la cabeza al tener constitución 8. El germano le ocasiona 3 heridas. Por lo tanto el jugador debe realizar una tirada contra la inconsciencia. Suma 8, obteniendo en la tirada 13. Da un total de 21… pero al tener una herida grave –la de la propia cabeza- tiene un -5 que debe restar a su 21. Su total es entonces de 16.*
> *El Iniciador tira por el germano, sumando un +3 por las heridas producidas. El Iniciador obtiene un 11 en la tirada, que tras sumar las heridas da un total de 14. Lucio no queda inconsciente por muy poco.*

AMPUTACIÓN

Si el personaje recibe de un solo impacto un número superior de heridas –reduciéndola más allá de 0– en una localización de las que tiene normalmente esta queda permanentemente destruida o cercenada. Si el golpe es en la cabeza o el torso el personaje fallece automáticamente, si el impacto es en una extremidad debe realizar una tirada de **constitución + disciplina** de dificultad 25+. Si falla el personaje quedará inconsciente debido al shock. Los niveles de fracaso son horas de inconciencia y heridas totales que pierde.

HEMORRAGIA

Cuando un personaje pierde la mitad de sus heridas totales debe realizar una tirada de **constitución** contra dificultad 20+ para determinar si tiene heridas graves, debido a un desangramiento o a heridas internas. Si falla perderá un número de heridas igual al nivel de fracaso cada hora, pudiendo realizar nuevas tiradas pero aumentando la dificultad en +5 cada tirada. Otra forma de frenar la hemorragia o de estabilizar la herida es obteniendo ayuda médica, pudiendo añadir a la tirada medicina.

Siempre que se obtenga algún punto de éxito no se realizaran más tiradas de hemorragia.



POST–COMBATE

Un personaje tras un duro combate, en el que tenga una herida grave o haya perdido más de la mitad de sus heridas totales, necesita de asistencia médica. Si no la obtiene con prontitud las heridas pueden agravarse, infectarse, complicando la precaria vida del personaje.

MUERTE

Si un personaje pierde todas las heridas totales, o las heridas del torso, o la cabeza –heridas por debajo de 0–, este fallece. Otra forma de morir es de senectud, pero esto rara vez sucede...

Acciones especiales de combate

Durante el combate al jugador pueden interesarle realizar algunas acciones especiales que proporcionan una efectividad extra y vistosidad al combate en Arcana. Algunas de las acciones incluso pueden combinarse entre sí, siempre y cuando sea creíble y posible.

APUNTAR A UNA LOCALIZACIÓN ESPECÍFICA

(–5, –10, –15 ataque)

Para poder impactar contra una localización específica el atacante debe restar –5 o –10 a su tirada de ataque, si logra impactar escogerá la localización; si la localización que se desea escoger no es muy pequeña restará –5 a su ataque, si es muy pequeña o difícil de acceder como la mano o la cabeza, el ataque se reduce en 10. Si la localización es muy pequeña puede llegar a proporcionar un –15. En combate a menudo es imposible apuntar, por ejemplo, apuntar con un hacha a un ojo es absurdo, con una lanza no es imposible.

ARROJAR ARMA

(–3 ataque, –5 daño)

No todas las armas pueden utilizarse de esta forma, pero una manera de representarlo sería disminuyendo el daño en 5 puntos. El alcance efectivo de estas es la fuerza + ataque del arma en pasos. A partir de esa distancia cada paso disminuye el daño en 5 puntos.

> ***Ludo alea:*** *El germano Frawaz es famoso entre su gente por ser un tanto tosco y bruto, su cara es similar al de un cabestro –tiene fuerza 9 por lo que su "rango" máximo de alcance al arrojar un arma es de 18 pasos romanos-. Durante un combate uno de sus enemigos huye despavorido. Molesto por ello, Frawaz decide lanzarle su espada con la intención de herirle. El cobarde está a más 5 pasos, pero a menos de 18, por lo que el germano tiene un -5 al daño. El daño de la espada es de 7, más su fuerza da un total de 16, pero al restarle cinco se queda en un daño final de 11. Frawaz tiene una sola oportunidad para rematar su faena.*

Arrojar cuchillo

Algunos cultri –cuchillos- se diseñan con la idea de que puedan ser lanzados, la mayoría de las veces para divertimento –se les denomina culter missilis y son utilizados por algunos funámbulos para sus espectáculos-. Sin casi empuñadura, macizos, muy afilados en su extremo, pero no son cortantes en la

parte posterior. De todas formas no dejan de ser armas. Este tipo de cuchillo tiene los mismos parámetros que un pugio pero al ser lanzados no tienen el negativo de -5 al daño. La distancia máxima a la que pueden ser lanzados es la fuerza x2 del personaje en pasos.

ARROJAR PILUM

Al contrario que otras armas, el pilum, la soliferrea y el vericulum están diseñados más para ser arrojados que para ser armas cuerpo a cuerpo, por lo tanto no tienen el negativo habitual que se aplica cuando se arrojan otro tipo de armas.
Además, si estas armas impactan en el escudo enemigo tiene una capacidad especial, ya que entorpecen su movimiento, logrando que su peso sea casi insoportable. Si se logra impactar en el escudo, este dobla su valor de sobrecarga, aportando -5 a todas las acciones de combate del portador. El alcance efectivo de estas armas es (fuerza + habilidad del arma) x 2 en pasos romanos. Cuando se utiliza el amentum (correa especial para el pilum) el alcance se dobla, pero se reduce la maniobra a 0.

ATAQUE DESESPERADO

(defensa = destreza, dado extra en ataque)
El jugador declara que su personaje va a realizar un ataque total, pudiendo aplicar solo destreza para defenderse. Esto le da un dado más en ataque, el jugador debe desechar uno de los tres dados y aplicar el resto como se hace normalmente. En verdad desesperado y peligroso, pero puede llegar a ser arrollador.

> ***Ludo alea:*** *Lucio hace un ataque desesperado contra un gigantesco caledonio, por lo que puede tirar tres dados en ataque, desechando el que menos le interese. El lusitor tira y obtiene las siguientes puntuaciones: 5, 5 y un 8. La mejor opción es desechar el 8 y aplicar las otras puntuaciones, que al tratarse de dos cincos se convierten en capicúa. En la próxima tirada el jugador tira dos dados ya que el ataque desesperado solo permite arrojar tres dados en la tirada inicial.*

ATAQUE EXTENUANTE

(+5 daño)
El agresor declara que va a utilizar un punto de rendimiento para realizar un golpe brutal, el cual proporciona un +5 al daño. Este ataque es muy útil cuando el defensor es inferior combatiente pero está muy bien protegido. Debe declararse antes de atacar, por lo que puede llegar a ser inútil extenuarse.

ATAQUE RÁPIDO

(+5 maniobra, –5 defensa)
El personaje declara que va a realizar un ataque más rápido de lo que suele realizar, esto le proporciona un +5 en maniobra, pero un –5 en defensa. Los puntos de maniobra deben aplicarse al ataque.

ATAQUE OCULTO

(Latrocinio versus Vigilar)
Para que un atacante sigiloso intente un ataque por la espalda debe vencer a su rival con una tirada de latrocinio + destreza contra una tirada de vigilar + percepción del contrario. Si vence puede escoger localización libremente, además por cada éxito suma un +1 al ataque. El otro solo podrá aplicar defensa, sin derecho a tirada.

> ***Ludo alea:*** *El legionario Lucio se acerca sigiloso con cuchillo en mano a un guardia mauretano que para distraerse toca una alegre melodía con su flauta. Lucio tiene entre destreza y latrocinio un total de 12. El mauretano entre percepción y vigilar 10, pero como está distraído con su música y un poco ebrio tiene un -5 a la tirada. El lusitor tira y obtiene un 15, haciendo un total de 27 en su ataque oculto. El Iniciador obtiene un 16, haciendo un total de 21. La diferencia a favor de Lucio es de 6, logrando dos éxitos. Por lo tanto puede escoger la localización que atacará, sumando un +2 al ataque. El mauretano puede aplicar su destreza para defenderse pero sin poder realizar ninguna tirada.*

COMBATE A CABALLO

(Equitación = + maniobra; embestida = + daño)
La ventaja de combatir a caballo es la de utilizar la habilidad de equitación como un positivo a la tirada de maniobra. La calidad del caballo es importante, pues se añade su habilidad de embestida.

El único problema es que la habilidad de equitación es el máximo que puede utilizar el personaje con su habilidad en el arma, esto quiere decir que si posee una equitación de 4 y su habilidad en el arma es de 8, se utilizaría como si tuviese 4 en el arma.

Cuando se combate a caballo la tirada de localizaciones varía para atacar al jinete: pierna derecha 1–2, pierna izquierda 3–4, brazo derecho 5–6, brazo izquierdo 7–8, torso 9 y cabeza 10. Si el adversario utiliza un arma de alcance largo (lanza larga, pilum, gran hacha) utilizara la tirada normal de localizaciones. Si el atacante tiene un arma de alcance físico un diez en la tirada de localización afecta el torso, nunca la cabeza.

El jinete recibe un +2 a la tirada de localizaciones, si la tirada sobrepasa el 10, se contemplara igualmente como 10.

COMBATE CON DOS ARMAS

(daño extra: modificador daño arma; –10 defensa)
No todas las armas pueden combinarse con efectos positivos, siendo los gladiadores expertos en la combinación de armas. Primero se debe escoger el arma principal y después la secundaria, las armas de alcance físico y medio pueden escogerse como segundas armas, las de largo alcance no, además debe observarse que no sean armas que requieran ambas manos. Solo combatientes profesionales pueden utilizar este método, como legionarios, gladiadores y mercenarios.

Cuando se combate de esta forma se puede escoger cada asalto que arma defenderá y cual atacara, pero al mínimo en fuerza se le añade 1 en cada arma.

Con el combate a dos armas puede realizarse un ataque doble, esto es hacer un ataque con dos estocadas simultáneas. Para poder realizarlo el atacante debe vencer en la maniobra a su oponente. Esta estocada doble no proporciona positivos en ataque, pero la defensa recibe un –10. Se realiza una sola tirada de ataque, si se logra impactar el daño es igual al daño que realiza normalmente más el modificador de daño del arma secundaria. La fuerza se aplica una sola vez, no dos. Por ejemplo, un personaje que impactase con dos gladius aplicaría su daño normal más +6, ya que el gladius tiene un modificador de +6.

DESARMAR

Para desarmar el atacante debe vencer en su ataque y comparar la destreza de ambos contrincantes. El acometedor debe superar la destreza de su oponente, pudiendo sumar los éxitos en su ataque. Por cada éxito extra al desarmar el arma sale despedida un paso hacia la dirección escogida por el que desarma. No debe olvidarse que un arma de mayor alcance tiene un positivo en defensa, por lo que hace muy difícil que un atacante con un pugio pueda llegar a desarmar a un defensor armado con una pica.

***Ludo alea**: El legionario Servio de Mantua quiere desarmar a un enemigo sirio ya que la misión consiste en atraparle vivo pues se trata de un espía. Ambos tienen el mismo tipo de arma, pero el defensor tiene un punto más en destreza que Lucio. El lusitor tira y obtiene un total en ataque de 21. El Iniciador tira y obtiene en defensa un total de 20. Un solo éxito no es suficiente para Lucio, pues iguala la destreza de su adversario pero no la supera: este agarra con fuerza el arma. Vuelve a intentarlo pero esta vez logra obtener 3 éxitos. Dos de los éxitos se utilizan para desarmar y el restante indica a que distancia queda el arma: un paso romano –un metro y medio-.*

ESTOCADAS MÚLTIPLES

(1ª estocada = –5 maniobra y ataque; 2ª estocada = –10 maniobra y ataque; 3ª estocada –15 maniobra y ataque)

Se pueden realizar dos o más estocadas en un mismo asalto, pero esto anula parte de la defensa, ya que solo permite utilizar la defensa sin tirada. Se tira maniobra, pero debe reducirse el primer ataque con un –5, el segundo ataque con un –10, el tercero con un –15. El primer ataque se reduce en –5 el segundo en –10, el tercero en –15. El daño es el normal en cada golpe. La maniobra se tira una sola vez.

***Ludo alea.** Un ladrón de poca monta llamado Clístenes se ve implicado en un combate con otro delincuente de su misma calaña. Ambos combaten a cuchillo, pero Clístenes sabe que es más rápido. Por ello decide dar tres estocadas contra su adversario. Su maniobra con el cuchillo es de 16. El lusitor tira y obtiene un 17. Puede estar contento. El resultado final es de 33 –el +4 lo aplica en la primera estocada-. Por lo tanto Clístenes podrá realizar sus tres ataques. La primera estocada en el 28, la segunda en el 23 y la tercera en el 18.*

EMBESTIDA VIOLENTA

(–5 defensa, +5 daño)

Se realiza desde alguna distancia, pues consiste en correr a gran velocidad contra el adversario y embestirlo con el arma. Esto resta 5 a la defensa pero añade 5 al daño. Además se debe realizar un ataque de derribo como viene indicado en maniobras especiales de lucha.

EMPALAR

(herida extra)

Aquellas armas que tengan filo, como espadas o puntas afiladas, como las lanzas pueden empalar, esto es, perforar la piel y la carne de un oponente. Para determinar si un arma empala se realiza una tirada de un solo dado, si el valor es igual o menor a la mitad de la habilidad de combate apropiada el arma empala, haciendo una herida extra. Si el resultado es de 10 en la tirada el arma quedara atrapada en el cuerpo del adversario, esto producirá otra herida extra al siguiente asalto. Para recuperar el arma simplemente es necesario sacar en una tirada de un único dado el nivel de la habilidad, haciendo una herida cada asalto en que este atrapada sin necesidad de tirar ataque.

EMPALAR CON ARMAS ARROJADIZAS

Las flechas y las armas arrojadizas como el pilum pueden empalar de la misma forma que el resto de armas, pero con la variante de que el adversario puede intentar deshacerse del arma por sus propios medios. Para ello debe realizar una tirada de destreza + medicina contra una dificultad variable (esta es igual a las heridas producidas por cinco). Cada intento fallido produce la perdida de un número de casillas de rendimiento igual a los puntos de fracaso. Si el personaje no tiene medicina tiene un -3 a los intentos por extraer el arma.

***Ludo alea.** El auxiliar egipcio Mamerco Pemma es atacado por un grupo de jinetes persas con la mala suerte de que una flecha le alcanza en una pierna, produciéndole 2 heridas, además le ha quedado empalada, lo que hace una herida extra. Se refugia tras una roca, respira hondo e intenta arrancarse la flecha. Tiene entre destreza y medicina 8. La dificultad es de 15+, ya que la flecha hizo en total 2 heridas. Pero al tratarse de una herida grave, tiene un -5 en todas sus tiradas. El lusitor tira obteniendo un 6, que sumado a su 8, da un total de 14, que se queda finalmente en 9. Mamerco dominado por un sudor frío no logra deshacerse de la maldita flecha, perdiendo dos casillas de rendimiento –obtuvo dos puntos de fracaso-. Vuelve a intentarlo. Esta vez obtiene un 19, una gran tirada, que se suma a su 8, dando un total de 27. Ahora debemos restar su -5 por herida grave, y un -2 por las casillas de rendimiento. Pese a ello logra deshacerse de la flecha y llevársela de recuerdo a Egipto.*

NOQUEAR

(ataque –10; daño contra constitución)

Se puede dejar inconsciente a un adversario sin necesidad de hacerle un gran daño, golpeándole en la cabeza con un objeto contundente, como un garrote o el pomo de un arma. Para ello debes reducir el ataque en un –10, si logras impactar realizas una tirada sumando los puntos de daño contra la constitución del oponente. Por cada punto de éxito el oponente quedara inconsciente un minuto. Si de un solo golpe logras reducir las heridas de la cabeza a menos de 0 el adversario queda automáticamente inconsciente. Al despertar las heridas producidas se transforman en casillas de rendimiento perdidas. Si con este golpe especial le infringes al adversario más del doble de sus heridas en la cabeza, fallece, pues el golpe ha sido demasiado contundente.

***Atento amici:** El legionario Marco combate contra un robusto líder caledonio al que han ordenado capturar. Opta por dejarlo inconsciente con su gladius. Tras atacarle logra golpearle en la cabeza pero solo le produce una herida. El Iniciador tiene que realizar una tirada sumando la constitución del caledonio, que es 7. Obtiene un 11, haciendo un total de 18. Difícil lo tiene Marco, pues el jugador solo puede sumar a su tirada enfrentada a la del Iniciador un +1, la única herida que produjo. Tira y tiene la suerte de obtener un ¡19!, haciendo un total de 20. El caledonio queda aturdido un solo minuto, tiempo suficiente para apresarlo.*

SALVAGUARDA (O DEFENSA TOTAL)

(+10 defensa)

El jugador declara que su personaje no va a realizar ninguna acción física este asalto salvo defenderse. Añade diez a su tirada de defensa. Solo puede desplazarse si utiliza puntos de maniobra para ello.

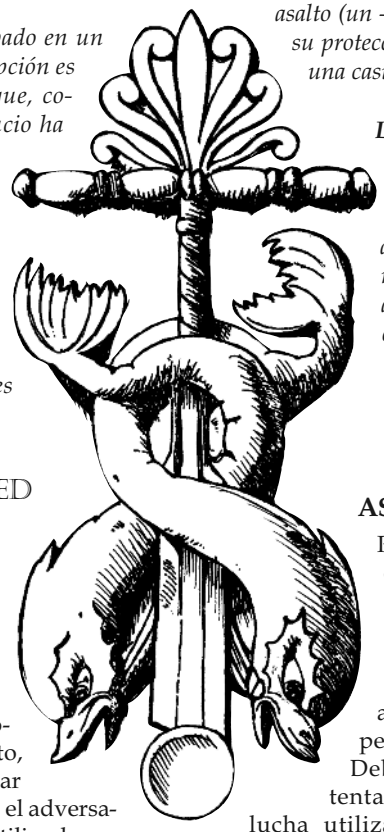
***Ludo alea.** Lucio es atacado desde lejos por un arquero sirio. Buscando protección hace uso de la salvaguarda. Además, para dejar de estar a tiro desea esconderse tras un muro que tiene a pocos pasos. Por lo que utiliza la posibilidad de desplazamiento de maniobra. Obtiene maniobra 33, por lo que tiene un +4. Los utiliza para moverse, por lo que se desplaza cuatro codos –unos dos metros-, suficientes para ponerse a cubierto.*

VARIOS ATACANTES

(–5 en defensa por cada uno)

Si un personaje se ve atacado por dos o más enemigos puede defenderse de todos ellos, pero viendo reducida su defensa. De todas formas debe tenerse en cuenta que rara vez podrán atacar más de 3 a la vez, debido al terreno y otras circunstancias. Un personaje reduce en un –5 su defensa por cada enemigo a partir del primero, viéndose incrementado el negativo por cada uno de ellos. Así al defenderte del primer atacante recibes un –0, con el segundo un –5, etc. De todas formas debe tenerse en cuenta que rara vez podrán atacar más de 3 a la vez, debido al terreno y otras circunstancias.

***Ludo alea**. El legionario Lucio está atrapado en un combate contra tres caledonios. Su única opción es intentar sobrevivir. Tras realizar su ataque, comienzan los ataques de los caledonios. Lucio ha obtenido una defensa de 24. El primer caledonio le ataca con un 23. Lucio le para con el escudo por muy poco. El segundo obtiene un miserable 15 en ataque, por lo que defensa de Lucio, 19 para el segundo ataque es más que suficiente. Parece que los dioses le protegen. El tercer caledonio obtiene mejor tirada, su ataque es de 21. La defensa de Lucio en este tercer ataque es de 14… Esta vez recibe un buen golpe.*



Acciones especiales con red

ATRAPAR CON LA RED

La rete se arroja sobre el adversario. En esta maniobra el retiario mantiene el tridente –fuscina- con las puntas hacia la arena, ya que existe la posibilidad de que se enganche en la red y se enrede. Si logra envolver al adversario, el retiario tira de la cuerda provocando que la red circular se cierre con éxito, impidiendo que su contrincante pueda utilizar su arma, no así su escudo para defenderse. Si el adversario posee un pugio o cuchillo corto puede utilizarlo para cortar la red.

***Ludo alea**: el retiario realiza un ataque con la red. Si logra vencer a su atacante debe comparar la destreza de ambos, pues debe superarla, aunque el retiario puede sumar los éxitos en ataque para incrementar la suya. Si la supera su adversario queda atrapado por lo que no puede desplazarse ni atacar, aunque esto no impide que intente liberarse si posee un arma cortante como un pugio o cuchillo realizando un ataque con lucha.*
Una vez atrapado el retiario tira cada asalto la defensa con la red de forma automática, pudiendo atacar sin problemas con su otra arma, confiriéndole una gran ventaja. Además, los éxitos extras al atrapar al adversario pueden utilizarse como defensa de la red.

***Ludo alea.** El gladiador retiario Tifón intenta enredar a su adversario con la red. Ambos tienen la misma destreza. El lusitor tira y obtiene un total en ataque de 29. El Iniciador tira y obtiene en total un paupérrimo 18. Tifón obtiene 3 éxitos, aunque solo necesitaba uno. Los otros dos se transforman en un +2 en la defensa de la red, por lo que su adversario lo tiene más difícil para liberarse. En el próximo asalto Tifón tira defensa de la red, atacando con su tridente.*

CEGAR

Los plomos que lleva la rete en su perímetro pueden utilizarse para golpear al contrincante en el rostro y cegarlo momentáneamente. Difícil de ejecutar pero muy útil si se logra impactar contra el adversario, ya que los múltiples pesos provocan multitud de pequeñas pero dolorosas heridas.

***Ludo alea**: el retiario debe vencer en su ataque con la red para aplicar esta acción especial, sin olvidar que debe aplicar un -10 en ataque al tratarse de alcanzar una localización, en este caso la cabeza. Por cada éxito el adversario queda parcialmente cegado un asalto (un -5 en las siguientes tiradas de combate). Si supera su protección este pierde además una herida en la cabeza y una casilla de rendimiento.*

***Ludo alea.** El retiario Tifón intenta cegar a su adversario. La diferencia entre su ataque y la defensa del contrario es de 3 éxitos: un buen golpe en la cara con los pesos. Durante tres asaltos tendrá un -5 en las tiradas de combate. Desgraciadamente no supera su protección, por lo que el adversario no pierde una herida en la cabeza y una casilla de rendimiento.*

Acciones especiales de lucha

ASFIXIAR

Para asfixiar a un adversario se realiza un combate con lucha. Los puntos de "daño" obtenidos reducen las casillas de rendimiento para simular la asfixia producida. Los que sobrepasen las casillas de rendimiento se traducen en heridas totales. Si un adversario logra zafarse de la asfixia, recupera una casilla de rendimiento cada asalto.

Debe tenerse en cuenta que no solo puede intentarse asfixiar a un enemigo con las manos, lucha utiliza armas improvisadas. Por ejemplo, una cuerda o la vara de una lanza pueden ser de utilidad. Ambas pueden proporcionar un positivo al atacante, a discreción del Iniciador.

***Ludo alea.** El luchador Antinoo intenta asfixiar a un delincuente que le ha asaltado en una calleja en Siracusa. Desea dejarlo inconsciente para interrogarle posteriormente. El lusitor realiza las tiradas normales en un combate con lucha. Logra en el primer asalto hacerle 4 heridas. Estas se traducen en casillas de rendimiento tachadas. El delincuente está en apuros. En el segundo asalto Antinoo hace 3 heridas. El delincuente apenas tiene los ojos abiertos -7 casillas rendimiento tachadas-. En el tercer asalto logra hacerle 5 heridas. El delincuente está inconsciente y además tiene 2 heridas totales, pues Antinoo hizo dos más de las necesarias.*

DERRIBAR

Para tirar al suelo a un adversario debes primero vencer en el ataque con lucha. Debes observar la fuerza del contrincante y la tuya, pero sumando los éxitos que has obtenido en el ataque. Si superas su fuerza, caerá al suelo.

Ludo alea. *El joven y atlético Antinoo tiene frente a sí a otro luchador que es más fuerte que él: la diferencia es de 2 en fuerza. Desea derribarlo. Para ello el lusitor realiza un ataque normal de lucha. El otro se defiende a su vez con lucha. Antinoo tiene en ataque con lucha 10, igual que su contrincante. El lusitor obtiene en la tirada un 16, haciendo un total de 26. El otro se defiende con una tirada de 5, haciendo un total 15. Antinoo logra una diferencia de 11 puntos: 3 éxitos. Suficiente para tirarlo al suelo y aprovechar esta ventaja. Si hubiese logrado únicamente dos éxitos hubiesen sido insuficientes.*

INMOVILIZAR

Para lograr inmovilizar a un oponente debes vencer primero en el ataque con lucha y observar que tu fuerza es mayor que la de él. Para "incrementarla" debes sumar los éxitos que hayas obtenido en tu ataque. Cada asalto el inmovilizado puede intentar liberarse pero debe primero ganar el ataque con lucha.

Ludo alea. *Antinoo desea inmovilizar a su adversario. Ambos tienen en ataque con lucha 10, pues se trata de jóvenes luchadores, pero Antinoo es superado por un punto de fuerza por su contrincante. El lusitor tira y obtiene un 12, haciendo un total de 22. El Iniciador obtiene un 8, un total de 18. La diferencia es de cuatro: 1 éxito. Antinoo no logra superar la fuerza de su adversario, solo igualándola. No lo inmoviliza. Si la diferencia hubiese sido mayor, obteniendo 2 éxitos, Antinoo tendría a su adversario inmovilizado al superar en un punto su fuerza.*

LANZAR AL ADVERSARIO

Para lanzar a un adversario a cierta distancia debes primero vencer en tu ataque con lucha y superar su fuerza respecto a la tuya. Por cada éxito en ataque incrementas a estos efectos tu fuerza. Por cada punto que la superes desplazas a tu adversario un codo romano –medio metro-.

Ludo alea. *Antinoo, bien entrenado y fortalecido, se enfrenta a un joven luchador. Antinoo supera la fuerza de su contrincante en 3 puntos. El lusitor tira y obtiene un 17, que sumado al ataque en lucha (14) da un total de 31. El joven tiene en ataque 10, el Iniciador tira y obtiene un 5, un total de 15. La diferencia es de 21, Antinoo logra 5 éxitos que sumados a su fuerza dan un total de 8. Desgraciadamente para el joven vencido, "vuela" cuatro metros.*

Acciones especiales de pugilismo

AGUANTAR GOLPE

(pugilismo = +protección contra cuerpo a cuerpo)
Puedes añadir a la protección la mitad –redondeando a favor del personaje– lo que tengas en pugilismo contra ataques cuerpo a cuerpo, como los producidos por la lucha o pugilismo.

GOLPE DIRECTO

(defensa –10; daño X2)
Puedes realizar un golpe que produce un gran daño, puedes doblar tu valor en daño pero reduces la defensa en un –10 cada uno.

GUARDIA

(defensa X2)
No atacas durante ese asalto, pero doblas tu defensa, ya sea parando o esquivando.



Lúdica Arcana

En este capítulo puedes encontrar gran cantidad de reglas variadas que te ayudarán a manejar con soltura ciertas situaciones: desde unidades de tiempo pasando por la experiencia y desarrollo de los personajes, así como daños diversos, utilización de las dignidades y envejecimiento.

Unidades de Tiempo

En *Arcana* es necesario dividir el tiempo de las acciones de los personajes, ya sea en corto, medio, largo y muy largo plazo, para así tener un orden de actuación y una medida temporal de los eventos y acciones.

Hay cuatro unidades básicas, de menor a mayor sería el asalto, la escena, la aventura y fatum.

- **Asalto:** es la menor de las unidades de tiempo utilizadas en el juego. Representa acciones de muy corta duración, como un turno de combate o la utilización de habilidades precisas con un efecto inmediato, como saltar una valla. Su mejor uso está relacionado con las acciones físicas, como el combate. Pueden ser unos segundos, sobre cinco, aunque este valor es aproximado, pudiendo variar según lo requiera la situación.
- **Escena:** puede entenderse por los capítulos de la historia, así cada aventura puede constar de varias escenas. A mayor duración de la historia mayor número de escenas. Puede abarcar todo un combate, largas conversaciones, una persecución a caballo, etcétera. Durante una escena se pueden realizar varias tiradas y pueden ocurrir varios eventos.
- **Aventura:** representa esa historia digna de recuerdo para el personaje, es recomendable realizar una aventura por año, pues más cantidad no es más calidad, es importante que cada aventura tenga un recuerdo especial, un título y un porqué.
- **Fatum:** a medida que vamos jugando el personaje evoluciona, cambia y vive múltiples experiencias y aventuras, discurre su vida. El fatum es la suma de todo ello, es lo que ha sido, lo que es y lo que será, estando unido al concepto de destino, es el hado. Tras varias aventuras es posible que desees ponerle un nombre al fatum de tu personaje, o incluso un fatum general para todos lo que juguéis a *Arcana*, quizás el grupo desee ponerle algún nombre que englobe a todos.

Experiencia

"El saber es la única propiedad que no puede perderse."
-Bias de Priene (siglo VI a.C.- ¿?) Uno de los siete sabios de Grecia

La acumulación de experiencia es esencial en la vida de los personajes, en ello se ve un progreso tangible y muy satisfactorio para los jugadores.

Todas las habilidades requieren de puntos de estudio o de desarrollo para verse incrementadas. Es recomendable ser algo estricto en el reparto de puntos, la justicia y la equidad son fundamentales para no ser acusados de mal uso. El abuso o la parquedad excesivos en el reparto pueden ser la ruina de una historia.

Las características pueden incrementarse con puntos de desarrollo del mismo modo que puedes fortalecerlas mediante entrenamiento, esto indica el alto o bajo nivel de actividad de los personajes, siempre en acción y movimiento, o tranquilos y pasivos. Todas las características pueden incrementarse de esta forma, pero solo un punto por característica al año. Esto indica el máximo desarrollo posible.

Para aumentar las dignidades puedes utilizar dos métodos, uno es la inversión directa de puntos de desarrollo, otro sistema es la utilización de puntos de victoria, los cuales solo pueden utilizarse con las dignidades, ya sea para recuperar puntos temporales, como para aumentar permanentemente la dignidad.

La media de puntos de desarrollo por aventura es de 8 a 12 puntos, pero claro está que aquellas aventuras que tengan una importancia especial pueden llegar a proporcionar hasta 15 o 20 puntos de desarrollo, y aquellas en que el peligro y la importancia general del evento sean pobres los puntos a repartir serán pocos. Todo depende del nivel que quieras imprimir en las historias, si deseas que los personajes se desarrollen rápidamente se generoso con los puntos de desarrollo, ya que si tienes en mente aventuras e historias de un alto nivel de riesgo y dificultad los personajes tendrán que aumentar sus capacidades rápidamente para sobrevivir, si en cambio quieres incrementar poco a poco la dificultad es mejor ser algo estricto con el reparto de puntos.

Por cada historia o aventura el personaje solo podrá aumentar en un punto las habilidades o características, por ejemplo un personaje con latrocinio 2 no podría llegar a 4 en una sola aventura, salvo raras excepciones.

OBTENIENDO CUALIDADES EN AVENTURAS

El personaje a lo largo de su vida puede obtener otras cualidades o incrementar muchas de sus cualidades, por ejemplo un personaje con Riquezas 2 puede incrementarla a 3 por medio de su esfuerzo. Durante el juego el personaje puede llegar a conseguir beneficios que claramente pueden especificarse como cualidades, a veces es interesante apuntarlas como tales, para poder evaluar a medida que pasa el tiempo el elevado potencial de un personaje.

INCREMENTANDO EL DESTINO Y EL CARÁCTER

Como recompensa excepcional el Iniciador puede aumentar estos parámetros, siempre y cuando la naturaleza de la aventura lo permita y no se convierta en una costumbre habitual.

PUNTOS REQUERIDOS (ESTUDIO O DESARROLLO)

Habilidades x3
Misterios x6
Características x7
Dignidades x7

Puntos aplicables para el desarrollo de habilidades, características y cualidades

Habilidades intelectuales y **teúrgicas**, así como **Misterios**: puntos de estudio
Resto de habilidades: puntos de desarrollo
Características: puntos de desarrollo
Dignidades: puntos de desarrollo y de victoria
Cualidades: beneficio de aventura

Aplicación de puntos de desarrollo o estudio en las habilidades

0 a 1	*3 puntos*
1 a 2	*6*
2 a 3	*9*
3 a 4	*12*
5 a 6	*15*
6 a 7	*18*
7 a 8	*21*
8 a 9	*24*
9 a 10	*27*

REPARTO DE PUNTOS DE DESARROLLO

- Por sesión de juego, 1 punto.
- Por aventura finalizada, 1 a 10 puntos.
- Por solucionar la aventura de una forma coherente, de 1 a 5 puntos.
- Por ser el mejor Histrión de la aventura, 3 puntos (solo se otorga a un jugador, a aquel que mejor se ciña a su personaje, interpretándolo lo más correctamente posible)
- Por lograr que el grupo de jugadores interaccione entre si, participando todos, bien integrados, ayudando a desarrollarse la aventura, de 1 a 3 puntos.
- Por cada año 1 punto.
- Si el jugador ha aprendido algo esencial, de 1 a 3 puntos.

Adiestramiento: estudio y entrenamiento

"Como un campo, aunque sea fértil, no puede dar frutos si no se cultiva, así le sucede a nuestro espíritu sin el estudio."

-Cicerón.

En *Arcana* el sistema de estudio y entrenamiento básicos vienen dispuestos de igual forma que la experiencia.

En el **estudio** hay dos formas de adquirir puntos de desarrollo, uno es estudiando de un códice, el otro es con un tutor. La tirada básica mensual es de inteligencia + estudio contra dificultad normal. Tanto el códice como el tutor otorgan un positivo igual a su estudio –lo habitual es que un libro como máximo proporcione un +5 y un tutor +10–. Por cada éxito se obtiene un punto de estudio, como máximo se pueden obtener 3 puntos de estudio.

Para el **entrenamiento de habilidades** se realiza una tirada básica mensual de entrenar + una característica apropiada contra dificultad normal. Por cada éxito se obtiene un punto de desarrollo, como máximo 3 puntos al mes.

Para el **entrenamiento de características** se suma la característica + entrenar contra dificultad normal. Por cada éxito se recibe un punto de entrenamiento. Como máximo se pueden obtener tres puntos al mes. La característica necesita igual número de puntos de entrenamiento igual a su valor más uno. Solo pueden subirse una característica de este modo en 3 puntos. Cada mes sin entrenar se pierde un punto de entrenamiento.

Movimiento

Los personajes en *Arcana* tienen tres modalidades de velocidad en su movimiento a pie: caminar, trotar y correr. Dependiendo de su destreza y su habilidad de atletismo será más o menos veloz, así como la tirada resultante. Los valores que resulten indican la velocidad del personaje en pasos romanos, aproximadamente un metro y medio, que recorrerá ese asalto.

El movimiento continuo requiere de tiradas de rendimiento, trotando la tirada se realiza cada 15 minutos, corriendo la tirada es por cada asalto. También otros factores, como la temperatura y dificultad del camino, afectan a la velocidad y al rendimiento.

La mitad de los puntos de rendimiento se recuperan con cierta rapidez, el resto se recupera a razón de un punto cada tres horas si no se descansa apropiadamente, y un punto por hora si se duerme o descansa adecuadamente.

Velocidad	Pasos por asalto	Rendimiento	Tiempo
Caminando	Destreza /2	n/a	n/a
Trotando	Destreza + atletismo +5	10+	15 minutos
Corriendo	Destreza + atletismo + 15	20+	1 asalto

Daños especiales

FUEGO

El fuego a menudo es un arma eficaz, aunque difícil de controlar y virulento. El daño del fuego puede ser ínfimo llegando a ser mortal en ocasiones, todo depende de que se alimente y las condiciones de la situación en que aparezca, pues no es lo mismo un gran fuego en un lugar en que el personaje pueda moverse con cierta libertad, que una casa ardiendo hasta sus cimientos.

El daño del fuego se incrementa con una tirada. Si este es "estático", como un incendio, su maniobra y su ataque son iguales a su daño.

Las armaduras y piezas metálicas pueden agravar este daño sí se calientan, lo que incrementa el daño hasta su valor de protección. Por norma las armaduras y objetos metálicos incrementan su daño en un punto por asalto tras varios asaltos de exposición al fuego. Debe tenerse en cuenta que el calor generado por el fuego puede calentar una pieza metálica incluso a distancia, sobre todo si la fuente de calor es intensa, además el metal puede calentarse y no percibirse con la vista, por lo que algún incauto puede tocarlo sin saber el recuerdo que va a dejar el metal en su piel.

Un grave problema del fuego es que una vez alcanzado por él no es fácil de extinguir, sobre todo si el personaje lleva ropas inflamables u otros elementos, como lámparas de aceite. Todo eso debe tenerse en cuenta, así como que muchas pertenencias que el personaje porte pueden llegar a quemarse.

El fuego durante la combustión suele emitir gases y humos los cuales son un verdadero enemigo, por lo que se requieren tiradas de asfixia, pero solo si se trata de un fuego de intensidad extrema o más, aunque un fuego menor pero localizado en un lugar pequeño y cerrado puede considerarse extremo en términos de asfixia.

Las dificultades para recuperarse de heridas producidas por fuego se incrementan en un +5.

Intensidad	Ejemplo	Daño
Ínfima	Brazas	–10
Muy baja	Pequeños objetos ardiendo	–5
Baja	Antorcha	+0
Media	Hoguera	+5
Alta	Objetos grandes ardiendo, lámpara de aceite	+10
Extrema	Llamas intensas	+15
Muy Extrema	Casa ardiendo	+20

Ludo alea: atacando con una antorcha o lámpara de aceite. *Cuando un personaje ataca con una de estas armas improvisadas debe utilizar la habilidad de lucha. Los parámetros de combate de la lámpara son idénticos a las de un pugio –salvo el daño-; los de la antorcha son iguales a los de un garrote, aunque el daño es de +5. La ventaja de estas armas es la de producir, obviamente, fue-*

gos. En el caso de la lámpara, si esta se rompe sobre un individuo y este se impregna de aceite o brea, el fuego sigue haciendo daño durante algunos asaltos, por lo que seguirá "atacando". El fuego produce un gran dolor. Por cada herida producida la víctima tiene un -1 en todas las tiradas que realice hasta que se extinga y reciba algún tipo de ayuda médica, aunque sea básica.

ELECTRICIDAD

El daño eléctrico aunque raro puede producirse durante el juego, a menudo debido al poder sobrenatural, como un rayo o algún tipo de poder producido por un ser o ente.

El daño eléctrico debe contabilizarse normalmente, añadiendo al daño cualquier tipo de protección metálica en contacto con el receptor o equipo metálico. Las heridas afectadas son las totales. Debe realizarse una tirada de **constitución** contra las heridas producidas + una tirada. Los niveles de fracaso indican una conmoción de varios asaltos.

Ludo alea. *El teúrgo Marco Valerio recibe un ataque eléctrico procedente de un daemonium, lo que le hace dos heridas totales. El Iniciador realiza una tirada para determinar si el teúrgo queda conmocionado, obteniendo un total de 18. El teúrgo tiene constitución 6, por lo que el lusitor debe obtener un 12 en la tirada para no quedar aturdido. Desgraciadamente solo obtiene un 4, haciendo un total de 10. La diferencia es de 2 éxitos. El teúrgo queda conmocionado dos asaltos. Mal asunto para su supervivencia.*

ASFIXIA

El aire es un elemento esencial para la vida, cuando a un personaje le privan de él deben realizarse tiradas contra la asfixia. Por norma esto será debido a un ahogamiento al nadar o porque el personaje está rodeado de gases o humo nocivos.

Si un personaje durante tres asaltos consecutivos no puede obtener aire puro debe empezar a realizar tiradas de asfixia. El personaje utiliza su **constitución y alguna habilidad relacionada**, por ejemplo campestre si está nadando o atletismo si se trata de humo. La dificultad es fácil en la primera tirada, incrementándose cada asalto un nivel de dificultad. Cada nivel de fracaso reduce en un punto la constitución del personaje, tras superarlo se perderán casillas de rendimiento. Tras llegar a la inconsciencia el personaje perderá heridas totales, a razón de 1 por asalto.

Si el humo o gas inhalado es especialmente virulento puede incrementarse la dificultad inicial en varios niveles.

Para recuperar la conciencia el personaje deberá recibir asistencia médica, aunque sea básica. Se pueden utilizar varias habilidades para ello, por ejemplo un personaje que se está ahogando y es rescatado inconsciente puede ser despertado por otro nadador utilizando su habilidad de campestre. Esto no recupera de punto de heridas, pero cada nivel de éxito logrado por aquel que le ayuda se traduce en puntos de rendimiento que recupera.

Las tiradas para despertar a cualquier persona inconsciente es de **habilidad apropiada + inteligencia o destreza** versus dificultad normal.

INANICIÓN: HAMBRE Y SED

No hay mayor sufrimiento que el hambre y la sed extremas. Por norma un personaje puede resistir dos o tres días sin alimento ni agua, aunque el clima y la temperatura pueden variar esto, además de la actividad física del personaje. Por norma ambos afectan el rendimiento. Como regla general tras 2 días sin alimento el personaje debe realizar una tirada rutinaria de **constitución + alguna habilidad apropiada**, como disciplina campestre. Cada día a partir de este se incrementa la tirada en un nivel de dificultad. Cada nivel de fracaso reduce en uno el rendimiento. Si este llegase a la inconciencia se perderán puntos de heridas totales, a razón de 1 por día, además de un punto en alguna característica física –fuerza, constitución, destreza, percepción– debido al daño que sufre el cuerpo. Estos puntos de características perdidos los puede escoger el jugador, recuperándose si el personaje recibe ayuda con éxito. Si además de alimentos el personaje no recibe algún tipo de líquido la dificultad se incrementa en dos niveles.

El clima y la temperatura pueden variar la dificultad, ya que no es igual pasar sed en un lugar húmedo y agradable, que en medio de un desierto. Esto puede hacer subir o bajar la dificultad en varios niveles. Por ejemplo un personaje que huye de unos esclavistas en un oasis en Egipto se adentra en el desierto. Tras un día sin agua ni comida realiza su primera tirada contra el hambre y la sed, la dificultad será normal, no rutinaria, debido a la sequedad y las altas temperaturas del día, así como a las bajas de la noche, un mal panorama para nuestro huido. Otro personaje está prisionero en una cueva húmeda y fría, pues gracias a la humedad condensada de las rocas puede resistir tres días sin tirar, pues el tercer día la dificultad rutinaria bajo un grado, o sea nada.

CAÍDAS

Cuando se debe resolver una caída se determina primero la altura en pasos romanos (un metro y medio aproximadamente), cada uno representa +5 al daño. El terreno puede modificar el daño (agua –30, arena o tierra muy blanda -5, tierra blanda 0, tierra dura +5, piedra +10). Después se realiza una tirada que determina el daño total.

Contra la caída puede realizarse una tirada de **atletismo + destreza** contra dificultad normal. Por cada éxito se reduce la caída en un paso. Otra cuestión que debe tenerse en cuenta es que un oponente puede ser arrojado al vacío por un adversario. Para ello se realiza un ataque con lucha. Cada éxito obtenido por el atacante se traduce en un paso romano más de caída.

La protección de la armadura es la mitad –redondeando hacia abajo-, siendo inútil el escudo. Lo más adecuado es hacer una media de la protección de la armadura –se suma la protección que proporciona y se divide entre seis, que es el número de localizaciones-. Por ejemplo, un personaje lleva una lorica de cuero repujado (protege 4 en el torso y 3 en las extremidades, salvo la cabeza), grebas y brazaletes de cuero (protegen 2) y un casco de cuero (protege 3). Se suman (4 + 5 + 5 + 5 + 5 + 3 = 27) y se divide entre seis, dando como resultado 4,5. Esta armadura protege contra caídas con un +4.

Por ejemplo, un personaje algo pícaro que está saltando entre edificios, huyendo de la guardia pretoriana, falla en el último salto y cae desde una segunda planta, con la suerte de caer en un jardín. La altura es de 8 metros –algo más de cinco pasos romanos, pero en este caso el Iniciador lo deja en cinco pasos ya que sobrepasa por poco los cinco-. Al tratarse de 5 pasos, el daño es de 25, pero el suelo del jardín es de tierra muy blanda (-5 al daño), haciendo un total de 20, más la tirada del Iniciador que es de 12, con un daño total de 32. Una buena caída.

El personaje tiene en atletismo 5 y en destreza 7 -está realmente en forma-, haciendo un total de 12. La dificultad para reducir el daño de la caída es de 20+. El lusitor tira y obtiene un 14, haciendo un total de 26, dos éxitos. Reduce el daño en un -10, resultando al final de 22. El personaje tiene constitución 6. La armadura que lleva es de cuero repujado, además de un casco también de cuero, así como grebas y brazaletes de cuero, la media de protección es de 5. Por lo que el personaje tiene un total de protección contra caídas de 11. Siendo el daño de 22 – 11 = 11, sufriendo 3 heridas totales. En otras circunstancias el personaje hubiese sufrido una terrible caída –suelo duro, mala tirada de atletismo…-.

Ludo alea: ¿En que localizaciones se producen las heridas por caída? *Las heridas por caída se aplican a las heridas totales, pero también a las diferentes localizaciones. Lo más adecuado es determinarlas al azar. Por cada herida total producida se realizará la tirada de un daño para determinar la localización. Por ejemplo, un personaje recibe 4 heridas totales, por lo que el lusitor tira cuatro dados, obteniendo un 1, 4, 4, y 8, que corresponden a la pierna derecha, torso, torso y brazo izquierdo.*



Recuperación de heridas y lesiones

RECUPERACIÓN DE HERIDAS

Existen dos grandes formas de recuperarse de heridas, una de ellas es la recuperación natural, sin ayuda médica y la asistencia médica.

La **recuperación natural** se basa en la constitución del personaje, pues este recupera un cuarto (redondeando hacia arriba) de lo que tenga en constitución cada semana de reposo, esto quiere decir que un personaje con constitución 7 recupera dos puntos de heridas cada semana. Para evitar recuperarse inadecuadamente o reproducir una infección, cada semana se realiza una tirada de constitución para ver su recuperación contra dificultad fácil. Por cada punto de fracaso se pierde una herida, consecuencia de fiebres e infecciones. La pérdida y recuperación de heridas afecta tanto a la localización específica como a las heridas totales. Si son varias las heridas por localización deben distribuirse uniformemente los puntos perdidos o recuperados. Por cada tres puntos de fracaso debe reducirse en un punto una característica apropiada, escoger una lesión de nivel 1 o incrementar una que ya poseyese. Los niveles de éxito se transforman en positivos para la siguiente tirada.

Para que la **asistencia médica** sea efectiva el médico debe realizar una tirada para poder diagnosticar y estabilizar al paciente de **medicina + destreza** contra dificultad normal; aunque esta tirada no recupera puntos de heridas, estabiliza al paciente y prepara al médico para combatir la dolencia. Los niveles de éxito de la misma se pueden sumar a la tirada de recuperación natural. Para que el personaje recupere puntos debe descansar en un lugar apropiado, alimentarse adecuadamente y tener ciertos cuidados básicos, como estar en un lugar de temperatura agradable. En la tirada de estabilización cada punto de fracaso se transforma en daño que recibe el herido, por lo que un médico puede llegar a matar a su propio paciente moribundo. El personaje con asistencia médica realiza una tirada utilizando las reglas para recuperación natural, pero añade la habilidad de medicina de su médico, por lo que la tirada sería de constitución + medicina. Recupera un punto de heridas extra semanal si la tirada tiene éxito.

A cualquier tirada de recuperación, ya sea natural o con asistencia médica, se le debe sustraer el negativo por heridas. Para estas tiradas se pueden utilizar puntos de dinamis de gravitas o virtus.

Si se trata de venenos o ciertas enfermedades debe cambiarse la habilidad de medicina por la de farmacopea, siendo las tiradas iguales.

Ludo alea: primeros auxilios en campaña. *Justo tras un combate los personajes heridos pueden recibir ayuda médica para aliviar sus heridas. Para ello el médico debe realizar una tirada de destreza + medicina contra una dificultad fácil –difícil si el personaje tiene las heridas totales a 0-. Si tiene éxito el personaje recupera una herida, si fracasa pierde una herida. Debe comprenderse que este tipo de asistencia médica solo recupera como máximo una herida. Además, el médico debe tener algún tipo de experiencia de medicina de campaña –que haya estado en el ejército o esté acostumbrado a tratar heridas producidas por armas-, así como equipo médico apropiado. Obviamente esta ayuda no puede realizarse más que una única vez por combate de gravedad.*

LESIONES

Cuando un personaje recibe una herida de especial dureza o gravedad pueden quedar secuelas y lesiones permanentes. Las lesiones pueden ser de carácter leve, grave o muy grave, siendo su carácter y descripción muy variados.

Estas son las formas más habituales en las que un personaje puede adquirir lesiones:

- Sí teniendo heridas graves no se restablece su salud con prontitud.
- Debido a un ataque especial del contrincante.
- Efecto sobrenatural.
- Efectos permanentes de enfermedades o venenos.

Tipos de Lesiones

Esta viene muy determinada por la causa de la lesión, pues ya sea una enfermedad o un golpe tendrán efectos diferentes.

Al recibir una herida grave (más de la mitad de las heridas que posea en la localización o más de la mitad de las heridas totales) el personaje realiza una tirada de **constitución + fuerza** contra dificultad normal, restando a la tirada las heridas negativas si las tuviese. Cada punto de fracaso indica el nivel de la secuela, pudiendo ser estas leves (nivel 1), moderadas (nivel 2), graves (nivel 3), muy graves (nivel 4), y total (nivel 5). Si no falla no tendrá secuela alguna.

Cuando un personaje posee una secuela se debe especificar que es la secuela, ya que estas pueden ser de muchos tipos. Las secuelas se indican por niveles, cada uno de ellos se aplica como una pericia negativa, traduciéndose cada nivel por un negativo a una actividad precisa, el nivel 1 de lesión (leve) se aplica como un –2, el nivel 2 (moderadas) como un –4, el nivel 3 (grave) como un –6, nivel 4 (muy grave) como un –8, el nivel 5 (total) como una discapacidad total.

Por ejemplo un personaje recibe una herida grave en la pierna, lo que le produce una lesión leve, esto indicaría que el personaje tendría una cojera, por lo que tendría que aplicar un –2 cuando se trata de correr o saltar; sí el mismo personaje tuviese una lesión muy grave su negativo sería de –8, lo que indicaría que casi tiene su pierna paralizada; si fuese una lesión total puede pensarse que la pierna está paralizada o que fue cercenada.

Para localizar donde aplicar una lesión por veneno o por cualquier método en el que queda poco claro donde aplicar la lesión es preferible que el jugador, el Iniciador y la propia interpretación de la situación decidan.

Utilización de carácter y el destino

PUNTOS DE CARÁCTER

Se pueden utilizar cuando el carácter del personaje está siendo manipulado o atacado de alguna forma, actuando como una defensa. A cualquier tirada que afecte la naturaleza del carácter o lo manipule se le suma lo que se posea en el rasgo de carácter.

Incluso el jugador puede declarar que invierte puntos de carácter para intentar anular la manipulación, sin importar si se trata de origen natural o sobrenatural: cada punto le proporciona un +5 extra en la tirada durante una escena o combate. Cada punto invertido se recupera con la inversión de 15 puntos de victoria.

> ***Nota para el lusitor**: la utilización de estos puntos de carácter no afectan el bonus que se obtiene tal y como viene detallado en Fabula Personae. El personaje no ve alterado este bonus, ya que podrían darse situaciones absurdas.*

PUNTOS DE DESTINO

Con tus puntos de destino puedes cambiar el curso del mismo siempre y cuando algo estorbe tu camino. Su utilidad es variada, desde proporcionarte información extra hasta producir un "milagro".

Cada punto invertido tarda en recuperarse un año, durante el cual el personaje debe mostrarse especialmente piadoso con los dioses, además de reducir una dignidad apropiada en un punto por punto utilizado permanentemente.

Aquí tienes algunos ejemplos de cómo utilizar los puntos:

• **Información extra**: en algunas situaciones el lusitor necesitará un poco de ayuda extra para su personaje. Debe comprenderse que el punto invertido se manifiesta como una ayuda del destino. La información no aparece por arte de magia en la cabeza del personaje, esta aparece de forma casual, ya sea un manuscrito en un lugar apropiado, por medio de un informador o un sueño.

El término miraculum

Aunque traducido a nuestro idioma como milagro, en realidad esta palabra significa "maravillarse" ante algo prodigioso, extraordinario, espontáneo pero a la vez temible, por su poder incomprensible proveniente de las divinidades. Todas las religiones antiguas tienen sus milagros, aunque muchas veces se utilizan términos como signum, semeîon, prodigium, téras, dynamis e incluso virtus.

• **Defensa teúrgica**: cada punto invertido proporciona un +5 a la defensa teúrgica durante un combate o escena.

• **Maestría**: durante una escena o combate una de tus habilidades se ve favorecida de forma sobrenatural. Por cada punto invertido tienes un +3 a las tiradas.

• **Curación milagrosa**: por cada punto invertido recuperas 3 puntos de heridas o tres casillas de rendimiento instantáneamente.

• **Miraculum**: puedes producir un efecto espectacular. Según los puntos invertidos este puede ser más asombroso y efectivo, desde una tormenta formada casi instantáneamente, curar una enfermedad, apagar un incendio hasta provocar un terremoto. A más puntos, mayor miraculum.

Utilización de las dignidades

Las dignidades no son solo valores tradicionales para los romanos, también actúan de forma muy activa en las reglas del juego. Muy útiles, pueden llegar a sacar al personaje de más de un apuro. Tienen unas reglas precisas, flexibles y muy prácticas.

Cada dignidad tiene su campo específico de acción, así la virtus es muy útil en acciones de combate e incluso en enfrentamientos verbales como un debate, pero inútil para el estudio, ya que ese es campo de la gravitas.

PUNTOS DE DINAMIS

Las dignidades poseen un valor en puntos llamados *dinamis*, que puede variar a lo largo de cada aventura. Dinamis puede traducirse por puntos de poder, o puntos útiles, acción activa.

Cada personaje tiene una reserva específica de dinamis que puede utilizar, llamada reserva de dinamis, siendo igual a cada dignitas total multiplicada por cinco, así un personaje con virtus 2, fides 3 y gravitas 0, tendría diez puntos de dinamis de virtus, quince puntos de dinamis de fides y cero de gravitas; esta reserva es la misma que utilizan los teúrgos para poder utilizar sus poderes sobrenaturales. Esta reserva inicial indica también el máximo de puntos de dinamis que puede tener, así un personaje con virtus 5 no puede tener más de 25 puntos de dinamis en su reserva.

Para recuperar dinamis se requiere la inversión de puntos de victoria, punto de dinamis por punto de victoria.

¿Donde apunto la dinamis en la hoja de personaje?

En la hoja se puede localizar la palabra dignitas con facilidad, y bajo ella la virtus, la gravitas y la fides. Junto a estas palabras encontrarás unos recuadros que la acompañan. Los situados a la izquierda son útiles para poner cuanto tenemos en cada dignidad. El recuadro de la derecha es perfecto para anotar los puntos de dinamis que tenemos en ese momento, escribiendo y borrando según los utilicemos. Por ejemplo, el legionario Lucio tiene en virtus 3, por lo tanto tendría 15 puntos de dinamis. Tiene 4 en gravitas, por lo que tendría 20 en puntos de dinamis. En fides tiene 0, por lo que tendría 0 puntos de dinamis.

UTILIZACIÓN DE LOS PUNTOS DE DINAMIS

La regla más básica de la utilización de la dinamis es que suelen proporcionar un +1 en las tiradas por cada punto invertido. Como máximo se puede utilizar en dinamis lo que se tenga en la dignidad por tirada. Por ejemplo, el legionario Lucio tiene virtus 3, por lo tanto puede utilizar 3 puntos de dinamis por cada tirada que realice. La inversión de los puntos de dinamis debe comunicarse antes de realizar la tirada.

LAS TRES DIGNIDADES Y SUS CAMPOS DE ACCIÓN

• **Virtus (valor)**: se puede utilizar en un gran número de ocasiones, pero la más habitual es durante el combate. En acciones en la que el personaje necesite de su resolución y valor puede utilizarla, incluso durante una arenga militar o para no huir debido al miedo.

• **Gravitas (voluntad)**: la voluntad se puede utilizar en tiradas relacionadas con el entrenamiento, el estudio y aquellas acciones que requieran de mucho tiempo o que afecten el rendimiento, como el hambre o la asfixia. La gravitas ayuda al personaje en aquellas tiradas en las que requiera éxitos múltiples si son de larga duración. También puede utilizarse para controlar algunas cualidades, como locura o adicción, sumándose a las tiradas para controlarse, o simplemente invirtiendo un número de puntos igual a su grado para omitir la tirada.

• **Fides (fe)**: relacionada con el mundo oculto, con la teúrgia y cualquier tipo de efecto sobrenatural, así como con seres fabulosos, así como con la superstición, el azar y la suerte. La fides se utiliza primordialmente para controlar, producir y resistir efectos sobrenaturales, por ejemplo, un intento de posesión.

Ludo alea: ejemplos de aplicación de dinamis.

Virtus en combate. *El legionario Lucio está enzarzado en un combate con un nubio gigantesco. Sabe que su única oportunidad de no terminar despedazado es ser más rápido que él, por lo que decide utilizar puntos de virtus para incrementar su maniobra. Al tener virtus 3 solo puede aplicar 3 puntos por tirada. Decide utilizarlos todos en maniobra, por lo que tiene un +3 a su tirada.*

Gravitas entrenando. *Lucio aprovecha para entrenar disciplina en el campamento legionario. Tiene 4 en gravitas, pudiendo utilizar como máximo 4 puntos para incrementar su tirada de entrenamiento. En este caso solo decide aplicar únicamente 2 puntos por cada tirada que realice de entrenamiento.*

Fides para ayudar en la suerte. *Lucio se encuentra de misión exploratoria en Britania, un lugar lluvioso y brumoso. El Iniciador comenta que quiere aplicar el tiempo atmosférico al azar tirando un par de dados: mientras más alto, peor el tiempo, ya de por sí malo. El lusitor que lleva a Lucio considera que un tiempo lluvioso le beneficia, pues sería más sencillo acercarse al campamento enemigo bajo una fuerte lluvia. Por lo que aplica fides para alterar la suerte en los dados. Tras varias aventuras Lucio tiene fides 2, por lo que puede aplicar dos puntos de dinamis. En este caso la tirada del Iniciador –que obtiene un 16- se ve modificada con un +2, dando un total de 18 –llueve a raudales, quizás demasiado-.*

PUNTOS DE VICTORIA

Para recuperar los puntos perdidos de dinamis o incrementar la dignitas se requieren puntos de victoria, hay varias formas de adquirirlos. Los puntos se van entregando a medida que transcurre la aventura, pudiendo aplicarse siempre que el jugador estime necesario.

Formas de adquirir puntos de victoria

- Por solventar una situación interpretando, de 1 a 5
- Por utilizar una habilidad excepcionalmente bien, 1
- Por solucionar un problema peligroso, 1 a 3
- Por realizar actos de vital importancia para el personaje, de 1 a 5
- Por aplicar una gran idea que funcione, 1 a 5
- Por combate 1 a 5
- Por cada año, 1
- Por aventura finalizada, de 1 a 5

Envejecimiento

"La pálida muerte lo mismo llama a las cabañas de los humildes que a las torres de los reyes."

-Horacio, poeta romano.

Todo personaje que llegue a los 30 años comienza a envejecer. Todos los años se realizara una tirada para ver como afecta las características. En el Imperio del siglo II las enfermedades proliferan por doquier y las condiciones de vida han empeorado, muchos ciudadanos romanos no llegan siquiera a los 40, pero los adinerados pueden alcanzar los 70 con relativa facilidad.

La tirada contra el envejecimiento varía según la edad; debe realizarse una tirada por cada año; las condiciones de vida pueden llegar a variar mucho las posibilidades reales de supervivencia, así como el acceso a profesionales médicos. En resumen, las dificultades pueden variar de –5 a +5, obtener altos positivos no es fácil, debe tenerse presente que el personaje probablemente viaja a menudo, que sufre de viejas heridas y en sus aventuras la tensión y el peligro a menudo son altos, por lo que un personaje aunque sea rico y de buena posición tal vez tenga años mejores que otros.

La tirada es de constitución, cada punto de fracaso no significa la pérdida de mayor número de características, pues el máximo que puede perderse es de un punto en características por tirada. Aunque con un doble uno se obtienen dos puntos de envejecimiento. El jugador es libre de escoger la característica afectada. Si se obtiene un doble 10 el jugador se ve libre de realizar la tirada del próximo año.

Cada vez que el personaje pierda características el jugador debe tener presente de que forma real ha afectado a su héroe, pues la vejez afecta profundamente la realidad del personaje, incluso puede ser interesante que el jugador anote en la hoja de personaje las perdidas por envejecimiento.

La muerte llega cuando el personaje acumula 15 puntos de envejecimiento, obtenidos cada vez que el personaje falla la tirada de envejecimiento.

Como puede verse morirse de viejo no es fácil en Arcana, pero no imposible. Con estas reglas un personaje puede llegar a cumplir 60 con facilidad y un poco de suerte.

Edad	Grado de dificultad
De 30 a 39	Fácil (15+)
De 40 a 49	Normal (20+)
De 50 a 69	Difícil (25+)
70 a 99	Muy difícil (30+)
100 a 109	Extremo (35+)
Cada diez años	+5 dificultad

Personajes listos para jugar

Para aquellos que tengan prisa para empezar a jugar a Arcana, aquí encontrarán una gran variedad de personajes pregenerados, desde legionarios hasta matronas romanas.

En estos personajes se exponen sus características, así como sus habilidades y cualidades más importantes y sobresalientes, junto a un resumen de su vida hasta ahora. Estos personajes pueden adaptarse a cualquier aventura si es necesario. Lo único que debe hacerse es copiarlo a una hoja de personaje y anotar los parámetros de combate y unos pocos detalles más.

¡Bene lusoris, puedes comenzar cuanto antes y sumergirte en el glorioso y oscuro Imperio Romano!

Dionisio Megacles, artista y buscavidas griego

"Y en verdad te digo que soy capaz de recitarte a Virgilio a la vez que me desplazo con los trancos y juego con una antorcha… y aún me queda una mano libre. ¿Me contratas o no? ¡Sabes que necesito dinero!"

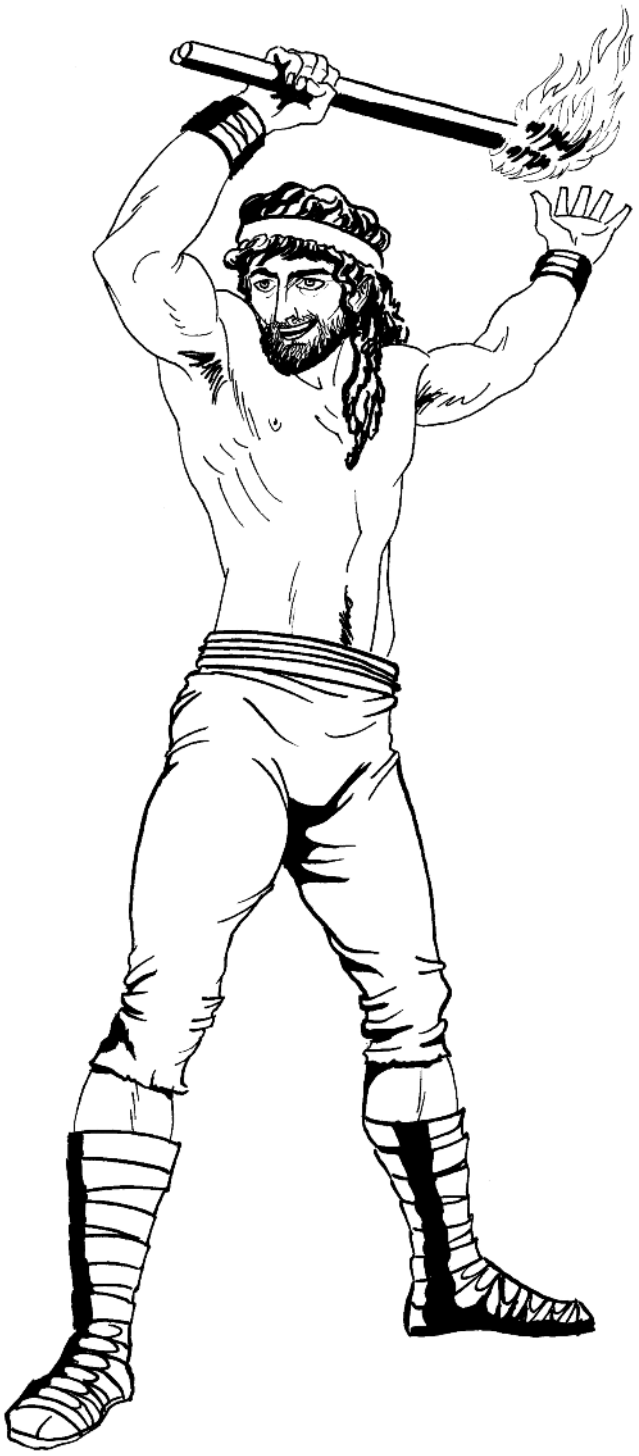
Nada más nacer tu familia se deshizo de ti, dejándote en una calle perdida de Atenas. Estabas enfermo –además eres epiléptico– y a punto de morir cuando fuiste recogido por la mujer del jefe de un grupo de funambulistas, la cual había perdido a su hijo hacia poco. Tuviste suerte, pero alguien tuvo que morir para que tú vivieses.

Tu infancia y adolescencia la pasaste viajando por Grecia y Asia, actuando, jugando con sables y fuegos, y robando de vez en cuando. Además de estudiar el teatro y obras de los clásicos griegos.

Pero la fortuna te jugó una mala pasada. Una noche durante un tranquilo viaje por la provincia de Galatia, el grupo fue atacado. Solo tú sobreviviste, pero lo peor es que el miedo te pudo y actuaste como un cobarde. Esto nadie lo sabe… salvo los que murieron. Esto es algo que te atormenta, pero has conocido un amigo que te ayuda cuando los recuerdos son demasiado nítidos: el opio. Él nunca te falla y no te pide nada a cambio.

Desde ese momento has viajado más que nunca, uniéndote temporalmente a otros grupos de teatro y similares, pero tu carácter es difícil de llevar, insoportable en demasiadas ocasiones. Parece que vagas sin rumbo por el mundo: histriónico, cínico, un tanto demente… pero esto es lo que te convierte en un gran actor y comediante.

Durante tus viajes conociste a una joven, mitad ladrona mitad funambulista, llamada Dafne, que te cautivó, y aunque en diversas ocasiones has intentado "agenciártela" siempre te ha dado calabazas, diciéndote que es ella la que escogerá el momento. Dice pertenecer a un grupo de adoradores de Venus denominados *vitalis*. Solo cuando seas uno de ellos, ella será para ti. Pese a todo ella asegura que ya te ha bendecido, otorgándote dones propios de la diosa.



Características: Fue 5, Des 8, Con 6, Per 5, Int 6, Cul 5, Car 7
Carácter: pasional 5
Habilidades: actuar 6, amistad 3, arte 3, atletismo 5, cortesía 3, empatía 6, engañar 3, latrocinio 7, música 3, gramática griega y latina 7, recitar 6, geografía de la Hélade, Asia e Italia 3, idioma: griego 6, idioma: latín 3, gramática griega y latina 3.
Cualidades: adicción 3 –opio–, artista 3, atractivo 3, célebre 4 –pícaro y mujeriego–, compromisos 3, círculo de contactos 3, deudas 3, excéntrico 3, mala fama 3, aguantar fatiga 3, atleta natural 5.
Dominatus: el vigor de la salud, recuperación extraordinaria y rendimiento.
Dignitas: vir 2, gra 2, fid 1

FABIO BALBO, POLÍTICO HISPANO

"Mi tierra la Bética, mi ciudad Gades, mi patria… Roma."

Nada más nacer tu familia rápidamente te llevó de tu Gades natal a una villa apartada que poseen en Lusitania. Naciste con un defecto físico muy llamativo. La piel de tu torso y espalda padece un tipo de enfermedad que hace que esta sea blanca, como la de los albinos. No querían que nadie se enterase.

Pasaste gran parte de tu infancia estudiando y aprendiendo con avidez y curiosidad. Tus padres te instruyeron y alimentaron tu mente para que fueses un gran orador. Ya desde el principio tenían pensado para ti un futuro en Roma.

Cuando regresaste a Gades al poco te convertiste en decurión y después *duoviro*. Entonces comenzaron los problemas. Te viste acosado por una figura fantasmal idéntica a ti. Se trata del espectro de tu gemelo, algo que te ocultaron tus padres. Tu hermano te habla y tú sueles escucharle, de manera que ha acabado ejerciendo una gran influencia sobre ti: su objetivo es vengarse de tus padres y de otros familiares por no enterrarlo de la forma que debían. No importa si estás de acuerdo, tienes que utilizar tu poder para sus objetivos. A cambio él te ayuda contra tus rivales políticos, espiándolos u hostigándolos.

Debido a tu hermano eres un tanto supersticioso, siempre pendiente de los sacrificios a los dioses, prestando especial importancia a fiestas como las lemuria; por ello has ingresado en el prestigioso *collegium* religioso de los Augustales, culto a los emperadores. También tienes contacto con un grupo secreto relacionado con el culto a Júpiter. Se hacen llamar *dialis* y han prometido iniciarte en sus misterios, aunque ya te han proporcionado parte de su poder en forma de dominatus de Maiestas.

Tu deseo ahora es ingresar en el ejército como tribuno, ya que hacer política en Roma sin haber ejercido un cargo militar es un asunto algo difícil.



Características: Fue 5, Des 6, Con 5, Per 6, Int 6, Cul 8, Car 8
Carácter: dominador 5
Habilidades: autoridad 5, burocracia 3, amistad 6, cortesía 5, empatía 5, engañar 4, oratoria 7, política 6, geografía de Hispania y de Italia 3, idioma: latín 7, idioma: griego 4, gramática latina y griega 3.
Cualidades: célebre 7 –hombre honesto–, código de conducta 3, cliente 5, compromisos 3, círculo de contactos 4, enemigos 5, influencia política 4, instrucción política 7, posición política 3 miembro del orden ecuestre–, riquezas 4, sirviente 3, villa 4, subordinado 3 –espectro de gemelo muerto–, estudioso 3.
Dominatus: la virtud de la autoridad, reverencia y senador.
Dignitas: vir 5, gra 5, fid 2

Sodales augustales

Sacerdotes dedicados al culto a los emperadores, comenzando por Augusto. Este tipo de cargo tiene fuerte connotaciones políticas, estando asociado al culto a Roma y a la familia imperial. En las provincias es muy popular, sobre todo en el Oriente romano, vinculándolo al gobernador. Es una forma de propaganda religiosa y política muy efectiva. No es asunto sencillo ser un sodale augustal.

TIBERIO BARBATO, EX LEGIONARIO DE LA UMBRÍA

"Estos bárbaros germanos contra los que luchamos me recuerdan a mis bueyes de la Umbría: son enormes, bravos, indómitos y siempre que pueden te la juegan… pero al final ellos saben quien es el rey de los bueyes en el lugar. ¡Y ese soy yo!"

Cuando naciste en la región italiana de la Umbría acontecieron prodigios en los cielos: un cometa de cola roja apareció durante la noche. Este tipo de presagio es negativo y esa es la causa de que seas pelirrojo, aunque las malas lenguas dicen que por tus venas corre sangre celta.

Ingresaste en el ejército siendo casi un niño. Es lo único que conoces: no dejar que te maten y matar. Participaste en las guerras danubianas de Marco Aurelio durante las cuales luchaste valerosamente. Los bárbaros te dejaron un recuerdo, ya que eres cojo de la pierna izquierda, pero al menos pudiste quedarte con la cabeza de uno de ellos al que consideraban un hombre sagrado, un *erilaz* decían estos malditos. La cabeza está ahora momificada y siempre que puedes la llevas encima, habiéndose convertido en una especie de obsesión para ti.

Todo el mundo te conoce en la legión, sobre todo a causa de tu temperamento fuertemente irascible y excesivamente impulsivo. Rara vez piensas antes de actuar, aunque tampoco es que recapacites mucho después de haberlo hecho. No era raro encontrarte en los calabozos del campamento o emborrachándote entre batalla y batalla. Por ello te dieron las "vacaciones" en la legión. Aun así, tienes multitud de amigos en el ejército. Nadie duda de tu lealtad y camaradería con tus compañeros.

Tienes un gran amigo en el ejército, un patricio llamado Aulo Marcio, que dice ser sacerdote de Marte. Te protege y presta ayuda siempre que la necesitas, cómo cuando cometiste aquel crimen en Mediolanum, ciudad que no puedes volver a pisar sin que te juzguen. Tampoco es raro que te pida algún favor de vez en cuando, esa clase de trabajo que tiene que hacerse rápido, en silencio, sin preguntar a quién estás rajando el cuello…

Características: Fue 7, Des 7, Con 7, Per 6 –pericia de +3 en vista–, Int 5, Cul 3, Car 6
Carácter: bélico 8
Habilidades: armas de filo 7, lucha 5, resto de armas a 3, atletismo 5, autoridad 3, disciplina 5, entrenar 3, equitación 4, vigilar 5, geografía de Italia 3, idioma: latín 3, gramática latina 1.
Cualidades: aguantar dolor 3, aguantar fatiga 3, campaña 3, combatiente 8, heridas extras 2, suerte 3, mala fama 3, lesión 3 –cojo–, círculo de contactos 3 –militares–.
Dominatus: la cabeza de erilaz posee los dominatus de Bellum Furia, la astucia del lobo y visión de la batalla.
Dignitas: vir 3, gra 3, fid 0



Umbría, región de Italia

Región montañosa de la Italia central, al nordeste de Roma, limitando al norte con el río Rubicón, al oeste con los etruscos por medio del Tíber y al este por el Adriático. Es montañosa pero fértil, alimentando a la población con espelta –símbolo de frugalidad y dureza– más que trigo, produce buenos vinos y un queso famoso, el sasinate de Sasina, junto al río Sapis. Poblada por gente aguerrida y ganadera. A los umbros se les considera como los habitantes más antiguos de Italia, procedentes de los Alpes tras un diluvio. Su historia es la de un pueblo que expulsa a otros, pero es finalmente ubicado en su territorio actual, mezclándose con romanos, celtas y etruscos. Poblaciones importantes son Ariminio, Iguvium, Sasina, Sena Gallica, Camarina, Foro Flaminio, Nuceria, Narnia, Ocriclos, Casulos, Mevania, Interamna, Espoletio, Esio y Camertes. Posee un importante santuario a Fanum Fortunae. Ravenna está habitada por gran cantidad de umbros, pues cuenta la leyenda que sus habitantes les abrieron las puertas para reforzar la ciudad – fundada por griegos de Tesalia– contra los etruscos. Curiosamente los umbros miden los días de mediodía a mediodía.

Sorano Silfio, médico griego de Cirene

Anuncio de la receta de Sorano Silfio para controlar las sofocaciones uterinas, expuesta en el templo a Esculapio de la Isla Tiberina

Conocida es la enfermedad propia de las mujeres, la histeria, que debido a las sofocaciones uterinas, alteran su estado de ánimo y palpita su lujuria. La mujer casada atacada con este mal puede acudir al gran médico Sorano Silfio, el cual elabora un magnífico fármaco de jugo de opio de semilla negra, el hypnotikon mekonion. ¡No falla nunca! ¡Éxito garantizado! ¡Es placentero y dulce! ¡Precios variados! Discreción asegurada.



"No te preocupes, sabes que tengo a mi disposición todo tipo de remedios. Lo que necesitas es kyphy, una decocción de cáñamo con vino y mirra y verás de qué modo tu mujer se anima. Pronto comprobarás cómo le desaparecen esos dolores de cabeza de los que me hablas"

Eres un gran médico, pero existe una persona a la que no puedes curar de cierto mal: tú. Tienes un problema en los huesos y aún no has dado con el remedio adecuado. Además eres sonámbulo, lo cual es en extremo peligroso para ti. Para remediar esto sueles administrarte un fármaco a base de adormidera y miel que hace que duermas profundamente.

Tu hermano vela por ti, siendo tu ayudante. Es un hombre enorme y un poco bruto, pero es el mejor hermano que se puede tener.

Eres una buena persona, ayudando con tus conocimientos a aquellos que lo necesiten, incluso ayudas a los pobres aunque apenas puedan pagarte. Tus ingresos provienen sobre todo de ricas matronas a las cuales ayudas con sus habituales males –en realidad muchas de ellas son verdaderas adictas a tus fármacos a base de adormidera y otros "ingredientes secretos"–. Hace años tuviste problemas en Corinto, pues una rica mujer murió. Aunque no fue culpa tuya, los rumores y malas lenguas te obligaron a irte de la ciudad. Esto es algo que nunca olvidarás.

Ahora te has establecido en una gran ciudad, donde ejerces como médico e incluso das clases a varios pupilos. Todo parece que va viento en popa, pero siempre que esto te sucede, algo desagradable te obliga a trasladarte nuevamente.

Pese a tu carácter práctico y tus estudios eres un gran devoto de dioses como Esculapio. De hecho, conoces a un médico llamado Sótades de Atenas que dice ser miembro de una escuela de medicina cuya devoción a Esculapio es lo más importante. Según él dentro de poco te iniciará en sus misterios, aunque ya te ha proporcionado multitud de fármacos desconocidos para ti pero muy efectivos contra diversas enfermedades y males –considera que tienes un total de 10 fármacos que pueden realizar los mismos efectos que las numinae Purificar, Protección natural y Égida contra Vitae nefanda–. Tardas una semana en preparar cada fármaco.

Características: Fue 5, Des 7, Con 5, Per 8, Int 7, Cul 7, Car 5
Carácter: pragmático 5; Destino: errante 3
Habilidades: ciencias naturales 4, empatía 4, farmacopea 6, gramática griega y latina 6, medicina 8, idioma: griego 7, idioma: latín 3, geografía de Egipto y Grecia 4, negocio 3, viajar 3, empatía 3.
Cualidades: célebre 3 –médico de pobres y matronas–, códices 4, código de conducta 3, compromisos 3, estudioso 3, instrucción profesional 4, mecenas 3, preceptor 3, riquezas 4, salud de hierro 3, sirviente 3, adicción 2 –adormidera–, huesos débiles –disminuye tu protección en dos puntos y la recuperación de heridas tiene un –1–, trotamundo 3.
Dignitas: vir 2, gra 5, fid 3

AGATOCLES DE MALTA, MARINERO, CONTRABANDISTA Y OCASIONAL PIRATA

Características: Fue 7, Des 7, Con 7, Per 8, Int 5, Cul 3, Car 5
Carácter: aventurero 5
Habilidades: armas de filo y asta 4, lucha 3, atletismo 4, autoridad 2, disciplina 4, mercadeo 3, navegación 5, caza y pesca 3, sabiduría popular 4, vigilar 5, viajar 5, idioma: griego 4, idioma: latín 3, idioma: fenicio 3, geografía de Italia, Egipto y África 5, empatía 4.
Cualidades: aguantar fatiga 3, amuleto 3 –posee los dominatus la Bendición de Tritón, el dolor en los huesos y la Fortaleza de la Fortuna–, atleta natural 3, compromisos 3, círculo de contactos 4 –Malta–, deudas 3, excéntrico 3, instrucción profesional 4, intuición 3, posesiones 3 –barco mercante–, riquezas 3, trotamundos 8, voluntad de hierro 2.
Dignitas: vir 2, gra 4, fid 1



"La mar es asunto serio, amigo. Dices que quieres llevar ese cargamento de Malta a Sicilia y quieres realizar el viaje durante la noche. Me dices que no puedo preguntar que contiene esa extraña caja de piedra que parece un sarcófago. Pero, dime extranjero, ¿qué me impide rajar tu flaco cuello durante el viaje y quedarme lo que contiene esa curiosa caja? Espero que la paga sea sustanciosa cuando lleguemos a esa Villa Gorgonis de la que hablas."

Tus ancestros siempre han mirado al mar, de hecho, ¡naciste en un barco! No puedes evitarlo, no podrías vivir en un lugar que esté a más de un día del mar.

Quizás sea tu propio carácter o que la mar te ha curtido, pero eres frío. Rara vez pierdes el control. A muchos esto les da miedo. Eres demasiado auto–suficiente.

Posees un barco de mediano tamaño, herencia de la familia. Es un buen navío, aunque demasiado viejo. Necesita de gran dedicación por tu parte, aunque en realidad adoras cuidarlo. Con él has recorrido costas distantes, como Egipto, y la multitud de puertos de Italia y África, aunque Malta siempre será tu patria. Conoces a todos los marineros del lugar y aunque les resultes extraño, en realidad te aprecian. En la isla dispones además del refugio de una cala que muy pocos conocen.

Surcar tantas aguas te ha reportado ingente cantidad de mitos y leyendas… y no solo leyendas. Has avistado seres extraños en el horizonte, bajo tu barco has visto la sombra de peces enormes y otros que no parecían serlo. Sabes que la mar es como una mujer, puede darte lo mejor y acabar contigo al segundo siguiente. Es difícil de comprender y caprichosa.

Durante tus viajes compraste un amuleto en Creta a un viejo marinero, ya ciego por la edad. Elaborado en marfil, tiene la forma de un pequeño tridente que llevas colgado al cuello. Te dijo que había pertenecido a "*un gran viator muerto hace tiempo por seres que es mejor ni siquiera nombrar*".

Ya que la pesca y el comercio a veces fallan, tienes "amistad" con un grupo de piratas establecidos en la costa de la provincia de Cirenaica. Cuando la necesidad aprieta, acudes a ellos. Hasta la fecha las autoridades no te han atrapado, pero debes tener cuidado.

Malta

Situada a medio camino entre Sicilia y África, dista de la primera unos 120 Km. Malta, la mayor de las dos islas que forman el archipielago, tiene unos 30 Km. de punta a punta.

Poblada desde tiempo inmemorial desde Sicilia, cuando, según dicen, se podía viajar a pie entre ambas islas. Su primera población ya no existía cuando llegaron los fenicios, aunque estos encontraron numerosos templos megalíticos y túmulos. Tras la primera guerra púnica, en el 218 a.C., Malta, y su compañera Gaudo, cayeron bajo el dominio romano.

Las islas siempre han sido cuna de marineros y piratas, o refugio de invierno de estos últimos, procedentes de lugares tan lejanos cono Cilicia o Libia. Existe un perro autóctono de la isla, llamado meliteo. Útil como perro guardián, pues ladra con facilidad ante los intrusos, pero no como perro de presa, pues es de pequeño tamaño. Muchos tienen uno en su barco, para alertar de posibles ladrones nocturnos en cubierta. También son muchos los que lo compran como perro de compañía para niños y mujeres –realmente hace furor entre ellas–.

Sejemjet, intérprete de sueños y sabio egipcio



Características: Fue 3, Des 5, Con 4, Per 7, Int 9, Cul 8, Car 9
Carácter: metafísico 5
Habilidades: astronomía 6, biblioteca 7, ciencias naturales 3, estudio 6, filosofía 6, gramática egipcia, griega y latina 3, idioma: egipcio 9, idiomas: griego, latín, arameo, hebreo y árabe 4, mitología 6 –pericia de +5 en egipcios–, sabiduría popular 5, conocimiento onírico 5 –te ayuda a interpretar sueños entre otras cosas–, geografía de Egipto 5, geografía de Oriente, Asia y de la Hélade 3, secretos del Pacto 3, Misterio de Sapientia 5, corpus religio 3, empatía 3, viajar 3, conocimiento sobre la taumaturgia y la goétia 5.
Cualidades: académico 3, anciano 3, códices 4, código de conducta 4, conocidos entre otros 5 –diversos teúrgos de cultos diferentes–, estudioso 3, excéntrico 5, fenómeno sobrenatural 10, intuición 3, trotamundos 3, voluntad de hierro 3, espiritista 3, contactos entre los condenados 5, locura 7 , oculto 7 –diversos crímenes–
Dominatus: posees los cinco de Sapientia.
Dignitas: vir 1, gra 1, fid 6

"Por Tot interpretaré aquello que los dioses te han enviado por medio de sueños. Ven conmigo, respira este cálido humo de spen tebaico y cuéntame ese sueño que tanto te incomoda. Me dices que ves a los muertos, bien ¿y si no se trata de un sueño?"

Con tus más de 60 años apenas te acuerdas de cuándo naciste, aunque crees recordar que tu familia te repudió por algo… la verdad, ya ni te importa. Aunque eres enclenque y bajo, de ti irradia una fuerte presencia. Todo aquel que te contempla sabe que la sabiduría vive en tu interior. Los dioses te protegen y bendicen.

Desde siempre has sabido que lo que el mundo te ofrece solo es parte de un todo mayor: sombras, susurros, sueños, sabes que lo que logras vislumbrar por el rabillo del ojo es real aunque se oculte con rapidez.

A lo largo de tus viajes y los años has conocido a gran cantidad de personas interesantes, aunque también a mentirosos y charlatanes. Has tenido con ellos todo tipo de experiencias. Te han bendecido, maldecido, estafado, agredido y traicionado, pero lo más importante: te han enseñado y poseído.

Tu primera experiencia con el mundo oculto fue, como no puede ser de otro modo, traumática. Ante tus ojos viste cómo varias teúrgas de un culto desconocido para ti, sacrificaban a una de sus compañeras. No sabes si fue casual que tú estuvieses en el lugar o lo habían preparado de este modo, pero la sabiduría de la teúrga sacrificada desde ese momento forma parte de ti.

Pero no todo es sabiduría en tu interior. Sabes que has cometido crímenes a lo largo de tus viajes. No sabes el porqué, pero sucede. Algo te atrae a ciertos lugares "*donde se profanan los cuerpos*", cómo tú dices. Sabes que tienes que liberar a esas personas del mal que cometen. Es tu deber. Algo te guía.

Ejemplos de elementos oníricos

Abismo: simboliza una catástrofe cercana. Si caemos en ella difícilmente podremos sortearla. Si al caer podemos volar o impedir la caída de alguna otra forma es posible evitar la catástrofe. La sola visión del abismo, aunque lejano, nos anuncia la proximidad de una catástrofe.

Caballo: tiene diversas interpretaciones. El color del mismo es importante. Si es blanco anuncia buenas noticias. Negro, problemas. Rojizo, recompensas. Alazán o gris, pequeños problemas.

Montar a caballo suele ser positivo, indica que la próxima empresa que llevemos a cabo tendrá éxito. Si durante el sueño vendemos el caballo, indica que perderemos amistades o aliados. Si lo castigamos, nos acusaran injustamente. Si tiene la cola larga, nos ayudaran nuestros amigos y aliados. Si lo alimentamos, tendremos riquezas. Si un enfermo monta a caballo al interior de un bosque su enfermedad empeorará, si se adentra en una ciudad, mejorará.

Eclipse: mal presagio. Anuncia guerras, catástrofes y plagas. Si es eclipse lunar no es tan grave, si es solar, si. Puede anunciar que alguien cercano va a fallecer, como un amigo o un familiar.

Montaña: siempre indica un obstáculo, pero no necesariamente negativo. Indica nuestras ansias de superación, de alcanzar la cima, el éxito. Debido a su inmensidad no es algo que podamos evitar, debemos vencerla, siempre es un desafío. Será al despertar cuando se debe reflexionar sobre la montaña, las sensaciones que nos ha producido.

GNEO JULIO BOLGIO, AVENTURERO Y TROTAMUNDOS BRITANO

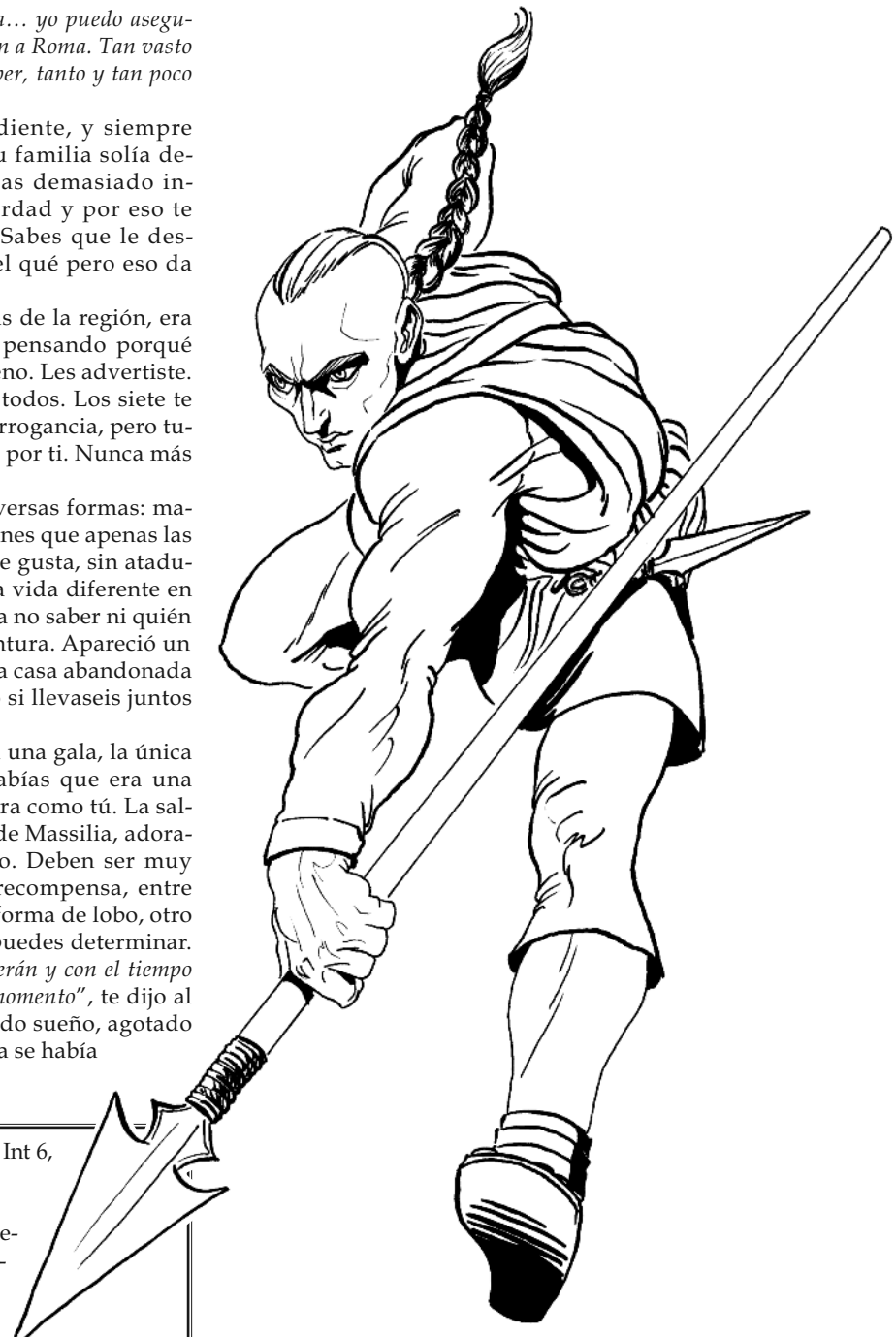
"Dicen que todos los caminos llevan a Roma… yo puedo asegurarte lo contrario. No todos los caminos llevan a Roma. Tan vasto es este Imperio, tanto que ver, degustar y beber, tanto y tan poco tiempo"

Siempre has sido un hombre independiente, y siempre has sido física y mentalmente capaz. Tu familia solía decirte que no servías para nada: que eras demasiado inquieto y distraído. Pero tú sabías la verdad y por eso te fuiste. Eres más importante que ellos. Sabes que le destino te depara algo grande… no sabes el qué pero eso da igual.

Anduviste por los bosques y montañas de la región, era tu territorio, te pertenecía. Aún sigues pensando porqué aquellos jóvenes se adentraron en tu terreno. Les advertiste. Les dijiste que se fueran o los cazarías a todos. Los siete te duraron hasta la noche, acabaste con su arrogancia, pero tuviste que huir cuando los padres fueron a por ti. Nunca más has vuelto a tu isla.

Te ganaste la vida durante años de diversas formas: marinero, artesano, matón,… tantas profesiones que apenas las recuerdas. En el fondo este tipo de vida te gusta, sin ataduras, con una mujer en cada ciudad, y una vida diferente en cada provincia, aunque al final empiezas a no saber ni quién eres. Tu único amigo de verdad es tu montura. Apareció un día de lluvia, se refugió contigo en aquella casa abandonada y desde ese momento estáis juntos, cómo si llevaseis juntos toda la vida.

En uno de tus largos viajes conociste a una gala, la única mujer que te cautivó y te abandonó. Sabías que era una mujer maldita, una bruja y tan pendenciera como tú. La salvaste de aquella gente tan fanática cerca de Massilia, adoradores de un único dios o algo por estilo. Deben ser muy pobres para tener un solo dios. Cómo recompensa, entre otras cosas, te hizo tres tatuajes, uno con forma de lobo, otro de oso y el tercero de un animal que no puedes determinar. "*yo, que soy bandruí, prometo que te protegerán y con el tiempo te guiarán nuevamente a mi, cuando sea el momento*", te dijo al terminarlos. Después caíste en un profundo sueño, agotado por la recompensa. Cuando despertaste ya se había marchado. No sabes ni como se llama.



Características: Fue 6, Des 6, Con 7, Per 7, Int 6, Cul 5, Car 5
Carácter: dinámico 7; Destino: épico 3
Habilidades: armas de filo 4, lucha 5, atletismo 4, campestre 4, amistad 3, equitación 5, empatía 3, geografía de Britania 4, geografía de la Galia, Hispania e Italia 3, idioma: celta 6, gramática latina y griega 2, idiomas: latín y griego 3, sabiduría popular 5, viajar 5, vigilar 4, tahúr 3 y gran cantidad de habilidades a grado 1.
Cualidades: aguantar fatiga 10, animal especial 5 –caballo–, círculo de contactos 7 –posaderos de confianza–, desterrado –de Britania–, intuición 3, trotamundos 5, sortílego 3, lingüista 3, atractivo 3, amuleto 3–en forma de tatuajes–, voluntad de hierro 5.
Dominatus: la astucia del lobo, la voz del mundo y el cazador.
Dignitas: vir 3, gra 7, fid 2

Bandruí, adivinadoras celtas

Brujas celtas especializadas en la adivinación, poesía y profecía, aunque no pueden ser calificadas de druidesas.

TIPICSA, CAZADOR NUMIDA

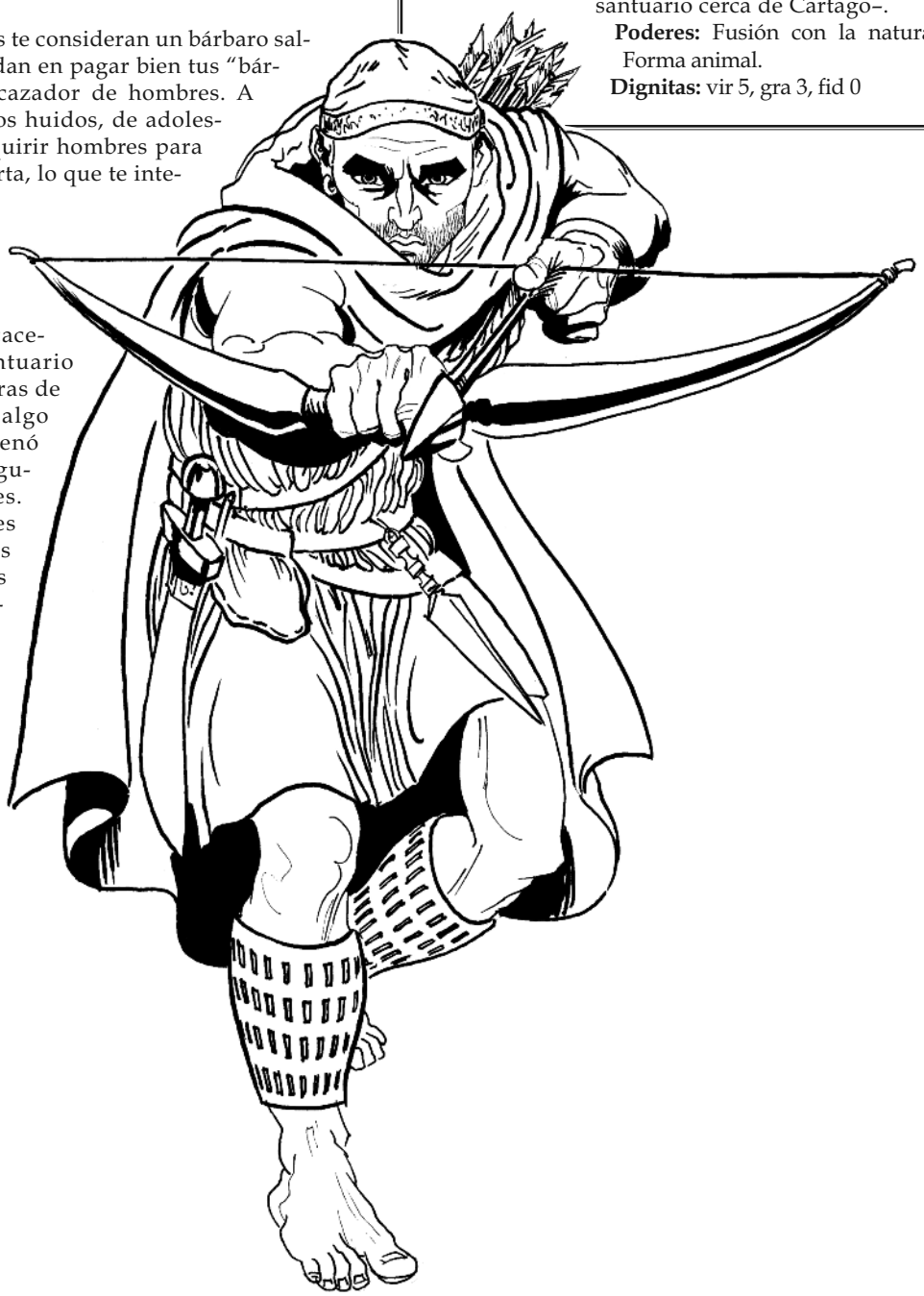
"¿Cuál es el animal más valioso qué he cazado, eso me preguntas, lanista? Pues bien tú lo sabes, hombres de piel negra y blanca para ti y tus juegos de gladiadores. No existe caza más embriagadora y emocionante"

Fuiste expulsado de tu tribu en Numidia por haber cazado al sacerdote encargado de los sacrificios. Lo vendiste a un romano en Cartago por dinero. En realidad lo hiciste por el placer de hacerlo. Era un reto. Para ti solo hay dos clases de hombres: cazadores y presas. Y tú tienes bien claro qué eres. La gente de tu tribu te cazó y vendió como esclavo por lo que habías hecho. Viajaste en barco a una isla y tras matar al que decía era tu dueño, escapaste.

Los romanos y griegos te consideran un bárbaro salvaje y cruel, pero no dudan en pagar bien tus "bárbaros" servicios como cazador de hombres. A veces se trata de esclavos huidos, de adolescentes fugadas o de adquirir hombres para los juegos. Poco te importa, lo que te interesa es lo difícil de la presa, sus habilidades para burlarte y esconderse. Disfrutas con la caza en sí.

Durante una de tus cacerías descubriste un santuario abandonado en las afueras de Cartago. En ese lugar algo se te apareció y te ordenó tatuar tu cuerpo con figuras de animales y dioses. Ahora adoras a dioses extraños incluso para los tuyos, dioses antiguos casi olvidados. Deidades fenicias que te han otorgado dones que te ayudan en la caza.

Características: Fue 7, Des 9, Con 8, Per 8, Int 5, Cul 0, Car 3
Carácter: salvaje 5
Habilidades: armas de filo y asta 5, lucha 5, atletismo 5, autoridad 3, campestre 8, caza y pesca 5, disciplina 3, equitación 3, vigilar 5 viajar 3, idioma: libio 3, idiomas: griego y latín 1, geografía de África 3, ocultación 4, latrocinio 4.
Cualidades: agresivo 3, aguantar dolor y fatiga 3, ambidiestro, combatiente 3, desterrado 3 –Numidia–, enemigo 3 –nyctosofos vendido en Cartago–, extranjero 5, heridas extras 3, mala fama 3, suerte 5, animal especial 3 –perro cazador–, refugio secreto 3 –santuario cerca de Cartago–.
Poderes: Fusión con la naturaleza y Forma animal.
Dignitas: vir 5, gra 3, fid 0



DOMITIA MAIOR, MATRONA ROMANA



"Las familias patricias son el fundamento del poder en Roma y tú formas parte de la mía. Me perteneces por entero. No lo olvides nunca, hija. Juntas lograremos grandes cosas. Te enseñaré a dominar a los hombres con una mirada, una sonrisa y un poco de desdén. ¿Sabes? Confundirlos y aprovecharse de ellos es más sencillo de lo que crees… pero no olvides esto: nunca me traiciones o habrá consecuencias"

Ya desde tu infancia mandabas en casa. Tu padre hacía lo que ordenabas y tu madre era fácil de manipular. Desde pequeña comenzaste a tejer tu maraña de contactos e intereses. Gracias a tu atractivo natural y buen hacer para resaltarlo, todos los hombres –y no pocas mujeres– que frecuentabas, estaban dispuestos a ayudarte.

Al destacar llamaste la atención del culto a Juno. Una *domina* te tuteló desde el principio, por ello eres una fiel. Con el tiempo es posible que ingreses entre las temibles *dominae*. Te han bendecido con sus dones pero a cambio les debes lealtad.

En tu forma de pensar y actuar eres muy tradicional durante el día… la noche es otro asunto. Has elaborado un alter ego perfecto: Isis Malthali. Una cortesana de las más célebres y cotizadas de la ciudad. Todos los hombres ricos y con poder –y, nuevamente, no pocas mujeres– quieren tu compañía, ansían tu compañía, necesitan de ti. Utilizas tu disfraz para enterarte de rumores y secretos, pues es bien sabido que la cama es el sitio más difícil para guardar un secreto.

Siempre estás metida en alguna conspiración o complot, pero hace poco intentaron asesinarte. Lo peor es que no sabes quién lo preparó. Has dispuesto todo tu ingenio para descubrirlo. Quien lo haya hecho que comience a temblar y rezar a sus dioses.

Características: Fue 5, Des 5, Con 5, Per 7, Int 7, Cul 7, Car 9
Carácter: oscuro 5
Habilidades: actuar 8, amistad 5 –pericia de sexo +5–, autoridad 5, lucha 3 –pericia de +3 en puñal, cortesía 5, empatía 6, engañar 6, latrocinio 3, ocultación 5, farmacopea 3, soborno 4, vigilar 5, gramática latina y griega 3, idioma: latín 7, idioma: griego 4, geografía de Italia 5, bajos fondos 8, sabiduría del culto a Juno 3.
Cualidades: actividad secreta 4, adicción 3 –adormidera–, alter ego 10 –Isis Malthali–, amuleto 3, compromisos 3, conocimiento útil 4, círculo de contactos 6, enemigo 6, oculto 6, vida en los bajos fondos 8, atractiva 6, locura 3 –comienzas a creer en la realidad de tu otra personalidad–, clientes 3, vendetta 3, refugio secreto 3 –un escondite en tu propia casa–.
Poderes de Juno: chrematismos, presentimiento, casualidad y unión. También tienes el don Sangre a la sangre.
Dignitas: vir 1, gra 4, fid 2

MALCO EL CÉFIRO, AURIGA ÁRABE

"Tal y cómo te digo muchacha. Aquel maldito y enclenque lusitano casi me arranca el tobillo con la cuchilla de su cuadriga, pero le asesté tal puñetazo que prácticamente salió volando hasta la otra cuadriga. ¡No lo olvides nunca hermosa mujer! ¡Soy el gran Malco, caliente como el viento Céfiro! ¿No me crees? Esta noche tendrás el privilegio de comprobarlo. ¡Oye! ¿A dónde vas? ¿Qué dices que tu marido es ese lusitano esmirriado que derribé? ¡Por los dioses, pero si esta noche no te servirá de nada!"

Naciste en una importante familia en la lejana provincia de Arabia Pétrea, al sur de Siria. Comodidad, riqueza, esclavas a tu disposición… pero lo único que te atraían eran los caballos que poseía tu severo y tiránico padre. Por ello una noche cogiste el mejor de sus corceles y te fuiste a ver mundo. Nunca regresaste y más aún cuando tu propio padre te acusó de robarle el caballo. Siempre has hecho un poco lo que te ha apetecido, tienes un temperamento demasiado fuerte para dominarte.

Lo llevas en la sangre, adoras galopar y competir a lomos de un caballo o sobre una cuadriga. La fama es algo que te enloquece. Vivir es vivir al máximo, sintiendo la emoción y el peligro. Necesitas sentirte vivo. Esa es la razón de que conozcas los peores lugares de las grandes ciudades: prostíbulos, tabernas de mala muerte, compañías indeseables y extrañas,…

Lo último que has hecho es convertirte en fiel de un culto consagrado a Venus. Sus miembros se hacen llamar *vitalis* y tras varias juergas te han otorgado parte de su poder. La verdad es que ahora compites como nunca durante el día, pero durante la noche les perteneces. Apenas recuerdas que haces con ellos. Tienes reminiscencias de sensaciones por todo el cuerpo, fugaces rostros y voces que se esfuman con rapidez, pero siempre vuelves a su lugar de culto, una taberna escondida en un mal barrio.



Características: Fue 6, Des 9, Con 7, Per 7, Int 5, Cul 1, Car 6
Carácter: pasional 5
Habilidades: armas de filo 3, armas de gladiador 4, lucha 4, atletismo 6, campestre 3, amistad 3, equitación 7, auriga 7, empatía 8, geografía de Oriente 3, geografía de la Hélade e Italia 2, idioma: árabe 4, idioma: griego 3, idioma: latín 2, sabiduría popular 3, viajar 3, amistad 4, bajos fondos 4.
Cualidades: atractivo 3, aguantar fatiga 4, amuleto 3, animal especial 5 –caballo–, círculo de contactos 2, desterrado 3 –Arabia Petrea–, repudiado, intuición 2, trotamundos 3, ambidiestro, innatas –auriga y equitación–, adicción 1 –sexo–, célebre 4.
Dominatus de Vitae: rendimiento, recuperación extraordinaria y el vigor de la salud.
Dignitas: vir 3, gra 1, fid 1

ATALANTA INVICTA, GLADIADORA DE LA GALIA



"¡Ven, no corras, no huyas! Te cogeré igual. Cuando te alcance te destriparé como un maldito cerdo. Te rebanaré el pescuezo y se lo daré a los perros. ¿Cómo me has confundido con un hombre? ¡Yo soy mucho mejor que eso!"

Te "cazaron" en la Galia cuando apenas tenías cinco años. Eras una niña salvaje que apenas podía hablar. Te habías escapado de casa y adentrado en un bosque, como si algo te hubiese llamado. Eres salvaje e indómita, brutal e incivilizada. Nadie sabe como pudiste sobrevivir dos años perdida en los bosques de la Galia, en la región de las Ardenas. Aunque con el tiempo han moderado un poco tu carácter. Los *lanistae*, entrenadores de gladiadores, te han curtido a base de golpes, hambre y humillaciones.

Ahora eres una gladiatrix de cierto prestigio, sobre todo por tu brutalidad y vena sanguinaria. Para ser mujer tienes un tamaño considerable, pero no dejas de tener una belleza salvaje y peligrosa.

Has viajado por el Imperio sembrando la muerte en pequeños anfiteatros y en alguno de los grandes. Has luchado contra otras gladiatrices, bestias salvajes, e incluso contra gladiadores. Pero tu especialidad son los animales más peligrosos, como leones, osos y jabalíes, luchando contra ellos con tus manos desnudas y un puñal.

En tus sueños te visita una figura oscura que te resulta difícil comprender. Parece una mujer con atributos variados de animales: cabeza de jabalina, crin de yegua, miembros de osa,... No sabes exactamente de que forma pero la conoces. Sabes que te protegió en el bosque hace años y que de alguna forma te crió y cambió. Te hace partícipe de su poder. Puede que sea la diosa Arduinna, a la que está consagrado el jabalí. Es similar a la Diana de los romanos.

Características: Fue 7, Des 9, Con 7, Per 5, Int 5, Cul 0, Car 8

Carácter: salvaje 5

Habilidades: lucha 5 –pericia contra animales salvajes +5–, armas de gladiador 7, resto de armas 3, atletismo 5, autoridad 5, disciplina 4, entrenar 5, pugilismo 5, campestre 5, caza y pesca 5, vigilar 5, ocultación 4, latrocinio 3, idioma: celta 3, idioma: latín 1, geografía de la Galia 3.

Cualidades: agresivo 5, aguantar dolor 4, aguantar fatiga 3, ambidiestro, atleta natural 4, célebre 3, combatiente 5, heridas extras 3, locura 3 –comportamiento animal–, mecenas 5, voluntad de hierro 3.

Poderes de Natura: posees los dominatus el Cazador y el subterfugio del lobo. Tienes además el don Forma animal –con tres éxitos.

Dignitas: vir 4, gra 1, fid 1

SANATRUQ QUEREA, COMERCIANTE DE ESPECIAS SIRIO



"Mirra e incienso de Arabia Felix, árbol de la persea, exótico arroz de la India, silfio curativo de Cirene, canela del sur de Libia, cáñamo, papiro y adormidera de Egipto… todo lo que tú deseas puedo ofrecértelo. Tus deseos son órdenes para mí… por un precio razonable y una buena comida"

Eres un hombre de salud delicada, propenso a contraer enfermedades cuando visitas lugares fríos o en invierno. Por ello nunca se separa de ti un médico personal especializado en tus enfermedades. Elabora todos los fármacos que necesitas, aunque no le vas a la zaga, ya que conoces los misterios de la farmacopea.

Tus medicinas requieren de gran cantidad de dinero para su elaboración, pero para ti esto no es problema ya que eres un hombre rico y próspero. Posees dos buenos barcos mercantes que parten de Siria cada seis meses cargados de productos exóticos que distribuyes por la Hélade e Italia. Quizás la particularidad de hacer negocios es que no es raro que recurras a la violencia y la intimidación, y cuando esto no resulta, tus adversarios enferman. Aunque rara vez fallecen, comprenden tu advertencia. Esa es la razón de que tengas tantos enemigos, y aunque tomes precauciones, realmente no te preocupen. Conoces en diversos puertos a multitud de maleantes, delincuentes y asesinos que no dudas en contratar para tus negocios. Eres un hombre peligroso sin escrúpulos o moral alguna. También es verdad que un influyente senador de Roma te protege, Aurelio Domitio Annio, que además es *dialis* de no sé que Pacto.

En tu ciudad eres un hombre importante, incluso ostentas un cargo religioso que te da cierto prestigio, sirviendo al dios Doliqueno, asociado a Júpiter, una divinidad del cielo y la guerra. En secreto perteneces a otro culto, al dios Mammon, que simboliza la ganancia, la propiedad y la riqueza ganadas de forma injusta o fraudulenta. Este culto te ha proporcionado ciertas bendiciones.

Características: Fue 5, Des 5, Con 4, Per 7, Int 7, Cul 6, Car 9
Carácter: confabulador 7
Habilidades: bajos fondos 7, burocracia 3, amistad 5, cortesía 4, empatía 6, idioma: arameo 7, idiomas: griego, árabe y latín 3, gramática griega y latina 3, mercadeo 6, negocio 6, soborno 6, geografía de Oriente 5, geografía de Egipto, Asia, Arabia e India 3, farmacopea 6 –pericia venenos +5–, viajar 3.
Cualidades: célebre 3, compromisos 4, conocimiento útil 5 –buenos negocios–, círculo de contactos 6, enemigo 5, influencia económica 4, posesiones 6, riquezas 7, sirviente 3 –médico–, esclavos 6, villa 4, enfermizo –tienes un –3 para resistir enfermedades–, excéntrico 3 –hipocondríaco–, adicción 3 –tus medicinas–, oculto –envenenamientos–, agresivo 2, trotamundos 3.
Bendiciones de Mammon: cualidad suerte 3 –solo negocios–, Oculo sapientalis y Cazador empático.
Dignitas: vir 1, gra 4, fid 1

Venenos

Considera que los venenos disponen de un parámetro llamado potencia. Para ver de que modo afecta se realiza una tirada + potencia contra otra tirada + constitución de la víctima. Por cada éxito el veneno hace una herida total.

Judit, herborista y bruja judía

"Turiel, Michael, Gabriel, Oriel, Misael, Israel, Istrael, yo os conozco. Invoco la fuerza inmortal e infalible del dios. Dadme la sumisión de toda alma. Te ofrendo la planta de paidéros –amor de niño–, para que Eros dé aliento a esta mujer y sople sobre el hombre que busca, para que lo encadenes. Te ofrezco 4 dracmas de polvo de incienso, de opio, de mirra, incienso, azafrán y de bdélla… Mujer ese hombre caerá en tus brazos mañana mismo, pero ahora debes hacerme el favor que te he pedido. Quiero tres gotas de sangre de ese romano que dices vivió en Judea un tiempo"



Has estado de paso por multitud de regiones y ciudades. Casi todos te han dejado terribles recuerdos: has sido apedreada, golpeada, arrastrada, azotada, incluso han intentado crucificarte. Tanto buscar y buscar, pero sin hallar. En un tiempo pasado más feliz tuviste a dos hermosas gemelas, pero estas fueron arrancadas de tus brazos por varios individuos que sabes abandonaron Judea y se dirigieron a Occidente. Solo sabes que se trataba de romanos por su forma de hablar y aspecto. Si los vieses de nuevo los reconocerías sin problemas. Es algo que nunca olvidarás. Además, crees que trabajaban para el actual gobernador de Siria, un tal Pescennio Níger.

Tras años de investigar, preguntar y sufrimientos, tienes la seguridad de que tus gemelas deben vivir pues las necesitan para realizar algún tipo de rito que aún no ha acontecido. Tienes poco tiempo, pero no cejarás en el empeño aunque tengas que vender tu alma a Satán o a cualquier dios de los gentiles. Por el camino te has ganado enemigos y encontrado amigos.

Una vida difícil y sacrificada. Pero el enemigo más complicado con el que te has enfrentado es un *daemonium* llamado Lateochamot –"*El que hace olvidar la sabiduría*"–, el cual tiene un solo poder que conozcas y es hacer olvidar. Ha cogido tu aspecto. Ese es uno de los motivos por los que cuando vas a un lugar tienes que tener cuidado: pueden confundirte y atacarte pensando que eres él.

Con el tiempo te has convertido en una bruja conocedora del secreto de las hierbas y la naturaleza, aunque te consideran una comadrona o algo por el estilo.

Características: Fue 4, Des 6, Con 5, Per 4, Int 9, Cul 6, Car 4
Carácter: metafísico 5
Habilidades: amistad 3, lucha 3, empatía 5, engañar 6, latrocinio 6, ocultación 7, farmacopea 9, soborno 3, vigilar 3, bajos fondos 6, sabiduría popular 8, conocimiento sobre demonología 8 –pericia de +3 en demonios hebreos–, idioma: hebreo 8, idioma: griego 4, idioma: latín 2, gramática hebrea 3, gramática griega 2, geografía de Oriente 5, geografía de Asia, Egipto, Hélade e Italia 3, campestre 5 –pericia en buscar hierbas de +3–.
Cualidades: actividad secreta 6, adicción 7 –diversas sustancias–, compromisos 5, conocimiento útil 4, círculo de contactos 3, criminal 5, deudas 3, enemigo 5, oculto 4, vida en los bajos fondos 6, fenómeno sobrenatural 8.
Poderes: posees los dominatus La virtud de las plantas +5, Susurros desde el Hades y La silueta de la sombra.
Dignitas: vir 2, gra 2, fid 1

Sabiduría popular en acción

Esta habilidad tiene su parte práctica, pues es capaz de lograr efectos sobrenaturales menores, como el conjuro que realiza Judit o de captar presagios. Aquí tienes unos pocos y variados ejemplos de sus posibilidades:

- **Caída de "antorchas":** estrellas fugaces, meteoritos, que caen con gran rapidez a la tierra. Anuncian la muerte de personas importantes o la derrota de ejércitos, además de producir grandes vientos.
- **Lado sinistro –izquierdo–:** ponerse el zapato izquierdo en el pie derecho es de mal agüero, de igual forma entrar en una casa con el pie izquierdo, o levantarse de la cama con el pie izquierdo. Puede anunciar desde mala suerte ese día hasta fallecimiento cercano, aunque rara vez propio.
- **La "terrible" primera sangre menstrual de una adolescente:** puede secar las vides, la hiedra y la ruda, descolorar la ropa púrpura, que aborten las yeguas,… pero también pueden librar al campo de las plagas si la chica camina desnuda alrededor del campo antes de la salida del sol, calmar una tormenta y curar diversas enfermedades.
- **Vara de fresno silvestre:** sirve para descubrir metales bajo la tierra. Debe elaborarse del 21 de enero al 17 de febrero. La tirada es de percepción + vigilar contra una dificultad variable, pues encontrar oro es más difícil que plomo.
- **Gallo como sacrificio para favorecer el campo:** se ata un gallo a la última gavilla de un campo, se ensarta en un asador. Se le desuella y se tira su carne. Las plumas y el pellejo se guardan durante un año, hasta la primavera. Cuando esta llega, se mezclan sus restos con grano y se esparce por el campo a labrar, dando gracias al Sol y a Ceres. Otorga un positivo a tiradas apropiadas de agrario.
- **Muñecos en las puertas:** se elaboran muñecos de lana y mimbre. Se ponen en las puertas. De esta forma algunas enfermedades no entran en la casa. Tras un tiempo, los muñecos se queman o se arrojan a un río. Puede proporcionar desde un +1 hasta un +5 a las tiradas para resistir enfermedades dentro de la casa, además de un +1 a la defensa teúrgica para resistir posesiones.

CLAUDIO VECELLINO, PROCUS DIALIS Y AYUDANTE DE FRUMENTARIO

"Lo que hago, lo hago por curiosidad. Creo que los secretos de la gente esconden su hipocresía. Si me los revelas, veras que te sientes mejor… notarás de que modo tu mente se libera. Cuando lo hagas me encargaré de que tu cuerpo también quede libre, dejarás de sentir dolor. Apartaré estos cuchillos y hierros candentes, aflojaré la cuerda que te aprisiona. Te mataré pero te aseguro por Júpiter que seré rápido… claro, si eres sincero y eso no es tan fácil de saber. Odió que me mientan, es como si me insultasen"

Incluso antes de nacer ya eras un hombre maldito. Eras el tercero de una familia patricia ida a menos. Te apartaron desde pequeño, nadie contaba contigo. Tu aspecto siempre les incomodó. Tus ojos parecen enfermos, casi siempre llorosos e inyectados en sangre, tu pelo no parece muy natural, lo tienes a raros jirones, nariz aguileña y una gran papada colgando de tu cuello, como si se tratase de un elemento ajeo a él, además, de pequeño sufriste una rara enfermedad que marcó tu piel.

La única persona de tu familia que te tuvo en consideración fue tu tío. Te protegió y se preocupó de darte una educación. Actuó como un verdadero padre para ti, iniciándote en los secretos de los dialis. Luchó para que te admitiesen en el culto, ya que careces de un mínimo de porte patricio y no inspiras gran confianza.

Has tenido que soportar insultos, desplantes y crueldades, pero siempre has logrado salir adelante. Tu astucia y habilidad para descubrir secretos son tus grandes bazas. No son pocos los que han sufrido tu ira y venganza.

Tu tío murió pero al poco un poderoso senador de Antioquia llamado Aurelio Tariqeas te hizo llamar y para tu sorpresa te explicó que era amigo de tu tío y tenía planes para ti. Logró introducirte en los frumentarii. Por lo tanto tu vida gira entre la lealtad que debes al culto a Júpiter, a Tariqeas y a los frumentarii. Desgraciadamente para ti haces los duros y sucios trabajos que nadie más quiere hacer. Eres la fría oscuridad, la sombra que acecha, la soledad de la noche. A nadie tienes, pero a nadie necesitas.



Frumentarii

Literalmente forrajeadores, tras este sencillo y en principio inofensivo nombre, se esconde el servicio de inteligencia y espionaje militar del Imperio. Los forrajeadores son los espías de la época, aunque tampoco es raro que investiguen a ciudadanos importantes o "incómodos" en el propio Imperio. Su solo nombre provoca pavor entre la gente. Su número es variable, pero suele ser el centenar, disponiendo en Roma de un edificio para sus cometidos, así como numerosos funcionarios.

Características: Fue 6, Des 6, Con 7, Per 8 –pericia de +3 descubrir mentiras–, Int 8, Cul 8, Car 3

Carácter: confabulador 5

Habilidades: amistad 3, armas de filo 3, lucha 4, cortesía 3, empatía 4, engañar 8, latrocinio 6, ocultación 6, farmacopea 4, soborno 5, vigilar 4, idioma: latín 8, idioma: griego 4, gramática latina y griega 3, geografía de Italia 4, geografía del Imperio 4, biblioteca 3, derecho 3, bajos fondos 5, empatía 5, corpus religio 3, secretos del culto 3.

Cualidades: académico 3, actividad secreta 3, adicción 3 –medicinas contra el dolor–, alter ego 3 –identidades falsas por correo con tus contactos–, compromisos 8 –frumentarii, Aurelio Tariqeas y el culto a Júpiter–, conocimiento útil 4, círculo de contactos 5, deudas 3, enemigo 5, oculto 6, vida en los bajos fondos 5, desfigurado 3, ambidiestro, mecenas 5, excéntrico 3 –casi siempre vas cubierto–, repudiado –tu familia no te acepta–, refugio secreto 3 –en Antioquia–.

Dignitas: vir 1, gra 3, fid 1

Misterios: Maiestas 1, sapientia 2

Dominatus: vinculo entre iguales, el don de la lechuza, oculo sapientalis.

Numinae: rememoración, el parásito del saber, locus sapientalis.

MENECMA DE AGIRIA, SATORA DEL AGYRMOS DE LAS SATORIS DE ENNA

"Yo, Menecma, consagro a las diosas de Enna mi vida cuando ésta acabe, y mi sombra para que le sirva. Oh diosa de las tinieblas y del invierno, hazme volver. Haré que la sangre broté y alimente a tus huestes del Inframundo. Yo, Menecma, te entregaré nueve vidas por la mia si te contenta. Hazme eterna"

Por lo que recuerdas tu madre fue una satora, y la madre de esta también, asi hasta que se pierde en la noche de los tiempos, cuando Sicilia era joven. Le debes tu vida al culto pues cuando naciste casi mueres y las satoris tras realizar un complicado sacrificio, sanaste, o al menos eso te cuentan. Pero durante el parto tu madre murió, aunque naciste de cesárea. Esta forma de nacimiento se considera signo de gran fortuna.



Aunque naciste en el santuario y tu vida siempre ha girado alrededor del culto fuiste una niña rebelde, arisca en ocasiones y melancolica y depresiva a ratos. Eres difícil de llevar, un tanto exasperante. En más de una ocasión desapareciste por los bosques y montes cercanos a Enna. Perdida durante días aparecías de súbito. Tras una dura reprimenda que aceptabas en silencio tu carácter se volvía tranquilo, durante un tiempo…

Con el tiempo descubriste tu pasión, lo único que calma tu temperamento, que te sacia… saber. Necesitas el conocimiento. Secretos y más secretos para devorar. Tu atención se ha fijado en África. Algo de ese término te atrae, aunque aún no has descubierto de que se trata exactamente. La lider de Enna te ha propuesto que indagues todo lo que puedas sobre cultos similares al de Ceres y Perséfone en África y que le traigas sus secretos.

Poco a poco lo vas consiguiendo, pero a medida que vas adquiriendo conocimientos algo cambia en tu interior. Sin casi darte cuenta te has visto realizando ritos púnicos, hablando en sueños en fenicio, y pensando de forma extraña. Crees que en realida algo intenta poseerte, pero no puedes dejar de investigar. La curiosidad es tan fuerte, de forma imperiosa necesitas saber. Vagas entre ciudades y pueblos, recopilando información, como si una mano invisible te guiase.

Características: Fue 5, Des 6, Con 6, Per 6, Int 7, Cul 8, Car 7

Carácter: metafísico 5; destino

Habilidades: astronomía 3, biblioteca 3, ciencias naturales 3, estudio 5, filosofía 3, mitología 5, idioma: griego 7, idioma: latín 6, idioma: púnico 4, gramática griega 4, gramática latina 3, gramática púnica 3, geografía de Italia 4, geografía de África 3, corpus religio 3, secretos del culto 3, farmacopea 3, conocimiento sobre cultos púnicos 5.

Cualidades: espiritista 3, académico 3, código de conducta 3, conocidos entre otros 4 –teúrgos, goéticos y taumaturgos del término de África– , estudioso 3, excéntrico 4 –supersticiones relacionadas con los espíritus–, fenómeno sobrenatural 5, mala fama 3 –temperamental–.

Dignitas: vir 1, gra 2, fid 3

Misterios: Hierofanía 3

Dominatus: la virtud de las plantas, el lenguaje de las plantas, el lenguaje del reino animal.

Numinae: la fortaleza de Perséfone, la visión de Perséfone, gephyrismos.

PROKERTES, HÉROE DE PROTEO

"Soy todo y nada, el pez en las profundidades y el ave inalcanzable, la serpiente que ciega busca a su victima y el lobo que aulla sin motivo aparente. Te aseguro teúrgo que mi cuerpo contiene las formas de todos los animales de la Naturaleza"

Sin recuerdos, ni pasado. Solo sabes y sin certeza tu nombre: Prokertes. Te has criado a bordo de un barco mercante griego que pasa el invierno en Alejandría, el *Proteo*. Tu patria es el mar y ese barco, cuyo capitán es lo más parecido que tienes a una familia. Tu misión es protegerlo, pues a si te lo reveló en sueños en propio dios Proteo. Ayudas a los naufragos que te encuentras, eres un benefactor del mar, aunque sueles confundir a los que ayudas, pues tienes un carácter difícil de llevar, eres arisco y tus costumbres son un tanto ajenas a las del resto de la gente. Te llevas mejor con los animales que con las personas. Pese a todo en Alejandría la gente acude a ti para pedirte consejo, pues tu inteligencia y sentido de la justicia son conocidas.

Has viajado a lejanos lugares, como la India y la costa este de África. Has visto fabulosos animales y tribus. Has sorteado y escapado de peligros y enfermedades desconocidas, pero todo esto te apasiona. La aventura te hace sentir vivo y alerta.

Características: Fue 6, Des* 10, Con 6, Per 7, Int* 10, Cul 6, Car 5

Carácter: salvaje 5; destino: benefactor 5

Habilidades: lucha 5, atletismo 6, autoridad 3 –pericia en intimidar +3–, disciplina 4, mercadeo 3, navegación 5, caza y pesca 4, sabiduría popular 5, vigilar 6, idioma: griego 8, idioma: egipcio 3, geografía de la Hélade 5, geografía del Imperio 3, geografía de la India 3, campestre 5 –pericia en nadar de +5–, viajar 6, empatía 3, gramática griega 3, latrocinio 3, ocultación 3.

Cualidades: aguantar fatiga 4, amuleto 3, atleta natural 5, compromisos 5 –defender el Proteo–, círculo de contactos 2, excéntrico 4, intuición, trotamundos 5, atractivo 3 –belleza salvaje–, intuición 3, animal especial 5 –un gato egipcio un tanto independiente–, enemigo 3 –piratas cretenses–, célebre 3 –Alejandría, rescate de naufragos–.

Heroicidad: 2 (características heróicas marcadas con asterisco)

Dignitas: vir 3, gra 3, fid 6

Capacidad especial de los héroes de Proteo: puedes transformarte en cualquier animal –no sobrenatural–. Solo necesitas invertir un punto de dinamis de virtus y una casilla de rendimiento por transformación. Esto quiere decir que para revertir a tu forma humana o transformarte de animal a otro animal, tienes que hacer esa inversión. Cada transformación necesita de tres asaltos. Si quieres reducir el tiempo tienes que invertir un punto de dinamis de gravitas por asalto reducido.

Debilidad: solo tienes la mitad de defensa teúrgica contra el Misterio de Natura y el Arcano de Aretalogía.



Proteo

Dios marino de origen cretense que habita en la isla de Faros, en Egipto. Se le suele representar como un anciano de larga barba blanca y cola de pez, y un león, un ciervo y una víbora saliendo de su cuerpo. Posee dos cualidades extraordinarias: vaticinar el futuro y transformarse en animales de todo tipo. A veces se le confunde con Nereo, otra divinidad marina o quizas sea el mismo, pero debido a su capacidad multiforme es difícil de conocer su verdadera naturaleza.

ARCANA MVNDI

LIBRO DE LA PENUMBRA







Si Roma necesita un sacrificio de sangre nosotros seremos ese sacrificio, si Roma necesita sangre para ser purificada, nosotros daremos nuestra sangre y la de los enemigos, lo juro por todos los dioses. El enemigo verá el verdadero rostro de la muerte, mi rostro manchado con la sangre de su gente, que se arrodillen ante el poder de Roma





CONTENIDOS

El Pacto Secreto.....122

Sociedades del Pacto.....135

Ius Divinum.....138

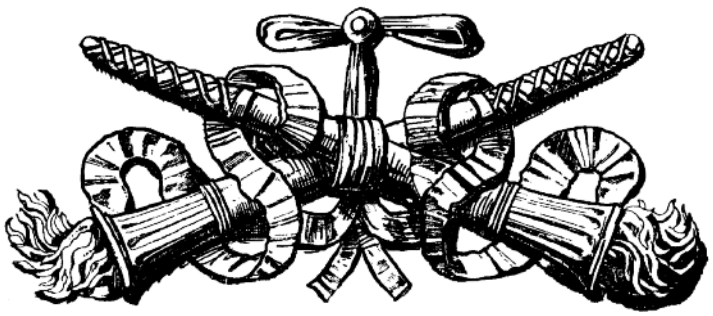
Realizando Numinae.....142

Sacra Teúrgica.....147

Misterios Arcanos.....158

De Códices Singulares.....214

Glosario del Pacto.....216



El Pacto Secreto

Breve Introducción

"Nuestros antepasados no han sido nunca más sabios ni mejor inspirados por los dioses que cuando decidieron que las mismas personas dirigieran la religión y el gobierno de la República"
-Cicerón.

El Pacto Secreto es una organización oculta –y de alguna forma, clandestina pues no está controlada por el emperador- formada por devotos creyentes de tradición grecolatina, defensores a ultranza de las viejas tradiciones paganas. Siempre en lucha contra las religiones consideradas enemigas del Imperio pagano, como el cristianismo, la sabiduría druídica y los cultos orientales, entre otros. Los cultos están organizados en el más absoluto secreto, ocultando su existencia incluso a los cultos oficiales en Roma, aunque desde las sombras los influencian y gobiernan.

Los cultos oficiales mantienen parte de la *pax deorum* en Roma, pero el verdadero poder teúrgico está en posesión de los Cultos Secretos. Los cargos sacerdotales romanos son a menudo más políticos que religiosos.

Los cultos secretos tal y como han llegado al Imperio fueron fundados durante la edad heroica por los grandes teúrgos griegos y latinos, los llamados **Precursores**, aunque la existencia de los cultos se remonta al principio de los tiempos, cuando el hombre aún podía observar a los dioses caminando sobre la faz de la tierra.

Los siglos han convertido a estos cultos secretos en verdaderas sociedades cerradas, durante mucho tiempo han perdido el rumbo y el porqué de su existencia, así el Pacto ha sido instaurado para intentar recuperar los secretos perdidos y purificar las almas corruptas de muchos de sus miembros. Siempre luchando por su despertar, forzando la cooperación entre todos a través de leyes y acciones conjuntas, con el mismo propósito final: recuperar el pasado.

Los teúrgos, aspirantes a dioses, y los Cultos Secretos

"Hombres y mujeres hechos de secretos, reunidos en nocturna tenida. Se susurran unos a otros mentiras y verdades. Los dioses observan con media sonrisa a estos, sus hijos de conocimiento prohibido. Carne mortal jugando con poder inmortal. Se hacen llamar teúrgos… unidos en cultos arcanos practican ritos antiguos como la humanidad."

-extracto del Mysteria ad Procus.

Los dioses han compartido su poder y conocimiento desde la creación del mundo, únicamente unos pocos de los primeros hombres lograron alcanzar esos dones, apartándose de la humanidad gracias a ese poder, soñando con lograr objetivos imposibles para la mayoría, fueron los primeros en realizar milagros y maravillas, fueron los primeros teúrgos.

Se convirtieron en intermediarios entre los dioses y los hombres, siendo sagrados, sabios y justos. Su cometido era el de mantener a los dioses unidos con los hombres y con el mundo, entender sus mensajes y deseos. Pero el tiempo todo lo corrompe y muchos secretos se fueron perdiendo, por lo que la unión entre los dioses y los teúrgos fue desapareciendo hasta que llegó el momento en que los dioses abandonaron el mundo para retirarse a esferas superiores, actuando solo ocasionalmente sobre la Tierra, y muy rara vez con todo su poder.

Quedaron sólo algunos seres, como daemoni y divinidades menores que quedaron encerradas en el mundo. Muchos de estos daemoni dicen ser dioses, aunque según la terminología cristiana serían demonios cuya única motivación es obtener la posesión más preciada de los hombres, su alma.

Los teúrgos, seres de poder, se convirtieron en pequeños dioses, y no fue raro que ofendieran a estos, envilecidos por el poder, pero claro está que no fue así con todos, muchos sabios prosiguieron su noble cometido. Los teúrgos fundaron cultos a los dioses por todo el mundo. Estos primeros cultos no eran secretos ni ocultos al resto de los hombres, era una época más sencilla y pura, pero todo cambió y los teúrgos crearon los Cultos Secretos, solo mostrados a unos pocos afortunados tras guerras de religión y poder.

Todas las culturas tienen sus teúrgos y sus Cultos Secretos, depositarios del conocimiento divino, aunque hay lugares con mayor tradición teúrgica que otros. Estos cultos a menudo se enzarzaban en continuas luchas de dominio, y a veces, tal era la crueldad y virulencia de esta guerras que muchos secretos desaparecieron junto a pueblos y teúrgos, incluso muchas divinidades quedaron ocultas, exiliadas del mundo para siempre, deidades que ya nadie adora ni recuerda.

Ser un teúrgo es un honor y una responsabilidad, una pasión y una vocación, ya que es ser depositario de conocimientos tan antiguos como el mundo y los dioses. Compartir la divinidad no es fácil, el precio es alto y terrible, dejar de ser un hombre para estar imbuido del poder infinito del Universo.

El poder puro que confiere la teúrgia y la sumisión de tantos dioses ha convertido a muchos teúrgos grecorromanos en verdaderos monstruos megalómanos, ávidos de la potestad más pura, llevan vidas aparentemente normales pero realmente practican sus ritos de forma extrema, serían capaces de destruir Roma antes de dejar que otros la tomasen. Los cultos han radicalizado sus ritos a extremos insospechados para arrancar a los dioses sus favores y secretos. Aseguran los teúrgos que simplemente siguen el sendero de sus ancestros, manteniendo las costumbres de antaño, y por lo tanto primitivas en esencia; se rumorea que algunos practican sacrificios humanos y otras practicas más horrendas. El poder de antaño ha corrompido muchas de las costumbres y perdido muchas de las respuestas a los secretos de los dioses. Pero no todos son horribles o radicales, muchos de ellos viven abiertos a las nuevas tendencias, intentando comprender los cambios, participando constructivamente en el futuro. Roma ha sobrevivido a muchas crisis y guerras, estas serán eternas hasta el fin de los tiempos.

De teúrgos a taumaturgos

Según una leyenda difundida desde el Culto condenado a Mercurio, los primeros taumaturgos y goéticos robaron parte de los primeros secretos a los teúrgos durante una guerra hace milenios, al adquirir solo parte de los conocimientos su poder quedó imperfecto y es por ello que la teúrgia es un noble arte para el hombre y la taumaturgia solo un arte mediocre con oscuros fines.



En resumen, el Pacto aspira a recuperar el poder religioso que hizo de una aldea de campesinos el centro del mayor Imperio que ha logrado establecer el hombre en toda la historia, luchando para desbaratar los planes de los cultos no grecolatinos y sus aliados, purificando a los cultos, expulsando la sombra que se cierne sobre ellos, la Sombra de Crono, el poder que todo lo corrompe, una sombra que nace de la luz.

Politeísmo romano

"Miles son las deidades que pululan por la existencia… tantas como estrellas en el firmamento. Podemos vanagloriarnos al decir que las nuestras son las más poderosas… pero no desdeñemos al resto. Todas son importantes y provechosas si se conocen los ritos y sacrificios adecuados."

-extracto del Mysteria ad procus.

Los romanos por naturaleza son politeístas, adoran y observan los ritos de gran cantidad de dioses, ya sean estos grecolatinos o no, de hecho los dioses del oriente, como los egipcios e incluso de Persia, son muy populares. En *Arcana* los teúrgos son politeístas, adoran a gran cantidad de dioses, ¿pero observan en profundidad los ritos de todos ellos? ¿Adoran a los dioses bárbaros?

Los cultos del Pacto están instituidos como sociedades secretas, algunos de ellos incluso prohíben expresamente el pertenecer a otro culto, otros simplemente aconsejan que el teúrgo no divulgue sus secretos o será expulsado –sin más represalias-. Los cultos del Pacto son secretos, no participan directamente de ellos la gran masa de los fieles del Imperio, aunque desde las sombras controlan los cultos oficiales. Sí el principal cometido del Pacto es conservar la tradición teúrgica romana y griega sería contradictorio que un teúrgo grecolatino adorase a los dioses extranjeros –aunque esto sucede, casi todos lo hacen-.

De todas formas para los teúrgos es normal adorar a gran cantidad de dioses, sean estos grecolatinos o no, lo que importa realmente es que los dioses grecolatinos son los más poderosos y mejores. Ellos no niegan a otros dioses, simplemente aseguran que son inferiores en poder a los suyos. A finales del siglo II tal es la influencia de la taumaturgia, la goétia y otros poderes que incluso un teúrgo puede adorar a la romana Venus, a la egipcia Isis y pedir ayuda al "*daemonium*" de los judíos Cristo, del que se dice tiene poder incluso para resucitar a los muertos. Tal es la oscuridad y ambiente misterioso de este extraño siglo en la historia de Roma.

¿Puede un teúrgo ser miembro de varios cultos secretos? Depende del culto y del teúrgo, aunque en la teoría algunos cultos permiten ese tipo de "politeísmo practicante" es muy difícil alcanzar un alto grado dentro de un culto y otro. Por norma se permite ingresar en uno principal y otro secundario, pero es muy raro y la verdad es que muchos teúrgos podrían considerar esto un tipo de sacrilegio o algo peor.

Para todos los ciudadanos del Imperio es normal y natural el adorar a gran cantidad de dioses, aunque tenga a sus preferidos. Los únicos monoteístas son los judíos y los cristianos, siendo ese el principal y único problema que tienen con las autoridades del Imperio, ya que niegan la existencia de otros dioses, algo inadmisible para el Emperador, adorado en vida como si fuese un dios. Incluso los emperadores acuden a gran cantidad de dioses para fortalecer su poder, aunque suelen tener sus preferidos, habitualmente Apolo, Júpiter, el Sol y la Victoria.

En una época tan oscura como finales del s.II incluso algunos taumaturgos parecen ser adorados como dioses, alcanzando el beneplácito de las gentes sencillas e incluso de algunos emperadores, que consideran que estos "sabios" son casi semidioses o enviados de los dioses. Los teúrgos detestan –y envidian- a este tipo de taumaturgo.

Saturno-Crono

Los romanos llaman al padre de Júpiter, Saturno; los griegos lo llaman Crono, el tiempo. Para muchos teúrgos itálicos Saturno fue un dios beneficioso al que aún se le adora con devoción y gran respeto.

La Sangre de Crono

Crono se alimenta de su peculiar ambrosia: la sangre de Urano; con ella alimenta a sus huestes de horribles criaturas.

Breve lección de historia arcana

"Cual la generación de las hojas, así la de los hombres. Esparce el viento las hojas por el suelo, y la selva, reverdeciendo, produce otras al llegar la primavera: de igual suerte, una generación humana nace y otra perece."

-Homero.

Hesíodo (800 a. JC), uno de los Precursores, dividió la historia de la humanidad en cuatro edades, cada una representando un ciclo, muy relacionadas con la propia historia de los dioses y sus vínculos con los hombres. Las cuatro edades clásicas son las de Oro, Plata, Bronce, y por última, la de Hierro, aunque esta será seguida de una quinta edad. La mayoría de los cultos siguen las enseñanzas históricas de Hesíodo, pero siempre existen diferentes interpretaciones, pues los cultos tienden a manipular la historia y las leyendas a su favor. Esta versión de las Edades de Hesíodo está redactada por teúrgos del Pacto, siguiendo sus creencias e intereses. Es posible que esté manipulada.

Las Cinco Revelaciones

Hesíodo recibió de la deidad conocida como Destino cinco visiones reveladoras, en ellas este esquivo dios le mostró al sacerdote-poeta representaciones de las cinco edades. Tras esto el Precursor, teúrgo de varios cultos, abandonó Grecia, pues el Destino le confirió el deber de anunciar la llegada de la Quinta Edad, y por ello el poeta sigue vivo en algún confín del mundo, por lo que tendría más de 800 años.

EDAD DE ORO, LA NOCHE DE LOS TIEMPOS

Tras la creación del mundo por los Primordiales –el Caos, la Noche, Eros,...- se extendieron por las tierras de Grecia, Italia y otras regiones mediterráneas los Titanes y la primera generación de hombres, conocidos como la **estirpe de oro**, iniciándose el reinado del despótico y cruel Crono, que había destronado a su padre Urano.

Los hombres de la estirpe de oro, inmortal y eternamente joven, no conocían el sufrimiento, ni el dolor, ni la enfermedad, produciendo para ellos la tierra todo tipo de frutos y manjares, semejantes a los dioses, compartiendo parte de la dicha de estos. Pero Crono los mantenía en la ignorancia para poder controlarlos con facilidad, pues estos hombres poseían un poder que desconocían pero que Saturno temía, un poder aún mayor que el de los titanes.

Al desatar Júpiter la **Titanomaquía** –lucha contra los Titanes- y derrotar a su padre Crono, que había devorado a sus hijos para impedir que le destronasen, desató a su vez una guerra entre la estirpe de Oro, pues engañados por Crono, creían que Júpiter era su enemigo, por lo que algunos de ellos lucharon contra él, siendo arrastrados al Tártaro por Crono y sus huestes, arrojados del mundo. Otros simplemente desaparecieron, donde les embargó un sueño, un sueño eterno parecido a la muerte. Muchos de estos hombres, casi dioses, aún viven adormecidos; otros todavía habitan el Tártaro, ávidos de venganza, enloquecidos por el tiempo, pues se nutren de la sangre de Urano.

Tras la Titanomaquia comienza la Edad de Plata.

EDAD DE PLATA, EL AMANECER DE LOS DIOSES

Júpiter creó una segunda estirpe, esta vez denominada **estirpe de plata**, acordando con ellos que le ofrecerían sacrificios. Estos hombres eran inferiores a la anterior estirpe de oro, pero magníficos en esencia. Júpiter pretendía también sumir a la nueva raza de hombres en cierta ignorancia, no como la de Crono, pero muy parecida.

Prometeo, uno de los titanes que luchó contra Crono, dio a los hombres dones maravillosos: el fuego, robado a Hefesto, las artes y las ciencias. Ayudado por varios dioses, aconsejando a los hombres que no debían ofrecer sacrificios a quienes en esencia eran iguales a ellos.

Los hombres, liderados por Mecone el sabio, intentaron engañar a los dioses, ofreciéndoles falsos sacrificios, pero Júpiter se percató del engaño e ideó una cruel venganza.

Hefesto por orden del dios creó a Pandora, "*la de todos los dones*", que logró engañar al hermano de Prometeo, por lo que Pandora, encarnación de los males del mundo, infectó al mundo de enfermedades y desastres naturales, siendo Prometeo condenado a ser devorado por un buitre eternamente, aunque posteriormente Júpiter le perdonó al desvelar una conspiración contra él.

Tras el fracaso de Mecone, Prometeo en secreto eligió de entre todos los hombres del Mar Interior a los más sabios y les encomendó la tarea de crear un lugar hacia el oeste donde los dioses y hombres fuesen iguales. Un lugar más allá del Océano, un lugar que sería llamado **Atlántida**, escapando a la ira de los dioses del Olimpo, aunque envió tras ellos desgracias y horribles criaturas, que poblaron los mares de la antigüedad, tal como aseguraban los fenicios.

Sobre los Diluvios

El hecho del diluvio de Deucalión fue acompañado por el que envió Yahvé en Oriente, siendo su aliado Noé, y el que los dioses mesopotámicos mandaron a Babilonia, ayudados por el hombre santo Ut-napishtim. Es extraño que dioses de tan diferentes regiones coincidiesen en destruir a los hombres con el mismo método al mismo tiempo, pudiendo ser una alianza divina de proporciones inimaginables.

El Panteón

El Panteón es un templo dedicado a todos los dioses reconocidos por el Imperio, símbolo del poder imperial, pues engloba también a gran cantidad de dioses de pueblos conquistados.

La Noche del Pacto y la emperatriz Livia

Pocos conocen con certeza que sucedió aquella noche, incluso saber que año o noche exacta aconteció la Revelación es labor difícil, aunque se estima que fue durante el principado de Augusto. Algunos teúrgos creen que fue Livia, la esposa de Augusto, la que organizó y planificó la Noche del Pacto pues era una poderosa domina, pero el culto a Juno calla al respecto o da evasivas: no lo niega pero tampoco lo confirma.

EDAD DE BRONCE, LA ERA DE LOS HÉROES

Durante la edad heroica surgen de la ensangrentada tierra helénica los **Cultos Secretos**, organizados por los **Primeros Precursores**, estos viajan por las viejas naciones de los sacerdotes, por Egipto, Siria y Mesopotamia, robando para sí los conocimientos de aquellos, se establece la alianza entre los teúrgos y los dioses, estos últimos abandonan la tierra y establecen su morada definitiva en el cielo, los mares y el Hades, siendo los teúrgos sus representantes entre los hombres.

Pero los hijos de la estirpe de plata fueron sanguinarios y crueles, orgullosos en extremo, siempre en guerra por lo que Júpiter no encontró más solución que un gran **diluvio**, ya que estos habían profanado la tierra y el mar con su sangre, destruyendo ciudades y templos, motivados por la avaricia y la crueldad, abandonando a los dioses.

Júpiter encargó a **Deucalión**, hijo de Prometeo y a Pirra, su esposa, que construyesen un Arca, pues ellos se encargarían de repoblar el mundo. El diluvio duró nueve días y nueve noches, diezmando a esta terrible raza de hombres sedientos de sangre, pocos se salvaron refugiados en las montañas y en otras tierras.

De entre los descendientes de Deucalión, llamados la **cuarta raza**, surgirían los grandes héroes y reyes de la antigüedad.

En esta época acontecen las Hazañas Heroicas, como la Guerra de Troya y el viaje de los Argonautas, así como el viaje de Eneas, muy importante para los Cultos Secretos.

EDAD DE HIERRO, EL IMPERIO

Esta edad abarca la historia conocida más reciente y el ahora, pero como todas tendrá su final.

Algunos dioses grecolatinos tras el cataclismo divino y material producido por la Guerra de Troya reunieron sus fuerzas para elegir un punto donde rehacer su poder, por ello bendijeron un pequeño poblado conocido como Roma cuyo destino alcanzaría grandezas y glorias inigualables, conquistando el mundo conocido, haciendo temblar al propio universo con sus hazañas. Los dioses a cambio solo pedían devoción y sacrificios, pero el tiempo los fue relegando a un segundo término. Los romanos empezaron a aceptar a otros dioses, sustituyendo los propios por dioses extraños y exóticos para sus antepasados. Así los dioses que hicieron grande un pueblo de campesinos se sienten traicionados y su ira será grande. Solo el Pacto ha comprendido la gravedad del insulto y hará lo necesario para restablecer la *Pax Deorum*.



Edad marcada por la traición de los hombres a los dioses y el abandono de las creencias ancestrales. Es por eso que la guerra, el caos y la corrupción se han adueñado del mundo conocido, especialmente el Orbe Romano. La *Pax Deorum*, la paz con los dioses, se ha roto, y he aquí que los dioses descargan su ira contra sus hijos por la traición. Pero unos pocos fieles desesperados por el auge de las otras religiones han pedido a los dioses su favor para conducirlos por el camino correcto, como marcaron los antepasados desde la fundación de Roma, por ello ha nacido el Pacto Secreto.

Los más pesimistas piensan que tras esta edad vendrá una edad oscura, en la cual las nuevas religiones mataran a los viejos dioses, una época en la que el imperio habrá dejado de existir.

LA NOCHE DEL JURAMENTO

Un grupo de importantes teúrgos de diferentes cultos grecolatinos reclamados –obligados dicen algunos- por la Suma Sacerdotisa de Vesta la cual había tenido una revelación desde las ahora menguantes Llamas Sagradas, símbolo del poder de Roma y de sus dioses, se reunieron una noche señalada en el Panteón de Roma para suplicar a los dioses su perdón y una respuesta a sus plegarias.

Obtuvieron respuesta, los dioses enviaron a sus heraldos, a Mercurio y a Prometeo, ambos majestuosos y magníficos, siendo revelados los deseos de los dioses. Pero todo tiene un precio, y los dioses advirtieron el suyo, siendo este uno de los mayores enigmas del Pacto, pocos conocen el tributo a pagar por la traición y el perdón a Roma. Había nacido el Pacto Secreto.

Los Cultos del Pacto

"Yo no les he puesto límite ni a su poder ni a su duración, yo les he dado un Imperio sin fin"
-Júpiter, en boca de Virgilio.

No todos los grandes cultos grecolatinos asistieron a la Noche del Juramento, solo nueve acudieron para escuchar a los dioses: los cultos a Júpiter, Juno, Marte, Vulcano, Neptuno, Ceres, Venus, Minerva y Vesta, estuvieron representados.

El culto a Vesta es un caso especial, ya que enlaza tanto a los cultos del Pacto como a los cultos condenados. Aunque sea miembro de la organización no participa plenamente.

CULTO A JÚPITER

"Patricios, Padres del Pacto, el cielo proclama su rabia y he aquí que él nos ha dado el poder y la determinación para acallar a los que han mancillado la sagrada tradición. El honor y el orgullo de nuestros antepasados han sido pisoteados impunemente. Es hora de tomar venganza, es hora de tomar lo que es nuestro por nacimiento, es hora de volver a conquistar un imperio, es hora de restablecer la Pax Deorum. ¡Debemos acabar con todos los traidores a la sagrada causa!"

-Marco Magno convenciendo a miembros de su familia para luchar contra los prítanis.

Símbolos: una encina o roble, la cual asemeja un cetro, y sobre ella un águila, o cualquiera de los elementos anteriores separados, ya sea un cetro, un águila, un roble o una encina, incluso un rayo.

El culto capitolino está formado por *honestiores*, patricios y miembros de las más poderosas familias del Imperio. Copan los puestos más importantes dentro de la elite política, militar y religiosa, están allí donde hay poder, *ellos* son el poder.

Su principal cometido es mantener la *Pax Deorum*, preservar la unión de los teúrgos con los dioses, respetando los ritos y la *religio*. Muchos han fracasado, sucumbiendo a la sombra crónida. El Pacto es la herramienta para restaurar el equilibrio perdido.

Reciben el nombre de **diale**, que en latín antiguo significa iluminados, o los resplandecientes. Aseguran que su culto es el más antiguo entre los capitolinos, descendientes de la estirpe de oro, si no en sangre si en conocimientos.

Es uno de los cultos más jerarquizados e inflexibles del Pacto. Orden, ley y disciplina lo rigen, así como un protocolo interno muy severo. Dedicados al orden y la ley, organizadores y políticos puros, son líderes natos, los que han hecho posible el Imperio. Decir dialis es sinónimo de imperio, triunfo y poder.

El poder teúrgico de los diale se centra en los Misterios de **Caelum** y **Maiestas**, el poder de los cielos y de la majestad. Todo su poder se centra en la ley, en el control y el poder puro. Cada linaje posee además de un Misterio característico, cuyos partícipes son los miembros del linaje.

El culto está liderado por el Flamen dialis, el cual estaba recluido en la Vrbs –Roma-, aunque ahora ha sido trasladado a Praeneste, sede del Pacto. El flamen soporta gran cantidad de prohibiciones sagradas –no puede tocar el hierro o ver cadáveres, no puede salir de Praeneste más de tres noches seguidas, y un largo etcétera- pero es el líder –teoricamente- indiscutible del culto, ya que representa a Júpiter en la tierra. A finales del siglo II el flamen dialis es **Albino Praenestino**, un hombre de gran conocimiento y sabiduría, pero de carácter debil y manipulable, que está dominado por el Septemvirato. Es amigo de interesarse por los teúrgos más jóvenes y ayudarles en lo que quieran.

El culto, gracias a sus miembros, posee grandes riquezas y posesiones, se dice que la propia Roma es el feudo de la familia domitia. El Occidente del Imperio es el área de mayor influencia del culto, especialmente los términos de Italia, Hispania, Galia y la Hélade.

Prítanis, herméticos y el culto desconocido

Se cree que tres cultos no nombrados asistieron a la Noche del Juramento. Según algunos se trataría del Culto a Apolo, a Mercurio y un tercero desconocido. Pocos creen que estuviese presente un prítanis pues ellos y algunos cultos secretos estaban enzarzados en una guerra abierta, siendo quizás un rumor o un malentendido. El teúrgo representante del culto a Mercurio, al parecer se negó a jurar, abandonando el lugar por motivos aún desconocidos –según algunos rumores, propagados por las dominae, incluso se burló del nuevo Pacto-. Otro culto estuvo presente pero su nombre ha sido borrado de los anales, por lo que se ignora su nombre.

Los viatoris

Los teúrgos del culto a Neptuno, conocidos como los viatoris, prácticamente han desaparecido, sobreviviendo solo un pequeño grupo, diezmados por la Cacería de Thera.

Hombres y mujeres

Todas las sociedades antiguas –y algunas no tan antiguas- son fuertemente machistas. En la sociedad antigua existe una diferencia importante entre las posibilidades de los hombres y las mujeres el acceso a puestos de importancia, también es así en las organizaciones religiosas. Algunos cultos prohíben expresamente que cierto sexo sea incluido entre sus filas, por ejemplo, no hay mujeres diale, pero tampoco hay hombres en el culto a Juno. En el resto de los cultos no existen prohibiciones, pero son pocas las mujeres saliare y mulciberi… aunque hay excepciones. De todas formas siempre puedes ignorar estos hechos y ser más flexible con estas prohibiciones, puedes hacer que un dialis sea mujer, aunque este mal vista puede convertirse en un símbolo de trasgresión. También puedes considerar que una mujer puede disfrazarse de hombre, etcétera. Todo se basa en utilizar la astucia y la imaginación para romper las reglas.

Júpiter Óptimo Máximo

Dios del cielo y de la tempestad, rige a los hombres y los dioses. Concentra todo el poder olímpico y capitolino, encargado de mantener el orden universal. Los diale llaman a Júpiter **Iopater**, que en latín arcaico significa Padre del Cielo. En sus escritos rara vez lo identifican como Júpiter. El título de Optimo Máximo simboliza el poder del culto y de Roma, "el mejor y el más grande".

Juno Regina

Diosa de las uniones sagradas, protectora de la raza humana, aunque se asemeja más a una madre severa que una madre complaciente. Considerada por los teúrgos la diosa tutelar del Pacto. Como diosa del Estado se la conoce como Regina –reina-, siendo partícipe de la poderosa tríada capitolina junto a Júpiter y Minerva.

Mars Ultor

Marte es tanto el dios de la guerra como el protector del suelo considerado patrio. Su lado más salvaje y oscuro es su aspecto como Ares, la rabia asesina. De alguna manera simboliza tanto la guerra justa como la barbarie de la matanza. Ultor es un epíteto que significa "vengador", ya que este dios se encarga de la venganza cuando el honor o el valor han sido ultrajados.

El culto a su vez está presidido por siete linajes principales, siete familias que forman el Septemvirato, los siete hombres. Estas familias representan a los honestiores del Imperio, el poder de Roma. Otras familias también pueden acceder al poder, para ello se hacen adoptar por alguna de las siete familias, añadiendo el nomen gentilicium familiar a su nomen, aunque hay métodos menos ortodoxos para alcanzar el septemviratus. Aunque unas pocas y poderosas familias, como la valeria y la claudia no necesitan estar bajo el patronazgo de otros linajes.



Los siete linajes principales a finales del s.II son las familias sulpicia, magna, albina, cornelia, furia, marcia y domitia –explicadas con mayor detalla en el Libro de la Oscuridad-.

El poder de las familias no se basa solo en el poder de la teúrgia, se valen de su influencia económica, política y militar, así como de sus clientes y de los miembros no teúrgos de la familia.

Cualidad extra: linaje 2 y otra según la familia.

CULTO A JUNO

"Y he aquí que el Sol Invicto brillará con tal intensidad que los dioses quedarán ciegos, salvo los que escondan sus rostros en los Abismos, nada será igual para el hombre. Los mares rojos se volverán y ahogarán a los hijos de Neptuno, tal será el sacrificio que no habrán suficientes lagrimas que derramar, todos pereceremos en el fuego. Desaparecerán los dioses, invisibles y lejanos, ninguna plegaria llegará a sus oídos, en las lejanas estrellas. Enfermedades y hambre, oscuridad en el fuego, las cenizas quedarán frías con la sangre de la humanidad…"

-Ilitia la Ciega, tras realizar una importante adivinación en el Monte Ida, en Creta.



Símbolos: un pavo real, anillos, una granada, una máscara representando una mujer de expresión severa, una mujer coronada.

El culto a Juno tiene como principal cometido proteger a la humanidad, al Pacto y al Imperio creado por Roma. Las teúrgas del culto se encuentran entre las más comprometidas en la defensa de todo aquello que representa Roma y sus antiguos valores.

Rígidas, severas, disciplinadas, desdeñan los placeres, todos ellos superfluos. La vida para ellas es un deber repleto de grandes obligaciones. No lo toman como algo negativo, adoran ser útiles a su culto. La vida es sagrada y por lo tanto no debe ser malgastada en asuntos banales.

Se hacen llamar simplemente las **dominae** –señoras– ya que Hera significa en griego arcaico "la soberana o la señora". Aunque los otros cultos las llaman eufemísticamente –pero no delante de alguno de ellas– las *venatricis* –cazadoras–.

El principal cometido de las dominae es proteger al Pacto de sus enemigos de la forma que sea necesaria, ya sean estos de origen exterior, o traidores del propio Pacto. Se les denomina cazadoras ya que el culto parece un inmenso depredador, buscando siempre presas para su insaciable sed de sangre. Aunque sus métodos no son en absoluto sanguinarios, el cometido es eliminar al enemigo.

A la líder del culto se le denomina Regina. Su poder no es absoluto, ya que el poder lo ostentan diez teúrgas, las *Heras* –soberanas–, ocultas en algún lugar de Grecia o Italia. La regina y flamina de Juno de finales del siglo II es **Domitia Faustina**, una anciana de más de 100 años, que anteriormente habia sido vestal. Atenta y tranquila, de voz pausada y gran rapidez mental. Apenas puede moverse, siendo transportada en litera. Todos comentan que la vida no la abandona por su pura voluntad… y la de las Heras.

Los Misterios del culto son **Divinatio**, **Fortuna** y **Genus**. La combinación de estos Misterios proporciona a las *dominae* de un poder enorme. Se sabe que las *heras* conocen perfectamente el Misterio de Maiestas a un alto nivel.

Cualidad extra: genio personal 3.

CULTO A MARTE

"Nuestros enemigos son muchos, nuestros aliados pocos, pero de nuestro lado está la verdad, el deber y el honor. No podemos fracasar, debemos obtener la victoria, por Marte, por el Imperio y por Roma.

Si Roma necesita un sacrificio de sangre nosotros seremos ese sacrificio, si Roma necesita sangre para ser purificada, nosotros daremos nuestra sangre y la de los enemigos, lo juro por todos los dioses. El enemigo verá el verdadero rostro de la muerte, mi rostro manchado con la sangre de su gente, que se arrodillen ante el poder de Roma"

-Gayo Marcio antes de entrar con sus tropas en la Selva Herciniana para luchar contra el erilaz germano Todtembaum.



Símbolos: una cuadriga tirada por caballos, el lobo, una espada, un casco griego o romano, incluso un caballo. A veces representan a Marte como Ares, en su armadura, sin rostro, manchado de sangre ya seca.

El principal cometido del culto de Marte es proteger (y ampliar) el suelo patrio. Gracias a su esfuerzo, valor y coraje han logrado lo que nunca nadie había logrado antes, el mayor y más poderoso Imperio que ha existido.

Los teúrgos del culto a Marte son conocidos como los **saliare**, relacionado con una arcaica palabra latina que significa guerrero danzante, ya que durante los ritos de guerra realizan una violenta danza en la que golpean los escudos con sus armas, batiéndolos sonoramente.

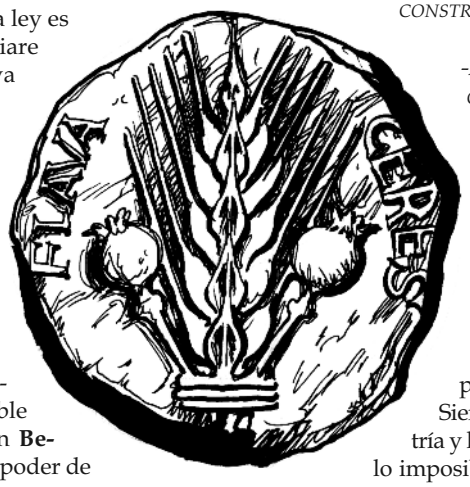
Este culto es sinónimo de guerra, honor y valentía, pero también de crueldad y sangre. Los saliare son duros y despiadados, crueles en muchas ocasiones, ya que su vida es la guerra y está no sabe de hombres débiles.

Son de los más radicales del Pacto, sus formas y métodos no suelen ser muy discretos, por lo que atentan a menudo contra las Leyes. Inquietos y despreocupados en muchos sentidos, solo tienen dos tipos de conocidos: amigos o enemigos. Su fuerza radica en su espíritu de camaradería, pues atacar a uno de ellos puede acarrear que aparezcan varios más. La camaradería entre los saliare es conocida en todos los cultos, cuando uno de ellos está en peligro siempre puede pedir refuerzos (ellos no dicen que piden ayuda, el orgullo les impide pronunciar esa palabra). Todos están unidos por un juramento de fidelidad ante los enemigos comunes.



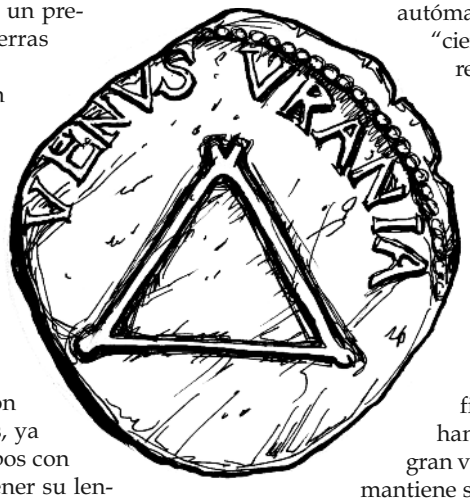
La Guerra de los Dioses es su prioridad por lo que el culto se organiza como un ejército, incluso sus títulos tienen un matiz militar. Curiosamente, el culto no es muy disciplinado, la ley es costumbre hasta que se rompe. Los saliare proceden de cualquier ámbito social, ya que no estiman el nacimiento, sino el valor y la tenacidad, aunque antaño solo admitían patricios.

El culto está ahí donde se le necesite, en las fronteras y donde surja un conflicto, pero su influencia se deja notar sobre todo en aquellos lugares donde el ejército está presente.



La teúrgia de los saliare es violenta y agresiva, pero a la vez útil. Hacer la guerra con el poder de los dioses es una responsabilidad, pero también una notable ventaja. Los Misterios de los saliare son **Bellum**, **Vitae** y **Maiestas**, muerte, vida y el poder de la majestad. El Misterio de Maiestas fue un presente del culto a Júpiter durante las guerras púnicas.

El culto está dirigido por el Flamen Martialis, teóricamente escogido por un consejo formado por los más valerosos entre los valerosos. En la practica el líder se impone, conservando el puesto gracias a su astucia y poder personal. A finales del siglo II es el eminente veterano **Gayo Marcio**, antiguo legado de legión durante las guerras marcomanas. Goza de gran prestigio militar pero políticamente está siendo un desastre. Se ha enemistado con multitud de teúrgos de diferentes cultos, ya que no tiene paciencia y pierde los estribos con demasiada rapidez, ademas de no contener su lengua, pero su peor "desliz", como dicen sus defensores, ha sido abofetear ante una comitiva de diferentes cultos a una domina enviada en representación del culto a Juno. Esto es algo que ellas no olvidarán con facilidad.



La jerarquía es respetada por todos, aunque cada saliaris debe hacerse respetar para que su rango sea efectivo. El espíritu saliaris es contradictorio, ya que son disciplinados pero rebeldes, leales a la tradición aunque la quebranten, toda una paradoja. Los que observan el culto desde la distancia consideran que es un caos, pero tienen que admitir que dentro de ese laberinto el sistema funciona… casi siempre.

Los saliare debido a su actividad principal se han granjeado con el tiempo una ingente cantidad de enemigos, pocos son los amigos o aliados que les quedan, por ello suelen ser desconfiados y sumamente perspicaces.

Cualidad extra: combatiente 3.

CULTO A VULCANO

"Desde que Prometeo robó la Llama y Hefesto nos enseñó como utilizarla han pasado milenios… Cientos de teúrgos han trabajado la Gran Obra, la forja que es este mundo, ¿y que hemos logrado? Mucho más de lo que cree el Gran Artífice, el Demiurgo. Vosotros sois el mañana, no lo olvidéis, seguid construyendo la Gran Obra y el futuro será luz... vuestra luz"

-Ardalo el Cíclope arengando a los mulciberi a proseguir un plan que solo ellos conocen.

Símbolos: un yunque y un martillo, una forja o la representación simbólica de un cíclope. A veces lo representan como un yunque con cinco llamas encima, representando los cabiros, genios del fuego.

Fuego y forja, estos son los dos elementos principales de este culto. Artesanos y artistas, adoran construir con sus propias manos, creando obras magnificas. Siempre dispuestos a superar su propia maestría y la de los otros mulciberi. Capaces de recrear lo imposible, desde pequeños objetos a maquinas y autómatas. Mezclan la tradición teurgica con la "ciencia". Adoran aplicar la teoría para obtener resultados inesperados.

El yunque simboliza la fragua en la que crean sus obras ayudados por cíclopes y cabiros –dos tipos de daemoni-. Cuando están trabajando buscan la intimidad. Pero a la vez pueden ser muy sociales, ya que una vez han terminado su labor les gusta viajar y conocer gente de toda índole.

Su tradición en la forja los ha relacionado con gran cantidad de organizaciones taumatúrgicas y con el grupo filosófico de los milesianos, por ello siempre han estado en el ojo del huracán, aunque su gran valía como creadores de objetos de poder les mantiene seguros. Incluso se les relaciona con los extintos o desaparecidos constructores de laberintos.

Los mulciber precisan de gran cantidad de materiales extraños y exóticos, por ello requieren de grandes cantidades de áureos, por ello el culto obliga a sus miembros a disponer de parte de sus riquezas, ya que para mantener sus contactos mercantiles se requiere de mucho dinero.

El culto está establecido sobre todo en los términos de Italia, la Hélade y Asia, aunque en las grandes ciudades siempre hay una pequeña comunidad de forjadores, como en Alejandría, Antioquia, Londinium, Augusta Treverorum y Tarraco.

Los bellatori del culto a Minerva son sus mejores aliados, ya que comparten su pasión creativa, incluso les ayudan cuando se trata de proteger sus vidas. Pese a todo, buscan ser autosuficientes, saben defenderse y ocultarse de sus enemigos.

La jerarquía interna del culto es sumamente complicada, ya que el rango varía según varios factores difíciles de entender para un profano, ya que incluye el factor artesanal, el teúrgico y el de sabiduría. Quien tiene un alto rango en una materia puede ser considerado un simple aprendiz en otra. De todas formas el representante indiscutible del culto es el Flamen vulcanalis, representado a finales del siglo II por **Fauno Labrys**, un hombre fornido y bajo con una cabeza casi cuadrada y el cuello de un pugilista. Reside en una villa cerca de Ostia, famosa por sus viñedos y por poseer un jardin construido con figuras de cristal y vidrios de diferentes colores, imitando bosques, animales, seres mitológicos y personas. Una bella rareza que casi imita un laberinto. Todo aquel que quiera visitarlo puede acudir a la villa tras presentarse en sus oficinas de Ostia, solicitando audiencia. Su posición dentro del culto es un misterio, ya que muchos creen que está vigilado desde una especie de senado de eminentes y sabios. Todo es un secreto cuando se intenta indagar en el culto de los forjadores.

Los Misterios de los mulciber son **Fornax**, **Elementum** y **Sapientia**. Fornax –forja- es exclusiva del culto a Vulcano, divulgar sus secretos está castigado severamente.
Cualidad extra: instrucción profesional 3.

CULTO A CERES

"Desde hace tiempo la tierra no ha sido regada con la sangre de los sacrificios, pues nuestros fieles de antaño ahora son nuestros enemigos, adoran a otras diosas, a otras tierras venidas de lejos, por ello nuestras fuerzas se debilitan, debemos volver a regar nuestra tierra con la sangre de los sacrificios para que el fruto vuelva a germinar fuerte, para que nos fortalezca para luchar contra nuestros enemigos, por ello os conmino a coger vuestras armas y masacrar a nuestros fieles traidores, dispondremos de su sangre para nutrir la tierra y que ésta complacida nos nutra a nosotros, así lo quiere la Diosa"
-Lepsina, suma sacerdotisa de Ceres en Asia, arengando a los teúrgos y fieles a masacrar cristianos en las cercanías de Pérgamo.

Vulcano Mulciber

Dios de la fragua y del fuego, tanto el fuego creativo como el destructor. Patrono de los herreros y de las creaciones artesanales manuales. El título **Mulciber** significa herrero o forjador. Los teúrgos se hacen llamar forjadores, aunque en sus creaciones no utilizan únicamente elementos metálicos.

Flava Ceres

Diosa del cereal, de las mieses y de la tierra nutricia. Relacionada con la agricultura, base de la vida y prosperidad del mundo antiguo, representa a la vez la fuerza de la primavera, aunque su contrapartida, Perséfone, es la encarnación del invierno. Ceres es la vida vegetal que alimenta a los hombres y a los animales. Es el fruto de la tierra. El apelativo de Flava significa "dorada" en relación con el trigo y el poder solar inherente en la vida vegetal.

Equivalencias de dioses griegos y romanos y teúrgos

Nombre griego	Nombre romano	Teúrgo
Zeus	Júpiter	Dialis, diale
Hera	Juno	Domina, -e
Atenea	Minerva	Bellator, -is
Ares	Marte	Saliaris, saliare
Hefesto	Vulcano	Mulciber, -i
Afrodita	Venus	Vitalis, -is
Deméter	Ceres	Sator, -is
Poseidón	Neptuno	Viator, -is
Hestia	Vesta	Vestal, -is
Apolo	Apolo	Prítanis, -is

Símbolos: una gavilla, adormidera, antorchas, una hoz o una matronae, cualquier fruto que dé directamente la tierra. Símbolos sencillos son los que utilizan los satori.

La tierra, su semilla y su fruto componen la trinidad sagrada de los hijos de la tierra. La vida fluye desde la tierra, madre y protectora. La semilla, representada por la sangre y el sacrificio, les da fuerza. El fruto de la tierra les proporciona vida. Para los hijos de Ceres el mundo agrícola, la naturaleza dominada por el hombre lo es todo. Ceres, o sea la tierra fértil, les da fortuna pero también se las arrebata. Todo lo que vive sobre la tierra regresara algún día para alimentarla al morir.

A los seguidores de Ceres se les llama simplemente los **satoris** –sembradores-, ya que viven de la tierra, poseyendo vastas propiedades agrícolas en casi todos sitios, aunque se concentran sobre todo en los términos de la Hélade, Italia, Asia e Hispania. Algunos teúrgos –diale y saliare especialmente- les llaman despectivamente *glaucos* ya que en sus ritos ungen sus rostros con cenizas, barro y limo, símbolos primordiales de la tierra.

Al líder del culto se le conoce como el Hierofante, residiendo cerca de Eleusis –centro de culto al oeste de Atenas-. A finales del siglo II es **Cleón Eumólpida**, un anciano ciego y aparentemente anclado en el pasado, cuando grandes emperadores como Adriano visitaban Eleusis y la engrandecían. Cleón es sumamente severo con los satoris, siguiendo a rajatabla las leyes del culto, aunque se dice de él que en su juventud rompió más de una vez votos sagrados y fue condenado al exilio durante años o amenazado con ser expulsado del culto. Nadie lo sabe con certeza, pues solo él puede acceder a este tipo de documentos. Cada congregación de satoris responde únicamente ante él, aunque gozan de grandes libertades. La jerarquía es sencilla, esto quizás la hace efectiva, recibiendo los líderes satoris el título de spicae –espiga-.

El poder del culto se centra en dos pilares, las tierras y los fieles, que en gran número adoran a la diosa que les proporciona la vida, aunque el cristianismo les está robando gran cantidad de adeptos, atraídos por la nueva fe, por ello los satoris, radicales por naturaleza, ya han iniciado su respuesta…

El culto observa unas reglas disciplinarias estrictas, con severos castigos para aquellos que no las cumplan.

El culto a Ceres ha sufrido desde siempre la codicia de los diale y los saliare, ya que estos ansían sus tierras y "riquezas" ocultas. Incluso tras la instauración del Pacto no es raro que alguno de los teúrgos de los tres cultos muera asesinado en una guerra que dura ya miles de años.

Los Misterios de los satoris son **Hierofanía**, **Natura** y **Vitae**. Los tres están relacionados directamente con la vida. La Hierofanía es la base de la teúrgia del culto, divulgar cualquier se-

creto de la misma está castigado con la muerte. Natura se cree fue un regalo del culto a Diana, hace ya muchos siglos.

Una pequeña facción concentrada en la provincia de Asia cultiva el Misterio de Sapientia, pero es un grupo reducido y de difícil acceso, ya que viven recluidos en cuevas.

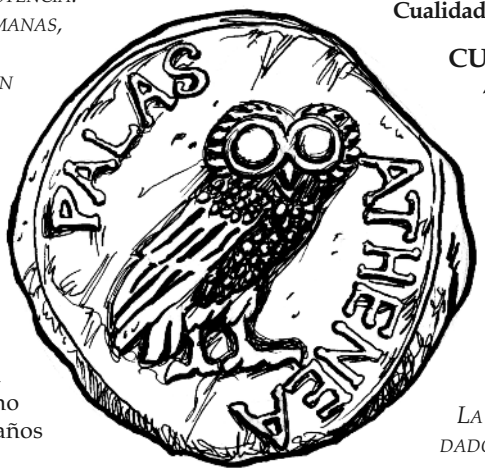
Cualidad extra: voluntad de hierro 3.

CULTO A VENUS

"Queridos hermanos y hermanas, Roma se ha convertido en el Palacio de esos idólatras de la sangre y el sufrimiento, nos han expulsado de nuestros templos, tachándonos de pervertidos y corruptos, pero hermanos y hermanas, ¿qué sabrán ellos de la vida y los placeres? Su propio dios les niega la vida, solo les promete la muerte. Engañan a los ciudadanos del Imperio prometiéndoles placeres en su Paraíso, promesas a los vivos que solo se cumplirán al morir, ¿no os parece sospechoso? En cambio, nuestra bienhechora la Doncella nos otorga la oportunidad de disfrutar de la vida, del goce de la existencia.

Todos estamos unidos hermanos y hermanas, en carne, alma y placer"

-Vitalinus, hablando a los hermanos en una de sus orgías en una de sus villas en las cercanías de Massilia durante uno de sus famosos delirios. Al día siguiente estaba encarcelado por motivar disturbios deshonestos por las calles.



Símbolos: una paloma, o una pirámide negra representando la piedra urania de Pafos, cualquier representación de la belleza femenina; en el Oriente del Imperio la representan como una simple concha, o una mujer de extraños ojos rojizos.

El culto a Venus se fundamenta en la fuerza de la vida en todos sus aspectos, desde el meramente carnal y sensual hasta sus aspectos más filosóficos y metafísicos. La belleza y el amor representa el mundo carnal, la fuerza vital el mundo teúrgico, ya que en si encierra la dinamis más pura.

Los teúrgos del culto reciben el nombre de **vitalis** –vivificadores, otorgadores de vida- ya que son famosos por su doctrina de la fuerza vital.

Adoran la belleza más pura, verdaderos sensualistas del cuerpo y la mente, placer por placer. Orgías, banquetes, y locura son sus divertimentos más habituales, buscando pasiones y nuevas sensaciones, los vitalis rara vez desaprovechan una ocasión para sentir el éxtasis. Se reúnen en el interior de las casas de placer, verdaderos antros decadentes, en los que experimentan empíricamente el éxtasis y discuten sobre filosofía. Para encontrar a un vitalis solo hay que combinar unos pocos factores: lujo, decadencia y un buen banquete.

En realidad no son tan superficiales, los vitalis suelen sorprender con acciones y pensamientos. Conocer a uno de ellos completamente es casi tarea imposible. Debe entenderse que los vitalis representan también la fuerza vital en sí, pudiendo ser sensatos cuando el momento lo requiere. Sorprende la fuerza interior que emana de ellos, pues ellos son la vida. Muchos linajes de héroes provienen o están asistidos por Venus, fuerza creadora, como el propio Eneas y César. El culto fundamenta su razón de ser en la propia existencia física y espiritual.

El culto no goza de una organización efectiva, la jerarquía es caótica, los únicos que cohesionan el culto son los líderes de los templos y de las congregaciones… tal es el grado de decadencia.

Pero una nueva tendencia ha aparecido en Pafos, que refuerza la antigua tradición, menos empírica y más clásica, cuyos valores son muy diferentes a los de la corriente empírica. Su líder es **Carondas Sulpicio**, que tras largos y duraderos viajes a la Encrucijada de los Dioses ha traido consigo nuevos escritos sobre los cultos arcaicos a las diosas asociadas a Venus en la zona. Es el vitalis más influyente en el término de Asia y su influencia crece día a día a otros términos, siendo un gran amigo de Pescennio Níger.

El culto se extiende por casi todo el Imperio, aunque los términos de Italia, Hispania, Hélade y Asia abarcan la zona de principal actividad, si como las grandes ciudades.

Los Misterios vitalis son **Aphrodisias**, **Fortuna** y **Vitae**. El principal es el de Aphrodisias, cuyo rastro puede seguirse hasta la propia Mesopotamia.

Cualidad extra: rasgo de carácter fuerte 3.

CULTO A MINERVA

"La hora se acerca, los signos son visibles en todas partes, los dioses nos requieren de nuevo, otra Gran Hazaña requiere de nuestra sabiduría y de nuestro valor, ¿serán suficientes para triunfar o sucumbiremos? El enemigo está tan cerca de nosotros que incluso podemos olerlo…

Muchos son los bellatores que ya han sucumbido al reunir los signos que se avecinan…

La Guerra Sagrada ha comenzado, ya he dado noticias de ello a nuestro aliado el Flamen Martialis…

Por Palas Atenea Minerva juro ante los dioses que el triunfo será nuestro."

-Extracto del Códice de Atenas, escrito por el difunto héroe Erictonio el troyano, asesinado por un enemigo desconocido.

Venus Urania

Diosa del amor y de la fertilidad. Asociada a la fortuna y la suerte. La belleza y la perfección son sus dos grandes cualidades. Venus personifica la vida, pero no la carne en sí, sino la vida desde un punto de vista metafísico, la fuerza vital que habita en todo aquello que vive. El apelativo de **urania** –celestial- se utiliza ya que según la mitología Venus Afrodita nació directamente de su padre Urano –el cielo estrellado- por lo que Venus en si nació de una estrella caída del firmamento.

Palas Atenea

Diosa de la guerra justa y de la sabiduría, así como de los oficios. Atenea surgió de la cabeza de Zeus, tras devorar este a Metis –la inteligencia práctica-, por ello Atenea es astuta y práctica en todo lo que hace. Su función guerrera difiere de la de Ares en que Atenea condena la crueldad de la guerra, propiciando los combates justos y heroicos. El término **Palas** proviene de la estatua de la diosa que protegía la ciudad de Troya, la cual se llevó Eneas a Italia, donde terminó en Roma, la nueva Troya.

Cosmogonía grecolatina

Una cosmogonía es el origen común de diversos dioses, siendo considerados de un mismo panteón, como los dioses Olímpicos griegos o los Capitolinos romanos, que es como los denominan los teúrgos.

Los grandes sacerdotes del Pacto

Pontífice Máximo
Flamen Dialis
Rex Sacrorum
Colegio de los Pontífices
Flamines
Aetate Provectus

El puente Sublicio

Pontifex significa constructor de puentes, posiblemente se refiera a que unen a la humanidad con los dioses y el mundo divino. Los primeros pontífices protegían el Puente Sublicio de Roma, puente de madera sagrado, según la leyenda los pontífices contactaban con los dioses por medio de este puente.

Símbolos: una lechuza, una égida, el olivo, una mujer con un casco griego o una simple mujer con una serpiente a sus pies.

Básicamente los teúrgos del culto a Minerva aspiran a convertirse en héroes según la etimología clásica, alcanzar el beneplácito divino, ser los hijos predilectos de los dioses, especialmente de Minerva.

De igual modo que las dominae, los bellatores son guardianes de la humanidad, defendiéndola de los enemigos, a diferencia de las dominae que defienden a la humanidad de si misma.

Se les llama simplemente los **bellatores** –guerreros– ya que su misión es proteger y custodiar. El culto y su función de protectores tiene un lejano origen, incluso se les relaciona con el Templo de Oro del Paraíso, un mito que pocos teúrgos recuerdan o estudian. Se dice que el Paladio era una de las doce estatuas que allí se encontraban.

Los bellatores valoran sobre todo el individualismo. Les gusta valerse por si solos, ya que al ser aspirantes a héroes necesitan ser completamente autosuficientes, estiman el poder de la voluntad y de la astucia. Si pueden vencer por medio de un ardid o un engaño lo harán.

Junto con el culto a Marte, los bellatores de Minerva luchan por la Guerra Sagrada, su vida está encaminada en mejorar sus capacidades para vencer a sus oponentes. Sin embargo no son tan belicosos como los saliare, pues parte de sus vidas las dedican a los conocimientos ocultos.

Guardianes de los enigmas del mundo y de muchos horribles secretos. El esfuerzo del culto está dirigido a reunir información sobre un secreto del que no se sabe nada en absoluto, pero al que llaman la Gran Hazaña, relacionada con una guerra o algo similar. Difícil de saber ya que la información que conoce cada bellator es ínfima, de este modo se protegen. Por ello los bellatores han reunido gran cantidad de conocimientos teúrgicos e incluso taumatúrgicos.

No existe una jerarquía precisa, todos son iguales, el único título jerárquico es el de Paladión, siendo este un líder provisional y rotativo. Cada teúrgo –si no está incapacitado por alguna razón- accede a este cargo de forma rotativa. Cada año se escoge a un Paladión, primero el más anciano ente los bellatores, así hasta el próximo. No se puede ser Paladión dos veces seguidas.

El Paladíon del 185 es **Aquiles Herofonte**, el cual lo es por cuarta vez, algo raro de ver, pero es que tiene más de 130 años y aún es relativamente joven. No es un hombre que destaque por su sabiduría o modales, pero es piadoso. Su gran pasión es la cacería de héroes persas. Dispone incluso de un reducido grupo para ello. También es cierto que más de una vez ha tenido problemas con otros bellatores y héroes de origen griego. Es demasiado pendenciero.

Los bellatores se encuentran por todo el Imperio, ya que son itinerantes y rápidos en sus movimientos por naturaleza, pese a ello se concentran en la cuenca mediterránea.

Los Misterios del culto son **Bellum**, **Divinatio** y **Sapientia**. Tres misterios realmente útiles, ya que cada uno de ellos es muy diferente del otro: los secretos del destino, la guerra y la sabiduría. Cuando un bellator alcanza el título de Paladión tiene el privilegio de aprender el Misterio de Maiestas.

Cualidad extra: sortílego 3.

Senatus Patres Sacri

"… y de esta forma se escogieron de entre mil teúrgos a los cien mejores, a los más sabios y capacitados de entre los diez cultos. Estos cien hombres y mujeres formaron el primer Senado del Pacto. En asamblea escogieron Praeneste como su lugar de reunión, tal y como habían aconsejado los augures"
-extracto del libro I del Mysteria ad procus.

Los dos grandes líderes del Pacto a finales del siglo II: el Pontifex Maximo y el Rex Sacrorum

Tras la muerte de Marco Aurelio y los numerosos cambios políticos acontecidos –asesinatos, traiciones y un largo etcétera- el anterior Pontifex, Tiberio Claudio Pompeyano, fue invitado a retirarse a una villa cerca de Praeneste, sede del Pacto. La invitación fue propiciada por el propio collegium de Pontífices ya que Pompeyano se habia convertido en enemigo del prefecto del pretorio Perennis, tras una conspiración propiciada por la propia mujer de Pompeyano, Lucila, hermana de Cómodo, en el 182.

Hasta el 185 queda vacante el puesto de Pontifex, cuando Perennis cae. Tres años de desgracia para el Pacto, pues el Pontifex nombra a nuevos flamines y realiza ritos importantes, pero el collegium no se había puesto de acuerdo en la elección hasta ahora. Han escogido a **Cneo Claudio Severo**, importante dialis de Asia famoso por combatir a los magoi persas, a los cristianos y otros cultos. No se trata de un fanático religioso, es un hombre de acción que ha convertido a su familia y al culto a Jupiter en una fuerza a tener en cuenta en la región. Las malas lenguas dicen que algunos pontífices influenciados por los diale lo nombraron para librarse de él en Asia ya que estaba acaparando demasiado poder.

El rex sacrorum es un patricio llamado **Publio Verginio** que puede remontar la genealogía de su familia más de 500 años en el pasado. Hombre orgulloso y difícil de tratar, desprecia a los plebeyos y extranjeros. Pero escrupuloso y sabio en su cometido sagrado. Tal es su devoción que ha donado la mitad de sus riquezas, que no son pocas, para embellecer Praeneste y numerosos templos en Roma. Es una de las figuras más influyentes en la política "cortesana" de Roma y Praeneste dentro del Pacto.

Los diferentes textos difieren en el número de cultos: de siete a doce cultos. Además, otros aseguran que los cien primeros senadores fueron los cien primeros teúrgos que juraron el Pacto. Para comenzar a entender el Pacto debe asimilarse y tenerse presente que cada culto es independiente de otro, aun siendo hermanos de la misma cosmogonía. Lo único que realmente les une es la Guerra de los Dioses, su lucha por recuperar un sitio entre los romanos, así como sus intereses particulares.

El Pacto está constituido por el **Senado de los Padres Sagrados**, el gran comicio de los teúrgos, formado por aquellos que ostentan cargos importantes. Aquí se consulta las grandes líneas a seguir y se vota la acción a ejecutar.

El Senado está liderado por los **Tresviri**, tres grandes teúrgos: el Pontífice Máximo, el Rey de los Sacrificios -rex sacrorum- y el Flamen Dialis -representante del Culto a Júpiter-. Son los líderes morales del Senado y del Pacto, siendo sacrosantos, y por ello su vida inviolable. Son considerados eruditos y sabios prominentes, portadores de vastos conocimientos, conocedores de los más poderosos y temibles secretos. El Pontifex Máximo y el Rex Sacrorum pueden pertenecer a cualquier culto, siendo designados por los dieciséis Pontífices.

El **Pontifex Maximo** es el líder y cabeza visible del Senado y del Pacto, representa la unión de los dioses con el hombre. Es el cargo más importante e influyente, aunque tiene gran cantidad de obligaciones y restricciones. El cargo es elegido por el colegio de los pontífices, aunque ningún pontífice puede llegar a ser Pontifex Maximo, pudiendo ser de cualquier culto del Pacto.

El **Rex Sacrorum** representa el mundo más oculto de la teúrgia, conocedor de vastos secretos, es quizás el teúrgo que mantiene el vínculo con los dioses más estrecho y asiduo. El Rex Sacrorum es el gran protector de costumbres, se encarga de vigilar y asistir los grandes ritos del Pacto, siempre dispuesto para un sacrificio. Se le consagra al dios de los inicios Jano.

El **Collegium de los Pontifices** es la máxima representación del Senado, nadie conoce a sus miembros, pues se mantienen ocultos, y cuando un teúrgo se presenta ante ellos solo puede ver debajo de sus capuchas y túnicas, máscaras griegas de la tragedia y la comedia, o máscaras que representan animales. Cada uno posee un nombre simbólico. Los Pontífices son los grandes consejeros del Senado, del Pacto y de todo teúrgo que quiera consultarles. También se les conoce por la Corona de las Potestades, cada uno está representado por un objeto o animal especial. Suelen reunirse en refugios ocultos en los términos de Italia y de la Hélade cuando no se reúnen en el Senado.

Otro grupo importante son los **Flamines**, representantes de cada Culto en el Senado. No son necesariamente los líderes de los cultos, son los enviados y mensajeros de estos. Es un cargo importante y de una responsabilidad enorme, ya que no disponen de voto en el Senado pero si de voz. Deben saber como influir y velar por los intereses del Culto. Los teúrgos pueden acudir a su flamen para solicitar consejo, sabiduría y ayuda.

Pero el núcleo del Senado lo forman diversos cargos teúrgicos, como los *aetate provectus*, los líderes y representantes de las Congregaciones más importantes. A su vez aquellos que han sido magistrados ingresan como Patres Sacri.

Organización jerárquica del Pacto

"Un hombre debe vivir cerca de sus superiores como cerca del fuego: ni tan cerca que se queme, ni tan lejos que se hiele."

-una de las máximas del filósofo Diógenes de Sínope (412 a. C- 323 a. C), aconsejando ser práctico sobre temas relacionados con el liderazgo y la jerarquía.

El Pacto ha creado un gran conjunto burocrático para su organización, dividiéndolo en magistraturas, funciones y consuasuras. Es la base del *cursus honorum teurgicus*, la carrera de los honores teúrgicos. Para acceder al poder y tener posibilidades personales un teúrgo debe plantearse ingresar en el cursus, de esta forma tendría las herramientas necesarias para obtener aquello que más anhela, ya que un magistrado goza de ciertos privilegios, como ayudantes y recursos diversos.

Las **magistraturas** son en realidad el verdadero poder del Pacto, pues otorgan cierto poder a los teúrgos. Cada magistrado es elegido para que actúe durante un año, salvo el censor que ostenta el cargo cinco años. Seis son las magistraturas, cada una de ellas con sus privilegios y obligaciones, siendo las siguientes: consulado, preturía, edilidad, censura, cuestura y tribunato.

- **Consulado**: la más alta magistratura, que otorga al teúrgo privilegios especiales en el ámbito militar, político y religioso.
- **Preturía**: los pretores tienen competencias en justicia, pudiendo incluso intervenir en las congregaciones en ocasiones especiales.
- **Edilidad**: a la edilidad unicamente pueden acceder los aetate provectus, los representantes de las congregaciones y responsables de las mismas, teniendo jurisdicción judicial en su interior.
- **Censura**: los censores se encargan de confeccionar las listas de los teúrgos, fieles y congregaciones.
- **Cuestura**: encargados de recaudar los tributos y multas a los teúrgos y congregaciones, siendo además responsables de la contabilidad del tesoro del Pacto –**Aerarium Sacri**–.
- **Tribunato**: los tribunos ayudan a los cónsules, actúan en su nombre si lo solicitan.

El cometido de las **funciones** es ayudar y apoyar a los magistrados, siendo el mejor método para alcanzar las verdaderas magistraturas. Las funciones principales son las de los prudentes, los aeditii, lictoris, monitori y tabellarii.

- **Prudentes**: expertos en leyes y justicia.
- **Aeditii**: ayudan y apoyan a los aetate provectus.
- **Lictoris**: guardaespaldas de los magistrados. Por ejemplo los Pontífices tienen derecho a tener 12 lictores, los cónsules 6…
- **Monitori**: es un tipo especial de vigilante, ya que su función es controlar las posesiones de los magistrados y observar que estos realizan su trabajo correctamente, ya que debe realizar informes para los Pontífices.
- **Tabellarii**: correos del Pacto.

Las **consuasuras** son una función de segundo orden, pero permiten al teúrgo acceder a las funciones de primer orden, ganando experiencia y contactos. Hay gran cantidad de posibilidades dentro de las consuasuras, siendo las más comunes las de bibliopola, litteratus, eruditus, magíster, ensifer y atriensis.

- **Bibliopola**: bibliotecario, profesión estimada y útil. A menudo los bibliotecarios son eruditus.

- **Litteratus**: escriba y secretario.
- **Eruditus**: experto en algún tema especifico.
- **Magíster**: maestro, le da conocimientos complementarios a los futuros teúrgos o los refuerza. Son muy respetados.
- **Ensifer**: un tipo de guardaespaldas de segundo orden, ya que protegen las posesiones de los magistrados.
- **Atriensis**: administrador de las posesiones del senado, del Pacto o de magistrados particulares, como villas o lugares de reunión, incluso en algunos refugios secretos o grandes templos siempre hay un atriensis que lo mantiene en condiciones.

Los tres Pilares del Pacto

"Minerva, Prometeo y Mercurio, recuerda procus, son nuestros garantes de justicia, sacrificio y cooperación. Son nuestros mayores dones y su legado. Debemos respetarlo ante todo y contra todos. Obviar uno es obviarlos todos."
-extraído del Mysteria ad procus, como una de las enseñanzas básicas.

El Pacto basa su unión en los tres pilares, fundamentos básicos para la supervivencia del Pacto en sí, son la **justicia**, el **sacrificio** y la **cooperación**.

La justicia viene representada por las cinco leyes, siendo el sacrificio personal la fuente de la que emana la fortaleza de los teúrgos respecto al temporal que representa la Guerra Sagrada, se debe luchar aunque el beneficio personal pueda ser mínimo. La cooperación entre los cultos es complicada debido a diversas circunstancias. Debe comprenderse que han vivido siglos de conflicto en sus búsquedas de poder sagrado, lo que ha ocasionado asesinatos, traiciones, robos e incluso la destrucción de lugares sagrados. Pese a todo ello, no queda más remedio que cooperar, puestos que desunidos y enfrentados se debilitan ante sus numerosos enemigos. Por lo tanto, las congregaciones -compuestas de teúrgos de diversos cultos- representan con mayor firmeza el pilar de la cooperación, siendo en gran medida las cohesionan el Pacto Secreto.

La realidad puede llegar a ser muy diferente de los fundamentos ideales, pues los pilares son a menudo olvidados, aunque son muchos los esfuerzos de los cultos por permanecer unidos y hermanados. Poco a poco el Pacto se consolida y sobre todo los teúrgos más jóvenes aprenden a colaborar con otros teúrgos. Los más ancianos ven a menudo como su poder es cuestionado por grupos compuestos de diversos teúrgos de diferentes cultos, jóvenes que no respetan el lugar de la sabiduría.

Las Leyes Sagradas del Pacto

"El honor prohíbe acciones que la ley tolera"
-Una de las célebres frases de Séneca, pintada en una de las entradas de Praeneste, sede del Pacto, como protesta. Es habitual que los teúrgos realicen este tipo de pintadas anónimas como queja de las injusticias cometidas.

Los Pontífices tras instaurar el Pacto idearon cinco leyes básicas que debían regir y coordinar la justicia del Pacto, siendo uno de los Pilares del Pacto. Estas solo competen a los teúrgos respecto al mundo vinculado con la Guerra de los Dioses, pues no se entrometen en su vida privada, aunque en realidad algunas leyes pueden atentar ligeramente contra la libertad privada. Las leyes fueron creadas con dos motivos principales: unir a los Cultos con una legislación que los identificase como conjunto, cohesionándolos lo más posible, donde ningún culto tuviese privilegios especiales, con la excepción del Culto a Júpiter, líder del Pacto; y el segundo motivo era proteger al Pacto de los propios teúrgos, defendiéndolos de abusos y de fricciones innecesarias.

El poder real de algunas de las leyes es relativo, pues cada culto tiene sus propias leyes internas que aplica a sus fieles y teúrgos, leyes instauradas a lo largo de los siglos por tradición y motivación religiosa. Las disputas legales son comunes en el Pacto, pues la intromisión de varias leyes enreda mucho la vida legal cotidiana de los cultos. Ese es uno de los motivos por la que las Cinco Leyes Sagradas se redactasen de una forma sencilla y lo más clara posible. Desgraciadamente esta claridad ha sida oscurecida por los *prudentis* y los legisladores, enredados en sus guerras dialécticas.

Las congregaciones tienen además sus leyes internas, las cuales deben de estar acordes con las del Pacto, lo que a veces no sucede. Muchas leyes internas son secretas, por lo que atentan contra las leyes del Pacto, pero es imposible conocer su existencia. Un laberinto legal, ya que las leyes secretas de las congregaciones están protegidas por la Ley del Templo y la Congregación.

Las Leyes juradas la Noche del Juramento entre todos los cultos son las siguientes:

LEY DEL SECRETO Y DEL MISTERIO

Esta ley regula el que el Pacto siga siendo secreto, protegido del Estado, de otros cultos y de los propios traidores. También recoge que cada culto tiene el derecho a guardar en secreto sus Misterios. Controla las influencias políticas de cada culto en el Imperio. Esta ley está muy vinculada a los cónsules y los pretores, pues estos velan por el cumplimiento de las leyes. Revelar la existencia del Pacto está fuertemente condenado, en algunos casos con la muerte.

Interpretar el cursus teurgicus

El cursus puede además ser una excusa perfecta para interpretar y motivo de intrigas políticas y palaciegas en Praeneste, simplemente considera que ese puesto que deseas obtener para ti también lo ansían otros.

Funciones y consuasuras, ¿Quiénes las ostentan?

Estos cargos lo realizaban durante el primer siglo de vida del Pacto teúrgos de prestigio, comprometidos y honestos, pero con el tiempo han ido relegando gran número de consuasuras y algunas funciones a sus ayudantes y allegados, sobre todo fieles adiestrados para ello. De hecho las consuasuras están ocupadas prácticamente por fieles y unos pocos procus que parecen "intrusos" en un feudo casi exclusivo de fieles. Esto es posible pues la ley que regula estos cargos declara que "todo aquel que pertenezca al Pacto puede y debe acceder a ellas". Tanto los procus como los fieles son miembros del Pacto a estos efectos.

Las Diez Tablas

Las leyes fueron grabadas en diez tablas de bronce, estando en posesión del Rex Sacrorum.

LEY DE LA VIDA Y LA MUERTE

Esta ley determina los castigos y penas impuestas por los diversos delitos, desde el simple robo hasta el asesinato de otro teúrgo. Aunque no todos los delitos están tipificados.

LEY DEL CASTIGO Y EL JUICIO

Determina el poder real de los jueces, y como debe realizarse los juicios contra miembros del Pacto. Hay diversos tipos de juicio, esta Ley determina que tipo debe realizarse. El Pacto hace uso de un tipo de juicio arcaico, al estilo de los utilizados por los romanos en la época de Rómulo y la República, mezcla tanto leyes como teúrgia. Gracias a esta Ley todo teúrgo tiene derecho a juicio.

LEY DEL PODER Y LA GUERRA

Esta ley está muy relacionada con el poder de los *fetiales* –diplomáticos– y con aquellos teúrgos que luchan contra los enemigos del Pacto. Determina también la forma de reparto teórico de la *praeda* –botín de guerra– según cargos y participación de cada teúrgo. Esta Ley indica los ritos necesarios para iniciar una guerra y como se firma la paz.

LEY DEL TEMPLO Y LA CONGREGACIÓN

Esta ley regula los derechos y deberes de los teúrgos respecto a las congregaciones y lugares de poder, definiendo los *principatus* –terrenos adjudicados a los templos y santuarios–, los cargos habituales de los templos y las penas por sacrilegio. También determina las leyes relacionadas con las congregaciones y los fieles.

El Pacto y el Imperio

"Recuerda procus que el nuestro es el arcana imperii, el silencio y la mentira, la sombra y el susurro, la noche y la intriga. Observa estas indicaciones y tu vida será larga."

-extraído del Mysteria ad procus, recalcando los sutiles métodos del Pacto, al menos en teoría.

El Pacto aboga por el control del Imperio, influenciándolo desde las sombras, mezclados en los grupos de poder. Son muchos los enemigos y tan pocas las fuerzas de las que dispone el Pacto que la organización prefiere moverse con cautela. Las magistraturas y organizaciones de poder del Imperio están repletas de teúrgos del Pacto.

Tras cada hombre o mujer de influencia se encuentra un teúrgo, tras cada ciudad de importancia una congregación y tras el propio Imperio y sus signos más evidentes de poder, tales como el ejército, se encuentran los cultos. El Pacto es una sombra que lo cubre todo. Todo son herramientas que necesita el Pacto para lograr su objetivo.

Pero el Imperio de finales del siglo II zozobra entre guerras civiles y motines. El Pacto ve a menudo como los propios teúrgos se ven obligados a luchar entre si por su participación en las guerras, motivados por intereses políticos o económicos, por lo que no es raro que algunos teúrgos terminen asesinados o muertos en estas guerras que no favorecen al Imperio ni al Pacto. Muchos emperadores de principios del siglo III son demasiado proclives a los cultos orientales, dejando en un segundo plano a los dioses que ayudaron a Roma a convertirse en el Imperio por excelencia, algo que el Pacto no tolera.

En los términos el Pacto disfruta de muy diferentes posibilidades, siendo más fuerte en Italia, Hispania y la Hélade que en cualquier otro sitio, así como entre las legiones del Rin y el Danubio. El resto de los términos está plagado de peligros y enemigos. Por ello su política es diferente en cada uno de ellos, siendo más estricto en aquellos donde debe radicalizarse su acción.

El Pacto suele actuar de forma comedida y siempre tras haber ideado una estrategia de acción, nunca actúa al azar contra sus enemigos. Primero busca objetivos y tras investigar la situación actúa o no. Aunque no es raro que sus métodos sean crueles y despiadados, como asesinatos, extorsión, crímenes, todo para salvar a Roma de los Dioses Caídos.

No todos los teúrgos actúan en la Guerra de los Dioses, muchos no se interesan en la lucha, dedicados al estudio y la meditación, concentrados en la búsqueda de la sabiduría y de su desarrollo personal. No debe olvidarse que aunque el Pacto se creó para luchar contra los Dioses Caídos para poder restaurar la *Pax Deorum*, los Cultos siguen cultivando la sabiduría teúrgica.

Términos del Pacto

"Desde el Oriente al Occidente, el Pacto abarca el imperio de Roma y ahora unos pocos agitadores quieren dividir a semejanza de provincias lo que llaman términos, fronteras… ¿Qué clase de locura o ambición es la que domina sus pasiones?"

-un teúrgo criticando en Praeneste la existencia de los términos, en los que ve un germen de división y posible sedición dentro del Pacto.

El Pacto ha dividido convencionalmente el Imperio en términos o fronteras que ayudan a controlar con mayor facilidad a sus miembros y a sus enemigos. Son diez, aunque según la situación política estos pueden variar, y los teúrgos del oriente y del occidente a veces difieren en su número y extensión, pero normalmente son los siguientes: **Britania, Galia, Hispania, Italia, África, Hélade, Iliria, Asia, Oriente** y **Egipto**.

Los términos no poseen ningún tipo de estructura administrativa aunque algunos líderes del Pacto desean crear magistraturas para su control, pero los cultos y las congregaciones se niegan a verse atados, oponiendo gran resistencia.

Entre los teúrgos de los diferentes términos existen grandes diferencias de pensamiento y de ritos, ya que las diversas tradiciones de los lugares se mezclan con las romanas y griegas. En algunos términos la tradición religiosa romana no goza de gran fuerza o prestigio, como en Egipto, donde sus propios dioses y sincretismos griegos son casi la única fuerza religiosa, junto a la secta del Nazareno. La influencia de otros cultos es patente entre los teúrgos del Pacto que viven o se relacionan en lugares distantes de los centros de poder de la civilización romana con otros sacerdotes y teúrgos.

El Imperio del S.III se caracteriza por ver surgir de entre las provincias un tipo de civilización y carácter propios. La civilización propiamente romana se desarrolla de manera distinta en el Occidente y en el Oriente. Esto afecta de igual forma a la vida religiosa, el Pacto ve surgir ciertas formas en los términos exclusivos de unos pero no de otros. Cada término comienza a desarrollar ritos y ceremonias únicas. El Pacto acusa a varias congregaciones y templos, y especialmente a sus *aetate provectus*, de atentar contra la tradición única que desean implantar los líderes del Pacto para fortalecer el culto capitolino.

SOCIEDADES DEL PACTO

"El que no quiera vivir sino entre justos, que viva en el desierto"
-Lucio Anneo Séneca, cita utilizada en el Mysteria ad procus, explicando que siendo el Pacto una sociedad humana, el mal y la falsedad son cosa común.

El teúrgo y la sociedad teúrgica

El teúrgo se relaciona con el Pacto y el mundo teúrgico a tres niveles básicos, éstos vienen representados por tres tipos de estamentos o sociedades: el culto al que pertenezca, la congregación en la que ingrese y el Pacto Secreto.

Ante todo el teúrgo es miembro de un culto específico: del mismo aprende los Misterios y sus rituales básicos, dependiendo en gran medida del mistagogo que le haya asistido para su ingreso, el cual siempre ejercerá cierta influencia sobre él, ya que sus enseñanzas marcan para siempre la mente del iniciado. Dependiendo del culto la intensidad de las obligaciones del teúrgo serán más exigentes o no.

Tras el culto, la congregación es el segundo hogar del teúrgo, en él conocerá a sus allegados e incluso amistades, será su círculo íntimo, donde podrá realizarse como teúrgo. Las congregaciones suelen tener miembros de diferentes cultos, por lo que la intensidad de las relaciones internas a menudo conlleva disputas y sorprendentes revelaciones de amistad. Los teúrgos suelen escoger una congregación cuyas ideas y forma de actuar le atraigan, por lo que la simpatía entre teúrgo y congregación suelen estar asegurada en principio, aunque no es seguro que esto suceda siempre. Los teúrgos de la congregación serán aquellos que mejor conozca, pues algunos ritos y fiestas religiosas pueden llevar semanas o meses. La política entre los teúrgos es importante y las congregaciones son un buen medio para conocer nuevas ideas y ritos, para fortalecerse y conocer.

Teurgos vitae pessimi et teurgos vitae honestiores

La política interna del Pacto, manifestada en los cultos y las congregaciones se basa básicamente en la "guerra" entre dos tipos de teúrgos bien diferenciados pero difíciles de identificar en ocasiones: los pessimi y los honestiores.

Los vitae pessimi son aquellos cuya unica cualidad es la de ser grandes conspiradores y confabuladores. Suelen ser mediocres teúrgos, militares e incluso políticos, pero sus dotes manipuladoras son excelentes. Son la sombra que corrompe a jóvenes teúrgos e influencia en los más ancianos y supuestamente más sabios.

Los vitae honestiores son aquellos teúrgos comprometidos con el Pacto. Grandes defesores y políticos honestos que luchan contra los pessimi, pero que son derrotados en numerosas ocasiones. Cuando un pessimi susurra en el oído de un líder, este suele quedar tan envenenado con sus mentiras que es difícil hacerle entrar en razon. No son pocos los teúrgos que se han visto envuelto en grandes problemas por ellos. Un conflicto tan antiguo como la vida misma.

El último eslabón viene representado por el Pacto Secreto. Para muchos teúrgos, el Pacto es algo abstracto, no parece existir, pues no hay obligaciones específicas, salvo cumplir las Leyes, las cuales se incumplen a menudo. Solo a medida que el individuo avanza como teúrgo va comprendiendo la verdad del Pacto: influencia, secretos, traiciones, conspiraciones,… pero también ayuda, aliados, beneficios y conocimientos.

Por lo tanto ninguno de estos tres estamentos es desdeñable para un teúrgo que se precie y desee escalar posiciones en el Pacto, o por lo menos que desee conocer a gran cantidad de teúrgos diferentes que siempre pueden prestarle sus servicios y asistencia.

Las Congregaciones

Las congregaciones están compuestas por teúrgos motivados por un interés común, ya sea la búsqueda de sabiduría, la guerra, motivos económicos o políticos. Las congregaciones suelen constar de un número de miembros limitado, siendo pequeñas sociedades secretas que se protegen. Todas las congregaciones tienen una razón de ser religioso, ya sea la adoración de un dios en particular, la custodia de un templo o la destrucción de un enemigo poderoso. Por ejemplo, la congregación de Rodas, dedicada a la adoración de Helios y la custodia del cuerpo de Helena de Troya, o la congregación nabatea de Capita Petrea Egea en Arabia, establecida para controlar la Tríada de Palmira y los adoradores de piedras árabes, o la Domus Heraklea de Gadir en Hispania, establecida hace más de mil años para custodiar los secretos del Templo de Hércules. Además, algunos rumores aseguran que tres héroes protegen el lugar.

Las congregaciones tenían en el pasado un contexto diferente, pues solían estar compuestas por teúrgos de un mismo culto, salvo raras excepciones. El Pacto ha motivado que las congregaciones estén compuestas de teúrgos de diferentes cultos, unidos simplemente por afinidades comunes. Esto las ha fortalecido, enriqueciendo a los teúrgos con nuevas ideas, compartiendo numinae y Misterios con mayor facilidad, aunque esto último está prohibido y los teúrgos de más edad persiguen.

Un teúrgo puede pertenecer a varias congregaciones, por lo que la maraña de intereses y motivaciones de las congregaciones puede llegar a ser caótica.

Cada congregación posee su templo, santuario o altar principal, en el que establece su lugar de poder, su corazón y su alma. Estos lugares pueden poseer varias congregaciones, por ejemplo el Templo de la Gruta Oscura en Veyes, tuvo durante un tiempo tres congregaciones, una a Ceres, a Plutón y otra a Apolo.

Las congregaciones poseen secretos, ritos y numinae propios, por lo que ingresar en una congregación no es sencillo. Cuando un teúrgo desea ingresar en una debe demostrar que es digno de ella, que no será un enemigo o traidor a los intereses de los miembros del grupo, y que su motivación para ingresar no es solamente personal, es decir, que desea ingresar también pues comparte los intereses por los que la congregación existe, no deseando únicamente conocer los secretos de la congregación por intereses particulares. Por norma las congregaciones poseen métodos para salvaguardar sus secretos, ya sea por medio de leyes internas o ritos de juramento, los cuales conllevan una verdadera ceremonia y una maldición si el teúrgo traiciona a la congregación.

Ejemplo de congregación: el agyrmos de las satori de Enna, en Sicilia

"Escucha hija de Enna Prosérpina, somos las guardianas de las entrañas de esta tierra maravillosa y terrible. Bajo nuestros pies espera el Hades y las tenebrosas aguas del Estigia. Encerrados moran seres que antaño casi hacen perecer al mundo, como Encélado y el más terrible de las criaturas, Tifón, la gran serpiente que algún día destruirá el mundo. ¡No oyes acaso su susurro, su siseo, en las noches de bruma! Tus hermanas saben que sus vidas pertenecen al santuario, igual que tu vida solo espera ser entregada cuando llegue el momento. Sabes, poco importa tu pasado, para mí y las diosas, no existe. No conocerás hombre alguno, ni vida de lujo. Tu familia ahora no significa nada, eras una satora del culto a Enna. ¡Me perteneces! ¡Puedo incluso matarte si quiero y entregarte a los animales! Si me desobedeces, te castigaré con severidad. Si obedeces, a cambio las diosas te recompensarán. Te lo aseguro. Ah, y cuídate de los teúrgos del Pacto, son astutos y ansían nuestros secretos, pues estos hombres nos temen y odian, no te confíes y te irá bien. Ahora, te enseñaré a Hades, niña, y recuerda que eres su concubina. Todas lo sois."

-La Enna Euna, explicando a una joven satora su condición de canéfora.

Esta congregación adora a dos deidades, Deméter y Perséfone, madre e hija. Enna, identificada como Perséfone –Prosérpina en latín-, es una antigua deidad de los sículos, por lo que es anterior a la llegada de los griegos, por lo tanto se trata de una dea expugnari. Esta congregación realiza rituales relacionados con el mundo agrario y el mundo de los muertos, siendo junto con la Congregación de Aretusa y la Tiasa de Venus Ericina, una de las congregaciones más importantes de Sicilia y gran parte del Mediterráneo occidental.

ENNA PROSÉRPINA

Coré, hija de Ceres y Júpiter –o Deméter y Zeus-, significa Doncella o Virgen. Tras ser raptada por Plutón pasó a llamarse Prosérpina, siendo la reina del Hades, o mundo de los muertos. Aún siendo en origen una dea expugnari, Enna esta completamente asimilada al culto de Ceres y Prosérpina.

LOCALIZACIÓN

La meseta de Enna esta situada a cierta altitud en una región dominada por pequeñas montañas y colinas, por lo que domina este lugar desde esta acrópolis natural. Numerosos y frondosos sotos rodean el lugar. Estos bosques, que pertenecen al santuario de Enna, son sagrados. Está situada casi en el centro de Sicilia, por lo que recibe visitantes de todas las ciudades y regiones de la isla, así como de Italia y Grecia, donde posee cierta fama.

Dicen que al norte de Enna se encuentran varias cuevas plutonias –entradas al reino de Plutón, el Infierno-.

SANTUARIO

El santuario de Enna tiene el aspecto de un pequeño pueblo encaramado en su acrópolis protegido por una sencilla muralla. El lugar esta dominado por el templo a Prosérpina y Deméter.

MIEMBROS E INGRESO

El agyrmos de Enna siempre está formado por nueve satoris, que representan los nueve días que Deméter tardó en saber lo que le había sucedido a su hija Coré, ahora llamada Prosérpina. Solo se permiten miembros mujeres entre estas nueve, pero tras la fundación del Pacto Secreto, los cultos lograron que Enna aceptase un miembro masculino de cada culto, más una teúrga del culto a Juno. Por lo tanto la congregación está formada, en teoria, por las nueve satoris y seis teúrgos de otros cultos, aunque siempre hay vacantes entre ambos grupos –de hecho únicamente tiene una representante del culto a Venus y otra del culto a Minerva-.

ORGANIZACIÓN Y JERARQUÍA

La líder de la congregación ostenta el título de Enna Eunas, siendo un cargo vitalicio. Su nombre anterior se borra, estando prohibido decirlo en el interior del santuario, ya que esta teúrga representa a Enna Prosérpina entre los mortales. Tiene derecho absoluto sobre las teúrgas del culto y los fieles. Cuando la Enna Eunas fallece la canéfora de mayor edad es elegida nueva líder.

Las otras ocho teúrgas reciben el nombre genérico de canéforas –portadoras de cestas-, en las cuales portan un cuchillo para sacrificios, alimento ritual –una torta o pan sagrado- e incienso. Al norte de Enna existen nueve cuevas de las que se dicen son puertas al infierno. Cada canéfora se encarga de custodiarla y guiar a los que quieren asomarse al Hades, o incluso entrar en él.

Las congregaciones están compuestas básicamente por dos tipos de miembros, los teúrgos y los fieles. Estos últimos no practican por norma sino una teúrgia muy limitada, teniendo acceso a muchos de los ritos de la congregación pero no a todos, aprovechándose de muchos de los dones e influencia de los teúrgos.

El líder habitual de la congregación es el denominado *aetate provectus* –anciano–, un teúrgo de más de 80 años, auque este requisito no es obligatorio. Por norma el *aetate* es simplemente el más antiguo de la congregación. Aunque el orden y jerarquía de las congregaciones depende de cada una de ellas, algunas están muy jerarquizadas, pero la mayoría poseen unos pocos cargos para administrar su centro de poder y poco más, ya que las congregaciones en si no desean dominar a sus miembros, ya que esto haría poco atractivo que los teúrgos quisiesen ingresar en ellas. Solo las más poderosas congregaciones pueden permitirse esta actitud de control, ya que de todas formas los teúrgos desean ingresar en ellas para compartir sus poderosos rituales y secretos.

Lugares de poder

El Pacto posee por todo el Imperio templos y santuarios secretos, estos son los núcleos centrales de los cultos, donde realizan sus *comitia* –reuniones sagradas– y sus rituales conjuntos: la antigüedad del mismo, su poder inherente y aislamiento son factores que contribuyen al prestigio de los lugares de poder.

El teúrgo siente el templo como un lugar de refugio, de seguridad y deber religioso, donde puede reunirse con sus iguales, aprender y relacionarse. La seguridad del mismo es fundamental pues las *congregatio* se reúnen en ellos para sus *comitia*, rituales y cualquier asunto de importancia.

Los templos pueden tener aspecto y cualidades individuales muy diferenciadas pues dependiendo del culto elegirá unas características apropiadas a sus intereses. Su antigüedad, su historia, el lugar en el que estén emplazados, son muchos los factores que determinan como será un templo.

Todo lugar que encierre cierto poder contiene en sí algo divino, algo del poder de los dioses y por lo tanto tiene un valor especial para cualquier practicante de poderes sobrenaturales, sea teúrgo, taumaturgo o goético. Estos lugares son considerados sagrados, profanarlos es un crimen horrendo y su castigo terrible.

TIPOS DE LUGARES DE PODER

Existen diferentes tipos de centros de poder, aquí tienes una breve guía.

LOS CINCO LUGARES DE PODER

Hogar	Focus
Larario	Lararium
Altar	Ara
Santuario	Sanctuarium
Templo	Templum

Hogar (focus)

Tanto altar familiar como horno, situado en el *atrium*, centro o corazón de la casa. El hogar simboliza la vida religiosa de la casa y personifica a Vesta, divinidad del fuego domestico.

Los teúrgos del Pacto suelen tener un Hogar donde depositan parte de su poder, escondido y bien protegido, no necesariamente deben estar localizados en su casa. El *focus* puede retener puntos de dinamis que solo el teúrgo y algunos que el escoja pueden utilizar. La forma de este *focus* no es necesariamente un horno, pero siempre debe representarse con algún tipo de fuego o calor.

Rito del focus

Este sencillo ritual puede ser realizado por cualquier teúrgo con 1 en Corpus Religio. Convierte al focus en una pequeña fuente de dinamis que puede utilizar siempre que el teúrgo esté dentro del edificio en el que esté situado, ya sea una domus o villa.

El teúrgo realiza libaciones de leche y miel durante la noche, quema incienso y deposita pequeñas ofrendas trece veces al año, en cada luna nueva. Durante cada rito el teúrgo ora en voz alta, alimentando el fuego del hogar, pidiendo a Vesta su protección.

El focus tiene la misma fides que la del teúrgo. Cada noche de ritual el focus recupera cinco puntos de dinamis.

Larario

Hornacina o pequeña capilla de frontón triangular donde se coloca la imagen pintada o la estatuilla del *lar familiaris*. Representado como un joven con túnica, bailando sobre un solo pie, con una corona de laurel, un cuerno de la abundancia y una pátera –copa de sacrificios-. A menudo está localizado junto al hogar. Ante el larario se realiza parte de los ritos domésticos. Su misión es proteger al teúrgo y su familia.

Cada congregación posee un larario, símbolo de unión entre varios teúrgos.

Rito del larario

De igual forma que el rito del focus, este también es sencillo de realizar: solo necesita que el teúrgo tenga Corpus Religio 1. El larario posee un lar que protege al teúrgo, familia y allegados siempre que estén en el interior de la casa.

Para que el rito sea efectivo el teúrgo debe inscribir en una placa su nombre, el de su familia y de aquellos que desee incluir en el rito. Quema incienso, deposita ofrendas y hace libaciones con su sangre, la de su familia y allegados, durante trece lunas llenas. Musita, susurra una letanía: "Enos lases iuuate, Enos lases iuuate, Enos lases iuuate". Con la sangre quemada dibuja signos que debe borrar con agua.

El larario proporciona las siguientes ventajas:

- Aumenta la defensa teúrgica en un +5
- Las tiradas para realizar numinae ofensivas tienen un +5
- Da un +5 a las tiradas de maniobra teúrgica

Ambos ritos, debido a su sencillez, puede ser realizado por algunos fieles instruidos.

Altar (ara)

El altar es básicamente un centro de poder utilizado para todo tipo de sacrificios. Pueden ser túmulos de tierra, césped o un montón de piedras. Algunos son de piedra maciza, cilíndrica o rectangular. En su parte superior hay una cavidad para quemar a las victimas de sacrificios, los cuales siempre deben hacerse sobre el mismo, o para quemar perfumes. A veces pueden localizarse en el interior de un templo, pero estos altares no pueden utilizarse para sacrificios. Por norma en los templos el altar se encuentra en su exterior, en el atrio o en los escalones de acceso. No siempre están unidos a los templos, pueden encontrarse sin necesidad de templo. El larario y el hogar son pequeños altares domésticos. Los altares funerarios contienen las urnas cinerarias, para el culto a los muertos, pudiendo ser estas estelas, mausoleos o túmulos. También se pueden erigir altares en las calzadas, los cruces de caminos, etcétera. La calidad del *ara* puede ayudar o desfavorecer al teúrgo.

Santuarios

Lugares naturales -como bosques, fuentes, montañas, ríos, grutas, peñascos, etcétera- dedicados y consagrados a una divinidad o espíritu. El poder de la divinidad es manifiesto en el lugar, ya sea por su perfección o gran belleza, así como por su majestuosidad. Dichos lugares son sagrados y por lo tanto están sujetos a unas reglas estrictas, custodiados por fieles, teúrgos, genios protectores o el poder de la propia divinidad. No pueden ser creados por el hombre, pero los altares o templos construidos en ellos son de gran poder y pureza.

Entre los teúrgos del Pacto los santuarios son lugares codiciados y las disputas por conseguirlos están al orden del día: conspiraciones, traiciones, movimientos políticos e incluso asesinatos.

Los santuarios suelen ser poderosos en asuntos específicos, pudiendo estar representado por un Misterio de cierto nivel.

Templo

Edificio reservado al culto de una o varias divinidades, construido sobre un *templum* y después consagrado y dedicado a la divinidad. Para la construcción de los templos el augur debe delimitar el terreno donde vaya a edificarse, con su *lituus* (vara) en forma rectangular o circular, observando el augur signos divinos en su interior. Dicha ceremonia se llama *inauguratio* (in augurio). Después el augur debe consagrar y dedicar el lugar para que el edificio en cuestión pueda ser un templo.

El Pacto, debido a la guerra contra los Dioses Caídos, ha optado por inaugurar unos pocos templos ocultos en lugares recónditos o solitarios, pero que no carezcan de poder. Los templos son muy útiles para realizar ceremonias y ritos, así como para poder realizar los dones.

IUS DIVINUM

"Si se compara al pueblo romano con las otras naciones, se verá que le igualan o incluso le superan en todo lo demás; pero este vale más que ellas por el culto que rinde a los dioses"

-Cicerón.

Los dioses grecolatinos han revelado desde los primeros tiempos las diversas verdades secretas del Universo, cada deidad participa de una pequeña parte de esta verdad, no de su totalidad, ni el mismo Júpiter es omnipotente u omnisciente. Estas verdades se concentran para los teúrgos en los Misterios, el universo al alcance de los deseos humanos. El porqué los dioses han revelado sus secretos es aún un enigma por resolver.

A través de los siglos los diferentes Cultos Secretos los han ido revelando, descubriendo poco a poco como lograr que los dioses cedan parte de su poder sobre el mundo. Los teúrgos son pequeños aspirantes a dioses, participes de su poder.

Teúrgia versus Areté

Existe una diferencia plausible entre areté – taumaturgia, philosophia y prodigios- y teúrgia.

La **taumaturgia** basa su poder en el robo de la energía de los dioses y de otros entes superiores, así como de lugares de poder y objetos. Sin especial devoción a los dioses, el taumaturgo solo respeta sus propias creencias y deseos, creyéndose igual a los dioses, siendo de alguna manera un aprendiz de dioses. Utiliza leyes secretas para arrancar a los dioses y *daemoni* su poder, viejas *formulae* traspasadas durante siglos. Cada día aprenden nuevas formulas para desafiar el orden y gobernar la naturaleza a su antojo, atentando contra la Paz de los Dioses y la propia naturaleza.

Los filósofos gracias a la **philosophia** realizan sus extrañas *formae*, ideas que cobran vida en este mundo desde sus propias mentes, efectos extraños. Tal vez los filósofos sean los adversarios más exóticos a lo largo del Imperio, aunque no pueden ser equiparados a los taumaturgos en poder y versatilidad ya que están encadenados por aquello que los hace fuertes: su mente. Los filósofos actúan entre el mundo religioso y el mundo de las maravillas taumatúrgicas, el suyo es el mundo del pensamiento.

Los **prodigios** son cosa aparte. Su origen y su propia existencia son un enigma para todos. Nadie sabe realmente como los obradores de prodigios realizan sus maravillas, si su poder parte de ellos mismos, de los dioses o de otros seres. Por ello se incluyen entre los poderes de areté pero con algunas reservas.

La **teúrgia** (*religio*) se basa en el trato correcto con los dioses, la devoción y el respeto. El teúrgo adora a sus dioses, aspirando a que estos le otorguen sus favores y sus secretos, es un trato amistoso entre el hombre y la divinidad. También la teúrgia tiene sus leyes, siendo estas sagradas. La fe en el poder de los dioses y su protección hacen del teúrgo el más grande de los hombres e hijo de los dioses.

Los teúrgos manifiestan el poder de los dioses a través de las *numinae* y *dominatus*. Por norma estos poderes se muestran como ritos, a veces acompañados de oraciones y formulas ceremoniales, así como de objetos sagrados y simbólicos. Un inexperto en estas materias podría confundir con facilidad una numina de una fórmula taumatúrgica o de una forma philosophica, pues todos pueden ser similares visualmente, pero en esencia son sumamente diferentes. Un teúrgo manifiesta el poder de su numina por la intervención "amistosa" y correcta de un indigitamenta; un taumaturgo manifiesta su poder imponiendo su voluntad a los indigitamenta u otros entes, el filósofo utiliza el poder de su mente gracias a la comprensión del mundo.

El único culto que ha logrado utilizar teúrgia y taumaturgia con verdadero éxito, combinándolas correctamente, es el culto a Mercurio, divinidad llamada Hermes por los griegos y Tot por los egipcios. Gracias a ello este culto condenado fomenta dos tipos de pensamiento en el Pacto, el primero es de repulsa por mezclar lo sagrado con lo prohibido, pero asimismo los teúrgos ven con envidia el poder que obtienen. Poder que recibe el nombre de hermetismo. Este culto es el centro de fuertes controversias en el Pacto.

La dinamis: el poder de los dioses

"Pues la divinidad –afirman- atraviesa todas las tierras, los techos del mar y el cielo profundo"

-Virgilio, Geórgicas, IV, 221.

Lo más importante que se debe tener presente respecto a los sagrados poderes es que estos emanan de la dinamis que todos los dioses utilizan como fuente de poder, un poder que brota de los Primordiales –primeros dioses-. Los teúrgos comprenden que los Misterios básicamente enseñan como pellizcar parte de este poder, extraño a la humanidad, de ahí el Tributo y la Sombra, que como un fuego devora el alma consumiéndola. Solo los más fuertes de espíritu consiguen el equilibrio entre dignitas y sombra. Incluso los dioses y los titanes al utilizar la dinamis pagan su tributo, claro está que este tiene poco que ver con el que pagan los simples mortales.

La dinamis inunda todo el mundo visible y todo el mundo oculto, todo se alimenta de ella, pero no siempre con la misma forma e intensidad. La dinamis está presente especialmente en diversos puntos del mundo, con tal intensidad que incluso el mundo visible puede llegar a cambiar. Estos lugares son llamados *omphalos* –ombligo-, siendo muy apreciados por todos aquellos que practican artes sobrenaturales. La dinamis también incrementa su fuerza durante algunas fechas especiales, en un

Supplicationes

Oraciones y ceremonias que realizan más de un devoto, actuando en congregaciones.

Indigitamenta

El indigitamenta es una cualidad divina, un poder específico de la voluntad divina, muchos teúrgos creen que son independientes al dios, como una hueste de servidores o esclavos que portan un poco del poder de la divinidad. Se dio el caso de un mago persa que "atrapó" a un indigitamenta de una numina específica durante un año. Ningún teúrgo durante ese tiempo pudo realizarla.

ciclo de poder, o en lugares sin previo aviso, muchas veces la naturaleza nos avisa de alguna forma relevante, formando una tormenta gigantesca o haciendo entrar en erupción un volcán.

Desde los principios de la existencia los primeros teúrgos y taumaturgos han intentado controlar esa fuerza bruta y para ello se han construido templos de todo tipo en todos los sitios imaginables, siendo el primer templo el construido por la Estirpe de Oro, el Templo de Auricalco –llamado por los hebreos y cristianos Torre de Babel-.

Los Misterios extraen el poder de la dinamis primordial y por esa razón los teúrgos solo pueden realizar numinae que imitan los efectos de los poderes divinos, no pueden realizar poderes ajenos a los Misterios divinos porque simplemente la dinamis que activa la voluntad de los dioses -el *indigitamenta*- no tiene capacidad para ello.

Puede decirse que los dioses utilizan sus Misterios a niveles tan superiores que los teúrgos ni siquiera logran alcanzar con su imaginación. Los teúrgos se estremecen de temor –y envidia- pensando en los tiempos en los que los dioses caminaban sobre la tierra, mostrando su poder.

Corpus Religio

"Podremos saber a qué dios debemos invocar o avocar, y con qué finalidad, porque no hagamos lo que suelen hacer los bobos en las comedias, pidiendo agua a Baco y a las Náyades vino"
-Varrón, sobre la importancia de los conocimientos religiosos.



Esta habilidad resume los conocimientos básicos del teúrgo en aspectos religiosos: tipos de liturgias, como realizar numinae, historia teúrgica de los cultos, aspectos generales de las divinidades, fechas y fiestas importantes, objetos rituales más conocidos, sacrificios comunes, lugares de poder y templos importantes, lo básico sobre los Misterios, los sacerdotes oficiales más famosos, leyendas, etcétera.

Este conocimiento imprescindible es la herramienta por la que los teúrgos pueden desarrollar nuevas numinae y apoyarse en realizar las ya conocidas. Investigando para descubrir las mejores técnicas para realizar numinae especificas, escogiendo las fechas precisas y favorables, observando el lugar o el tipo de conjuración más apropiados.

La base de la teúrgia, el *corpus religio*, es el conocimiento más importante que puede poseer un teúrgo junto a los Misterios. Si realmente quiere ser considerado un maestro debe conocer todo sobre la teúrgia, los dioses, ritos y ceremonias. Este conocimiento inspira mucho respeto entre los *aetate provectus* y sus congregaciones, siendo la verdadera sabiduría de los teúrgos.

Tan determinante resulta el *Corpus* que un teúrgo solo puede alcanzar en los Misterios lo que tenga en *Corpus Religio*.

El máximo teórico que puede llegar a alcanzar un teúrgo en *Corpus Religio es 10*, pero siempre existen métodos que ayudan a sobrepasar este límite. Puede desarrollar una pericia respecto a un Misterio específico que le permitiera aumentar su máximo u obtener conocimientos de algún tipo de fuente superior, pero muy pocos son los teúrgos que han logrado sobrepasar este limite y sus nombres son siempre leyenda.

Las conjuraciones

"Desde antaño se instituyeron, para las cosas divinas, una serie de prácticas: la plegaria, cuando se trataba de encomendarse; la promesa, cuando había que pedir algo; la acción de gracias, cuando ya se había conseguido; la ofrenda, cuando se quería obtener una respuesta con el examen de las vísceras o los oráculos; el sacrificio, cuando había que cumplir un ritual solemne o conseguir mantener alejados los prodigios y relámpagos"
-Valerio Máximo, Hechos y dichos memorables.

Conjuraciones	**Manifestaciones**
Preces	Evocaciones
Sacrificium	Dones
Caeremonia	Lustraciones

Los teúrgos conocen tres métodos para ayudarse en la intervención del poder de las divinidades: rezando, sacrificando o realizando ceremonias.

Dependiendo de cómo quiera que el poder se manifieste el teúrgo se verá condicionado a utilizar una o varias conjuraciones de forma obligatoria.

PRECES

"Los romanos imploran a los dioses no por honrarlos, sino para atraérselos; no por tener la fuerza de obedecer a su voluntad, sino para plegarlos a sus deseos.
-J. Chevalier.

Oraciones, *supplicationes* y peticiones a la deidad. Públicas o privadas, en voz baja o alta son siempre fórmulas elaboradas e invariables. Cada numina tiene su oración específica, esta debe ser realizada sin mácula; cualquier fallo, por mínimo que este sea, obliga al teúrgo a empezarla nuevamente, por lo que la seguridad del lugar donde se realiza la numina debe ser aceptable, o por lo menos el control de la situación debe ser minimamente predecible.

Las preces llegan a oídos de la deidad, como una fórmula de *religio*, como una petición en sí. Las preces activan al *indigitamenta* que puede llegar a realizar la petición. Las preces utilizan un latín tardío que los romanos comunes del siglo II no comprenden. Lenguaje secreto y muy antiguo que los teúrgos comprenden, aunque algunos términos se escapan a su comprensión -corre el rumor de que un grupo de eruditos cristianos tiene parte de este lenguaje descifrado tras robar unos manuscritos de un templo durante un saqueo-.

La escritura sagrada en sí es un don otorgado por las divinidades por lo que no debe ser utilizada en vano pues esto podría atraer la ira de los dioses –según la tradición la escritura fue un regalo de tres dioses: Prometeo, Minerva y Mercurio, además del fuego, la artesanía y las ciencias respectivamente-. Los teúrgos más sabios conocen el latín antiguo al que llaman Latín Sagrado, en poder de unos pocos privilegiados, aunque gracias al Pacto el acceso a este latín es cada día mas asequible.

SACRIFICIUM

Sacrificios e inmolaciones exclusivas a los dioses, todo un ritual con multitud de tradiciones. Hay dos tipos básicos de sacrificios: los sangrientos y los incruentos, denominados libaciones, juramentos, etcétera. Todo sacrificio debe estar perfectamente realizado y ejecutado, pues cualquier imperfección acarrea el desagrado de la divinidad y probablemente su ira. Cada dios tiene sus sacrificios preferidos, sus animales y plantas sagradas por tradición, así como sus fechas y lugares señalados. La lista de sacrificios de cada deidad es tan extensa y complicada que un teúrgo poco experto puede perderse en este dédalo de preferencias. Ya que en cada sacrificio el objeto escogido como ofrenda debe poseer características específicas, cada fecha tiene un significado y un poder diferente (incluso puede variar según las diferentes naturalezas de una misma deidad), debiendo coincidir con la petición del teúrgo en naturaleza, el lugar, cargado de su poder significativo, debe ser también del agrado de la deidad, puro y por lo tanto sagrado.

La esencia del sacrificio es la de llamar al dios con cierta fuerza, pues el sacrificio libera dinamis, poder sagrado, que ayuda al indigitamenta a actuar en el mundo de los hombres, alimentándolo. Por ello no es capricho que el sacrificio deba ser tan perfecto. Cualquier fallo implica desperdiciar energía, que libre y sin destino preciso actúa sobre el mundo y sobre el teúrgo, provocando algún tipo de acción nefasta, esto es, negativo, o como mínimo extraña. Los teúrgos utilizan los sacrificios para disminuir el tributo y luchar contra la sombra.



CAEREMONIA

Rituales elaborados, con fechas especiales, elementos -aceites, humo, especias,…- y objetos sagrados únicos -calderos, pebeteros, velas, cetros,…-.

La ceremonia puede compartir tanto preces como sacrificios, pero requiere también de elementos especiales, fechas, objetos litúrgicos, elementos de poder y ritos ancestrales. Es la más poderosa de las conjuraciones, también la más efectiva, pero la más difícil de realizar. El problema de la ceremonia es que requiere a menudo elementos difíciles de obtener, a parte de la dificultad de seguir correctamente sus pasos, sobre todo si son acompañadas por preces y sacrificios, además de coordinar a los diferentes teúrgos que ayudan a realizar tan difícil conjuración.

El poder de la ceremonia es tal que obliga al indigitamenta a actuar en forma de orden, no de petición. Pero la dinamis de la ceremonia suele atacar con crudeza al teúrgo, por lo que solo aquellos con dignitas poderosa osan utilizar *religio* tan potente y eficaz.

Misterios poseídos por los teúrgos del Pacto

- **Afrodisias**: la pasión, la belleza y la fuerza vital.
- **Bellum**: la guerra y el guerrero.
- **Caelum**: el cielo, el día, el sol y los augurios.
- **Divinatio**: el destino, el futuro y el pasado.
- **Elementum**: la tierra, el viento, el agua y el fuego.
- **Fornax**: la forja, el mundo físico.
- **Fortuna**: el azar y la suerte.
- **Genus**: la humanidad y el genius.
- **Hierofanía**: la madre tierra y su simiente.
- **Maiestas**: la ley y la autoridad.
- **Natura**: el reino animal y vegetal.
- **Sapientia**: el saber y los secretos.
- **Vitae**: la vida.

Las Manifestaciones

Las numinae pueden manifestarse de diferentes formas, siendo las conocidas por los cultos grecolatinos las siguientes: evocaciones, dones y lustraciones.

EVOCACIONES

Poderes manifestados en su forma más cruda, de escasa duración por norma. Las evocaciones engloban una gran variedad de efectos, pudiendo ser muy sutiles o grandiosos pero lo que más destaca de ellos es su valor práctico. Son grandes rituales que manifiestan el poder de las divinidades sobre la tierra, desde terremotos a resucitar a los muertos.

Evocación significa recordar, los teúrgos creen que esta manifestación evoca los poderes más poderosos y visibles de los dioses en la Edad de Oro.

DONES

Poderes que penetran en el teúrgo o fiel, siendo de larga duración, pero no necesariamente activos todo el tiempo. Los dones son muy utilizados pues proporcionan un alto beneficio pese a su alto coste. Un teúrgo con varios dones dispone de un gran poder efectivo y real.

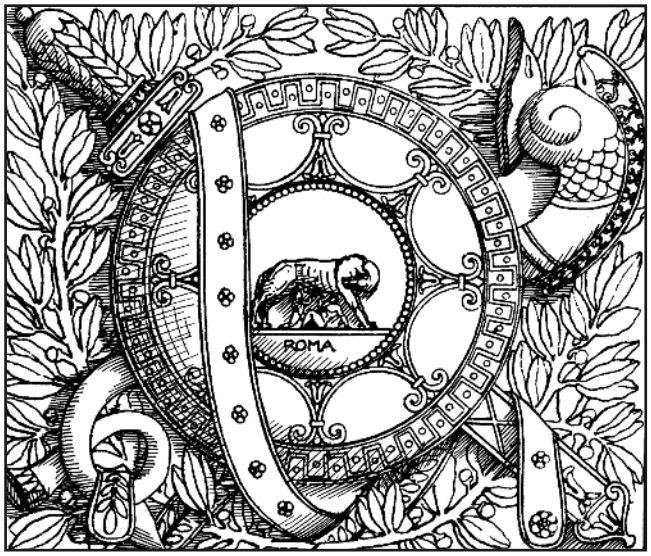
LUSTRACIONES

Poderes dedicados a la purificación y protección. Protege contra la areté o teúrgia nefanda o contraria al teúrgo, prepara las ofrendas para los sacrificios y bien utilizada puede además suavizar el tributo, incluso se utiliza como método exorcista. Los teúrgos la utilizan a menudo para defenderse de la teúrgia o la areté de sus contrincantes. No solo purifica efectos sobrenaturales también se utiliza para una gran variedad de efectos físicos, ya que representa el lado más positivo de la teúrgia.

Los dominatus

El teúrgo al aprender los secretos de los Misterios va aprendiendo a su vez como utilizarlos en el mundo. Las manifestaciones se utilizan mediante numinae pero los *dominatus* parten directamente de los Misterios, estos confieren al teúrgo de un gran poder ya que estos son prácticos y rápidos de realizar.

Cada Misterio posee sus dominatus, los cuales son efectos variados relacionados con el mismo. Muchos se manifiestan como poderes rápidos o habilidades.



Los Misterios Arcanos revelados

"Por medio de la religión nosotros hemos vencido al universo"

-Cicerón.

Los dioses revelaron a los teúrgos los Misterios, el conocimiento secreto y sagrado para utilizar el poder de los dioses, para así controlar y manifestar los indigitamenta apropiados. Cada vez que se desee materializar un poder el teúrgo debe examinar que Misterio es el apropiado para su cometido.

Los Misterios encierran la llave del verdadero poder de la voluntad de los dioses, los indigitamenta, los poderes activos de los dioses. Cada deidad posee cientos de ellos, así cada vez que actue una numina ésta es realizada por la voluntad de los dioses a través de ellos.

Estos son los Misterios conocidos por los diferentes cultos del Pacto, otros cultos poseen otros Misterios, así los siniestros teúrgos del Culto a Plutón poseen el Misterio de Tenebrae –Tinieblas-, los del culto a Mercurio los Misterios de Verbum y Viae –Palabra y Camino-. Otros cultos, sean grecolatinos o no, poseen otros Misterios.

Genius

Todo lo que existe posee cierta vida, desde el más pequeño de los animales hasta una montaña, todo posee su genius, parte complementaria de la dinamis. De tal forma que incluso agrupaciones y ciudades poseen el suyo. El genius es la base de la existencia, protegiéndola desde una visión mística, mágica y religiosa, ya que el genius no distingue entre las diferentes formas de poder sobrenatural.

El genius es como el doble de la que existe, ya que es en el mundo oculto lo que en el mundo visible puede verse por todos. Si desaparece alguno de los dos el otro se ve afectado, desapareciendo poco a poco. El genius no es el alma, sino parte de su dinamis, es la parte que hace que exista.

El genius en ocasiones puede llegar a tener cierta conciencia e intereses propios, aunque esto indicaría que el genius en particular es especialmente poderoso, lo que le otorga cierta independencia. Pero por mucho poder que alcance el genius nunca alcanza la maduración necesaria para obtener conciencia e independencia plenas.

Los teúrgos poseen su genius particular, este se alimenta de la dignitas y su misión principal es sustentar la vida y existencia de su yo, su protector. Si un teúrgo perdiese su genius estaría en grave peligro, pues su alma perdería gran parte de si.

Los teúrgos, filósofos y taumaturgos conocen ritos especiales para potenciar y controlarlos, incluso para liberarlos de sus prisiones físicas y volverlos atraer. El rito más usual, pero no al alcance de todos, consiste en "despertar" el genius.

La Maldición de Crono

Crono devora la luz del teúrgo dejando solo una sombra, transformando el alma, cuerpo y mente del sujeto en una sombra maligna y horrible, tal es el poder de la maldición que pocos escapan a su ira. La sombra de Saturno se halla en el interior de todos los teúrgos. El uso excesivo de poder la alimenta, cobrando fuerza para vencer. Es la antitesis de la dignitas, es su **sombra**.

Todos los teúrgos poseen la contrapartida de la dignitas, la sombra, representando el grado de sumisión a la maldición, adquiriendo estigmas sombríos a medida que se van obteniendo puntos de sombra -jugar con varios estigmas sombríos puede ser muy interesante y una fuente inagotable de aventuras-. Muchos teúrgos afirman que es resultado del poder excesivo sobre el alma, solo los más preparados y fuertes pueden llegar al clímax, el equilibrio perfecto entre dignitas y sombra.

Si un teúrgo es dominado por la sombra y pierde completamente la capacidad para mantener el control, es muy probable que el Pacto tome medidas, no puede permitir su existencia.

Se le llama la Maldición de Crono pues los teúrgos más ancianos aseguran que Crono en su lucha por mantenerse en su trono sucumbió a la locura del poder, transformándose en algo monstruoso y sanguinario, una sombra, representando Júpiter la dignitas más pura y poderosa, igual suerte que la de Apolo en su lucha por destronar a Júpiter.

Es importante entender que la sombra no representa el mal en sí, y la dignitas el bien. No representan valores morales sencillos, la dignitas puede ser injusta y la sombra más pura y más sincera, todo depende de a quién afecte y de las circunstancias, pero la sombra siempre será más primordial y primitiva que la dignitas. La sombra es la sumisión del teúrgo a la dinamis, lo que termina dominándolo pero confiriéndole poder.



REALIZANDO NUMINAE

"No basta con alcanzar la sabiduría, es necesario saber utilizarla"
-Cicerón, frase utilizada en el Mysteria ad procus.

Algo Sobre las Numinae

La manifestación más clara del poder de los teúrgos son las *numinae*. Los Misterios permiten al teúrgo ser partícipe del poder de los dioses, las numinae producen efectos sobrenaturales diversos; convierten a los teúrgos en hombres poderosos, más cercanos a los dioses.

Cada numina posee su propia historia, ha sido arrancada a los dioses por los teúrgos a lo largo de los siglos. Muchas guerras se han iniciado por conseguir estos secretos, muchos han muerto por mantenerlos ocultos y seguros, y no pocos enemigos ansían que se olviden. A su vez, muchas numinae han sido robadas a cultos enemigos y extraños.

Los teúrgos al realizar una numina, sea cual sea, están interaccionando con el poder de los dioses. Una numina se manifiesta por medio de un *indigitamenta*, la voluntad divina manifestada en un ente sin conciencia – o por lo menos una conciencia desde el punto de vista humano-. Con la numina el teúrgo contacta con este *indigitamenta* que utiliza la dinamis adecuada para realizar un efecto extraordinario, canalizado a través del teúrgo.

Las numinae en acción

El poder de las numinae es práctico, versátil y a veces difícil de realizar. Un teúrgo utilizando una numina en combate no tiene a disposición una metralleta o un lanzamisiles. Una numina es conocimiento, poder sagrado, no un arma convencional. Es importante entender que cada vez que un teúrgo obra sus "poderes" realmente está utilizando sus conocimientos secretos y poderes sobrenaturales. Hay una gran diferencia entre utilizar un arma y una numina. Lo mejor es estar preparado para cuando empiece la "juerga".

Efectuar Numinae

TIRADA BÁSICA

Las numinae requieren una tirada de

Corpus Religio + Misterio + característica.

GRADO Y DIFICULTAD

Las numinae van de grado 1 –muy bajo- hasta 10. Para que un teúrgo tenga acceso a una numina debe poseer el Misterio al mismo grado. Multiplicando por cinco el grado sabremos la dificultad básica para realizarla. Así, una numina de grado 3 tiene una dificultad básica de 15+, una de grado 7 una dificultad de 35+.

COSTE

La dignitas tiene una importancia especial para el poder teúrgico, ya que representa el poder del alma, la esencia del hombre, y en especial, del teúrgo. Es su poder ante lo divino y lo sobrenatural, su capacidad para manipular y controlar los Misterios y sus numinae. Para realizar numinae deben utilizarse dignidades. El teúrgo gasta cierta energía al realizar una numina pues el poder que está controlando requiere de esfuerzo, tanto físico como mental y espiritual. Por ello cualquiera de las tres dignidades puede necesitarse, indicado en cada numina. Ciertamente, dependiendo de la numina el teúrgo podrá utilizar una dignitas u otra. Esto viene especificado en las numinae abreviado: virtus –vir-, gravitas –gra-, fides –fid-.

El coste total de las numinae en puntos de dinamis es igual a su grado. Los dones requieren de puntos permanentes de dignitas, ya que su duración y naturaleza son diferentes. Los puntos se invierten antes de tirar. Por lo que se pierden tanto si sale comos si no.

Las Manifestaciones

Hay tres tipos de manifestaciones conocidas por los cultos grecolatinos, y cada una tiene sus características, sus ventajas y peculiaridades propias. Su campo de acción es diferente, cada una tiene su utilidad, y se especializan en un cometido. Las manifestaciones resumen el modo en que los *indigitamenta* muestran el poder divino, engloba cómo los manifiesta, ya sea un don o una evocación. Son diferentes tipos de poder, realizan funciones distintas y fundamentales para el teúrgo.

¿Cómo se Representan las Numinae en Arcana ?

Lo primero que encuentras en la numina es su nombre. Baje este podrás hallar la característica a la que está asociada; bajo ella los parámetros que indican su duración, área de alcance y sus posibles objetivos.
Algo más a la derecha se indican por medio de abreviaturas de que tipo de manifestación se trata: evocación –evo-, lustración –lus-, o don –don-; a que Misterio pertenece, de forma abreviada, y la dignitas requerida. Tras estos parámetros se indica el grado de la numina.
Después se detalla la numina, sus efectos y particularidades. Aquí tienes dos ejemplos:

El grito de Ares Evo Bel Vir 1
Característica: carisma
Parámetros: especial, medio, grupo
*Se trata de una evocación –**evo**- de Bellum –**Bel**- que requiere de virtus –**vir**- para realizarse, siendo de grado 1 –**Evo Bel Vir** 1-.*
Está vinculada a la característica de carisma.
*Sus parámetros indican que tiene una duración **especial**, un alcance **medio**, pudiendo afectar a un **grupo**.*

Sangre a la sangre Don Gen Fid 3
Característica: percepción
Parámetros: décadas, uno mismo, uno mismo
*Se trata de un don –**don**- de Genus –**Gen**- que requiere de fides –**fid**- para ser realizado, siendo de grado 3 –**Don Gen Fid** 3-.*
*Tiene asociada la característica de **percepción**.*
*Sus parámetros indican que tiene una duración de **décadas**. Tanto el alcance como el número de objetivos son los propios de los dones: **uno mismo**.*

- Las **evocaciones** son efectos rápidos, de duración determinada, como máximo un día o noche.
- Los **dones** son efectos que solo afectan al individuo que los posee.
- Las **lustraciones** purifican y eliminan el poder sobrenatural de lugares, objetos o seres vivos, aunque también se utilizan para potenciar la defensa teúrgica.

Manifestación	Requisito
Evocación	No puede aplicarse ceremonia
Don	Sacrificio y ceremonia
Lustración	Sacrificio y ceremonia

EVOCACIONES

La evocación es la manifestación más rápida y "violenta" de poder que utilizan los teúrgos. Desde una visión teórica, es la parte de la teúrgia más cercana a la taumaturgia, ya que fuerza a actuar a la dinamis. La evocación es un recurso muy utilizado, ya que es la más rápida respecto el resto de las manifestaciones. Se utiliza tanto como defensa como para ataque, pero su versatilidad es la que la hace tan útil y preciada.

En la Edad de Oro, al principio de los tiempos, los primeros teúrgos podían realizar la teúrgia con más facilidad que ahora, realizando poderes como las evocaciones con suma destreza, siendo esta forma de teúrgia la que les hacía realmente poderosos.

Coste

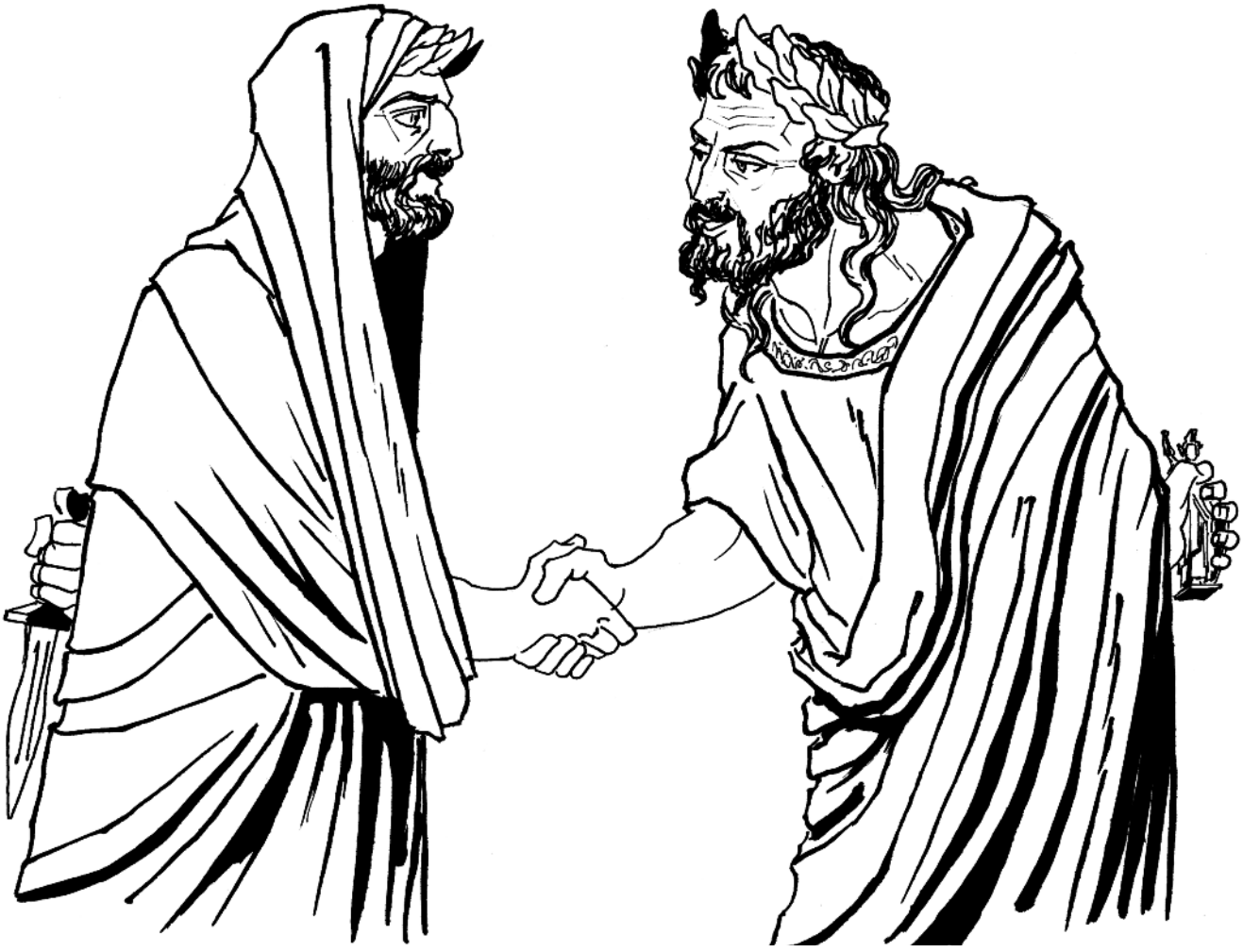
Un punto de dinamis apropiado por grado de la numina.

DONES

Un don es un verdadero regalo para el teúrgo, ya que concentra gran cantidad de poder sobre sí mismo. Un teúrgo con varios dones sobre si es un adversario temible. Los dioses en la antigüedad solían otorgar dones a sus teúrgos para convertirlos en sus adalides, pero a medida que las divinidades se alejaron del mundo del hombre los dones otorgados empezaron a desaparecer, aunque los teúrgos han conservado la manera de conseguirlos. Los dones son sagrados y el rito para obtener uno es un evento solemne para el teúrgo.

El don solo puede adquirirse en un lugar consagrado, adecuado al Misterio y la divinidad relacionada. Por norma suelen ser sitios preestablecidos por los cultos y las congregaciones, lugares acondicionados en los santuarios y templos. Algunos teúrgos poseen lugares secretos acondicionados para tales ritos ya que prefieren que nadie conozca sus posibilidades. Al comienzo de la realización del don debe hacerse un sacrificio, el cual reclama al *indigitamenta*. El sacrificio es obligatorio y es un momento delicado, ya que debe hacerse correctamente. Según el don será de un tipo u otro.

Los dones se manifiestan poco a poco, siendo una tarea ardua y a menudo dolorosa para el teúrgo, ya que el *indigitamenta* posesiona al teúrgo. La obtención del don conlleva sus riesgos. En más de una ocasión el don recibido es diferente del que en teoría proporciona la numina, parecido pero no idéntico, ya que las divinidades pueden tener sus propios planes para el teúrgo (pero este don nunca es "peor" que el solicitado).



Coste

El coste es igual a su grado de puntos permanentes de dignitas, no de dinamis. Además, tras obtener el don, el teúrgo pierde un número de casillas de rendimiento igual al grado del don. Estas casillas se recuperan de forma normal.

Si el don es para otro, el coste es igual, pero distribuyéndose la mitad para cada uno, debiendo estar presentes ambos durante los diferentes ritos que necesita el don. Ambos pierden casillas de rendimiento, repartiéndose entre ambos.

LUSTRACIONES

Las purificaciones se utilizan básicamente para defenderse de efectos sobrenaturales y físicos, aunque son muchas las variantes y utilidades de esta manifestación. Un teúrgo no puede sobrevivir si no conoce los métodos para defenderse de sus enemigos.

Para realizar una purificación el teúrgo debe estar purificado, sin mácula. Por lo tanto, tiene que estar limpio físicamente. La mayoría de las lustraciones solo pueden realizarse en fechas precisas, lo que viene indicado en la propia numina.

El requisito de dignitas mínimo para lustraciones

Para realizar numinae de lustración el teúrgo debe poseer la dignidad al mismo o superior nivel que el grado de la numina. Existen objetos para disminuir o eliminar este requisito.

Coste

Un punto de dinamis apropiado por grado de la numina.

Conjuraciones

Las conjuraciones son tres métodos diferentes que ayudan al teúrgo a realizar numinae. Sus tres tipos son: preces, sacrificios y ceremonias. Cada uno tiene ciertas reglas de cómo actúan y de que forma deben utilizarse, cada una de ellas tiene una función específica, pudiéndose en ocasiones utilizar varias a la vez sobre una misma numina.

PRECES

Los rezos, súplicas y plegarias pueden utilizarse en cualquier tipo de manifestación. La habilidad de preces se suma a la tirada para realizar las numinae. La preces se realiza en un latín antiguo y sagrado casi incomprensible para la mayoría de los teúrgos; el conocimiento de preces no incluye el conocer el *Latín Ritual*. Por norma, un teúrgo al recitar la preces no comprende exactamente qué está recitando.

Para poder utilizar la preces el teúrgo requiere tiempo. Debe doblar el tiempo de preparación.

> ***Atentio amici.*** *El mulciber Labdaco Achaia quiere realizar la evocación Ira mulciberi pero sumar lo que posee en preces: 5. Dispone de tiempo para ello por lo que no tiene problema para doblar el tiempo de preparación de la numina. Ahora son 2 asaltos, pero tiene un +5 en la tirada. Muy útil pues esta numina se ve potenciada si se obtienen varios puntos de éxito.*

SACRIFICIUM

El sacrificio se utiliza en los dones y lustraciones obligatoriamente, además de ser muy útil para disminuir el tributo. El rito del sacrificio consta de dos partes, siendo imprescindible cada una de ellas. Lo primero es determinar qué tipo de sacrificio debe realizarse, qué tipo de ofrenda, ya sea este un animal u otro elemento, así como la fecha y el lugar, ya que también son determinantes. Tras ello debe realizarse el sacrificio, lo cual no es tan sencillo, ya que este debe ser perfecto para canalizar correctamente la fuerza de la ofrenda.

Para todo ello se requiere una única tirada, contra una dificultad igual al grado de la numina a realizar. La tirada es de **corpus religio + sacrificio + cultura**. Por cada punto de éxito, el teúrgo elimina un punto de tributo. Por cada punto de fracaso aumenta en uno el tributo.

Aumentando las posibilidades

El teúrgo que realiza el sacrificio puede buscar información precisa sobre el sacrificio a realizar, ya sea en códices o consultando a otros teúrgos. Cada día investigando se puede realizar una tirada de corpus **religio + sacrificio + inteligencia** contra la dificultad de la numina. Por cada éxito se obtiene un +1 a la tirada. Como máximo puede obtenerse lo que se posea en sacrificio. Una vez obtenida la información este positivo es permanente, y debe anotarse. Esto podría requerir algo de tiempo, pero vale la pena.

Algunos elementos naturales, ya sean plantas o animales, tienen un gran poder en su interior. Estos pueden dar grandes positivos a la tirada de sacrificio –una media de +1 hasta +5, pero no existe máximo-. Muchos de estos objetos han sido tocados por la divinidad o seres de gran poder y pureza. También los objetos rituales, como la *secespita* –cuchillo de sacrificios–, pueden otorgar positivos. Como media de un +1 a un +5 entre todos.

Por lo tanto entre los dos medios –información y objetos apropiados- el teúrgo puede obtener un generoso positivo a su tirada de sacrificio.

> ***Atentio amici: una recomendación sobre los sacrificios.*** *En numinae de bajo grado es difícil que el teúrgo adquiera puntos de tributo por fallar en el sacrificio, pero cuando se trata de numinae de alto grado, la dificultad puede llegar a ser casi inalcanzable. Por ejemplo, una numina de grado 7 tiene una dificultad de 35+. Lo más práctico es primero aumentar las posibilidades de éxito estudiando sobre el sacrificio que se vaya a realizar, poseer objetos rituales como el secespita y en el momento de la tirada, invertir puntos de fides o los que sean apropiados. Todo para retrasar la caída en la llamada sombra de Crono.*

CAERIMONIA

La ceremonia es la forma más poderosa de las conjuraciones, pues canaliza grandes cantidades de dinamis para obligar a los *indigitamenta* a actuar.

Las manifestaciones requieren obligatoriamente ritos ceremoniales debido a las fuerzas implicadas, salvo la evocación, ya que esta libera con furia la dinamis, por ello la ceremonia no puede realizarse durante una evocación. Las otras dos conjuraciones –preces y sacrificio- pueden utilizarse conjuntamente con la ceremonia.

La ceremonia requiere gran cantidad de elementos litúrgicos en el lugar de su celebración, estos elementos a menudo son caros y difíciles de obtener. Los teúrgos tienen entre sus fieles a mercaderes y marinos que traen desde lejanos lugares los elementos más exóticos y raros para las ceremonias. Algunos de los pocos viatoris que todavía sobreviven a la Cacería de Thera son magníficos mercaderes que traen apreciadas mercaderías del confín del mundo, por ello son muy estimados, y no es raro que sean protegidos de otros teúrgos.

La ceremonia consta de tres pasos, el primero es saber qué tipo de rito se requiere y cuáles los materiales a utilizar. El segundo paso consiste en la consecución física de la ceremonia, esto es, la colocación de los elementos, puede parecer fácil a ojos de un profano pero son innumerables los detalles. Debe entenderse que incluso la conjunción de ciertos elementos astrales y ciertos materiales deben coincidir en una especie de trance místico. El tercer paso y definitivo es la realización de la ceremonia en sí.

La tirada de ceremonia es de corpus **religio + caerimonia + inteligencia** siendo la dificultad la del grado de la numina. Por cada éxito en la ceremonia se tiene un +1 para realizar la numina, ademas de reducir el coste un un punto.

Por cada punto de fracaso se obtienen cinco puntos de tributo que pueden ser eliminados por medio de sacrificios.

Aumentando las posibilidades

Para buscar información sobre la ceremonia adecuada para la numina, se puede realizar una tirada de **corpus religio + ceremonia + inteligencia** cada día. Por cada éxito se obtiene un +1. El positivo no puede ser mayor que la habilidad de ceremonia. Este positivo debe anotarse, ya que es permanente, pero puede incrementarse. Por ejemplo, un teúrgo busca información sobre la ceremonia a realizar sobre una lustración. Durante tres días busca y obtiene un positivo de +4. El teúrgo tiene caerimonia 6, por lo tanto en otra ocasión indaga nuevamente, obteniendo un +2, haciendo un total de +6.

Algunos objetos ceremoniales pueden dar positivos a la tirada. Como máximo los objetos pueden dar un +5 en total.

De igual forma que con el sacrificio, si el teúrgo busca información y utiliza los objetos apropiados tendría mayores probabilidades de éxito al realizar la ceremonia.

Atentio amici: ejemplo de búsqueda de información para el sacrificio y la ceremonia.*El dialis Marco Furio quiere realizar sobre su digna persona la numina El don de Sabacio. Se trata de un don por lo que requiere sacrificio y ceremonia.*
Marco primero busca información sobre los ritos de Sabacio en la tierra de origen de esta divinidad, Frigia. Utiliza para ello diversos libros encontrados en la biblioteca familiar. El Iniciador permite que pueda realizar una sola tirada para recabar información tanto para el sacrificio como para la ceremonia, ya que tiene el mismo grado de habilidad en ambas: 3. Marco tiene corpus religio 4 e inteligencia 7. La dificultad es de 15, ya que se trata de una numina de grado 3. Tiene un total de 14, el lusitor obtiene en su tirada un paupérrimo 5, lo que da 19. Un solo éxito. Marco no se ha esforzado gran cosa en su búsqueda –posiblemente debido a su excesiva afición al buen vino de la Galia-. Por lo que decide investigar un día más, esta vez sin abusar del vino. En esta ocasión obtiene un 17, haciendo un total de 31. Obtiene cuatro éxitos. Marco tiene en ambas conjuraciones 3, por lo que solo puede obtener un positivo en sus tiradas de +3. El resto de éxitos, dos en total, se pierden, se trata de información que Marco no puede asimilar pues no la comprende en absoluto, está fuera de su alcance. Marco no puede quejarse, ya que tiene un +3 en sacrificio y ceremonia estudiando en su propia casa.

Caerimoniarius

Los grandes maestros de ceremonias pueden llegar a reunir a docenas de oficiantes, pero para ello es necesario poseer la habilidad caerimoniarius. Su uso está limitado a teúrgos de renombre y gran prestigio. Esta habilidad permite el tener un número de oficiantes igual a caerimoniarius + carisma multiplicado por 3.

Tiempo de preparación

Los dones y lustraciones necesitan de cierto tiempo para poder ser realizadas, multiplicándose el tiempo por el grado de la numina. También intervienen otros factores, como el número de oficiantes.

Evocación: un asalto o número de oficiantes
Don: grado x días
Lustración: grado x horas

Los dones necesitan de días para ser efectivos, ya que la dignitas que se utiliza en ellos es permanente y se requiere tiempo para dirigirla adecuadamente. Las lustraciones necesitan horas para ser realizadas.

Cada oficiante extra en los dones y lustraciones actúa como si la numina tuviese un grado más. Por ejemplo, una lustración de grado 6 en la que participasen tres oficiantes además del maestro de ceremonias, actuaría con un grado de 9, por lo que tardaría 9 horas en realizarse.

Si una evocación se realiza con oficiantes debe considerarse que cada uno de ellos aumenta el tiempo en un asalto, sin importar el grado. Por ejemplo, si una evocación la realizan conjuntamente 3 personas, el mínimo de asaltos es de 3.

Reduciendo el tiempo de preparación

Se puede reducir el tiempo de preparación a la mitad aumentado la dificultad en un grado a todos los efectos.

Incrementando el tiempo de preparación

Preparar con mayor cuidado y tiempo una numina tiene sus beneficios, el único problema es disponer de tiempo, tan escaso a veces. Si la numina se incrementa hasta el doble de su tiempo total de preparación, el grado de la misma se reduce en un grado a todos los efectos.

Supplicationes

Cuando son varios los que van a realizar la numina se debe escoger a uno para que actúe como el oficiante principal, o maestro de ceremonias –*caerimoniarius*–. Por norma, este será el que mayor conocimiento posea en corpus religio. El máximo de personas en una *supplicatio* la limita el **corpus religio + carisma** del maestro de ceremonias. En *supplicatio* el único que realiza la numina es el maestro de ceremonias.

En una *supplicatio* pueden participar como oficiantes todos aquellos que posean un mínimo de corpus religio, preces, el Misterio utilizado y otras habilidades teúrgicas a 1, ya que se requiere que los participantes conozcan lo básico para realizarla. Todos aquellos que no conozcan la numina a realizar, deberán tener una copia escrita de la numina al realizarla, por lo que todos deben conocer la escritura básicamente –gramática 3 mínimo-.

El maestro de ceremonias actúa normalmente, el resto podrá aportar dinamis para aumentar su poder, un punto por oficiante, lo que le da un +1.

En una *supplicatio* todos deben actuar correctamente. Cada oficiante debe realizar una tirada de **corpus religio + inteligencia** igual a la dificultad de la numina entre tres. Cada oficiante que fracase aumenta la dificultad en un +5 en la tirada de la realización de la numina.

Atentio amici: realizando una lustración con oficiantes. *La domina siciliana Fabia Vestalina va a realizar la lustración Bendición del neonato, al fin y al cabo se trata de que la diosa*

Juno Lucina bendiga a un recién nacido. Fabia tiene gran interés en que la numina salga realmente bien: en secreto tiene planes para la niña que ha de nacer. Por ello reúne al máximo de fieles que puede utilizar en una supplicatio. Tiene corpus religio 5 y carisma 6, por lo que puede utilizar a 11 oficiantes que le proporcionan ese número como positivo en la tirada para realizar la numina, siempre y cuando ninguno falle en su propia tirada. Tras realizar las once tiradas tiene la suerte de que ninguno falla, al fin y al cabo la dificultad que tienen que superar es muy baja –la numina es de grado 1 por lo que la dificultad es 5, entre tres se queda en 2-.

El único problema es que tarda más de lo habitual en realizar la lustración, el grado de la numina más los oficiantes, unas doce horas.

Por lo tanto para realizar la lustración suma su corpus religio (5), su inteligencia (7) y lo que posee en Genus (5), más el +11 de los oficiantes, un total de 28, contra una dificultad de 5. El jugador tira y obtiene un 15, por lo que Fabia logra acumular 8 éxitos. ¡La futura neonata es toda una afortunada!

DONES Y SUPPLICATIONES

La supplicatio es muy útil para obtener dones, ya que cualquiera de los participantes puede "donar" dignitas permanente. Cada uno de los participantes puede otorgar un punto de dignitas. No obstante, tanto el maestro de ceremonias como el que reciba el don deben gastar un mínimo de un punto. Por lo tanto, si la numina es de grado dos o menos, los demás participantes no llegan a donar puntos. Por el contrario, un don de grado 9 que requiera 9 puntos permanentes de dignitas puede costarle al beneficiario y al maestro de ceremonias un solo punto a cada uno, ya que el coste puede repartirse con los demás oficiantes. No sucede así con las casillas de rendimiento y las heridas, ya que estas las recibe siempre el beneficiario y el que realiza la numina –a menudo la misma persona-.

Oficiantes del Pacto

Las congregaciones y cultos se ayudan de esta forma de los fieles y de los proci, teúrgos inexpertos y jóvenes iniciados. Todos son buenos oficiantes. Los fieles son devotos dispuestos a ayudar a cambio del favor de los cultos. Algunos fieles son expertos oficiantes, con el cargo preciso de oficiante dentro del Pacto. Los proci e iniciados tienen aquí una oportunidad de adquirir experiencia dentro del Pacto. La cuestión es que no es difícil encontrar oficiantes dispuestos.

Parámetros

Los parámetros determinan tres factores necesarios: saber cuanto dura una numina, su alcance y su área de efecto. Dependiendo de la manifestación estos parámetros variaran un poco, por ejemplo, un don suele durar años con facilidad, pero una evocación siempre tiene una duración efímera, breve.

La duración de las numinae se multiplica por la dignitas utilizada del teúrgo, o del maestro de ceremonia si es una supplicatio; por ejemplo, una numina cuya duración sea de estaciones realizada por un teúrgo cuya dignitas sea de 6 tendrá una duración de 6 estaciones, un año y medio. Pero realizada por otro que tenga 24, duraría 6 años.

Los parámetros pueden reducirse si el teúrgo lo desea cuando realiaza la numina, tras realizarla no puede variarlo. Esto no incrementa la dificultad ni incrementa el tiempo de preparación.

DURACIÓN

Asaltos: la numina dura unos asaltos.
Escena: la numina dura una escena o un combate.
Días: la numina dura uno o varios días. Estos se cuentan desde el alba hasta el poniente si es de día. Y desde la puesta del sol hasta el amanecer si es de noche. En realidad cada unidad de "día" representa medio día, aunque varía a lo largo del año, ya que representa el día natural.
Semanas: la semana romana dura nueve días, en vez de siete.
Estaciones: cada una de las cuatro estaciones. Comprendiendo las estaciones desde estas fechas: la primavera se inicia en el equinoccio de 21 de marzo, el verano desde el solsticio del 22 de junio, el otoño desde el equinoccio del 23 de septiembre y el invierno desde el 22 de diciembre.
Años: 365 días aproximadamente. El año teúrgico empieza el 21 de Marzo, así una numina que dure un año finalizará en esa fecha, independientemente de cuando fue realizada.
Décadas: diez años, teniendo como referencia el 21 de Marzo.

ALCANCE

Físico: al alcance de la mano del teúrgo, o en contacto con un objeto que porte el teúrgo, como un bastón o arma.
Corto: hasta unos cinco pasos romanos –unos 7 metros y medio-.
Medio: de cinco a cincuenta pasos -de 7 y medio a unos 75 metros–.
Largo: de cincuenta pasos hasta una milla (un kilómetro y medio aproximadamente).
Extremo: desde una milla hasta donde alcanza la vista, sin perder la forma del objetivo. Puede requerir tiradas de Percepción ya que es necesario distinguir el objetivo de otros posibles elementos cercanos a este. El teúrgo debe estar completamente seguro de cual es su objetivo.
Vínculo: unión mística con el objetivo. No se requiere el tenerlo visualizado, ni saber donde se encuentra.

ÁREA DE EFECTO

Individuo: un solo objetivo como un animal o una persona, un objeto pequeño o una estructura pequeña, como una puerta.
Grupo: media decuria (unos 5 individuos), un objeto grande y complejo (un carromato), una pequeña casa, un animal especialmente grande, como un elefante, unos cinco animales del tamaño de un lobo, o un gigante.
Población: una aldea, una insula, villa o un pequeño ejército, como una centuria (unos 80 hombres).
Comarca: territorio, ciudad o un ejército (una cohorte de 600 hombres).
Provincia: un gran territorio o un gran ejército (una legión).
Término: una región inmensa.

Nota: *cuando se trata de afectar a gran cantidad de objetivos estos deben de estar más o menos juntos, por lo que el número de estos puede ser menor o mayor, todo depende de cómo estén dispuestos, además es importante el factor de la distancia y la posible visualización de los mismos si esto es necesario.*

SACRA TEÚRGIA

"Son numerosos los misterios y secretos ocultos en la teurgia que desconocemos, los dioses deben sonreírnos, tal y como nosotros hacemos con nuestros hijos… y de igual manera nos castigan cuando erramos: algunos de forma muy severa. Somos como niños en un mundo de adultos, faltos de comprensión y experiencia. Imagina entonces procus, de que modo deben verte a ti las divinidades. Pero no desfallezcas, piensa que como un niño debes aprender, aunque sea a base de caer y levantarte infinitas veces."

-extraído del Mysteria ad procus.

Combate teúrgico

Los teúrgos, al realizar sus numinae, a menudo desean afectar a objetivos capaces de resistir los efectos teúrgicos. Prácticamente todo el género humano es capaz de resistir un efecto sobrenatural, así como animales, seres fantásticos, daemoni y fantasmas.

El combate teúrgico se asemeja en parte al ataque normal, ya que posee valores de maniobra, ataque, defensa, daño y protección. De esta forma se simula el combate sobrenatural, que es igual para los teúrgos, los taumaturgos, los goéticos y los obradores de prodigios.

Tanto la maniobra, el ataque como la defensa teúrgicas vienen determinados por la **dignitas + sombra**.

MANIOBRA TEÚRGICA

Determina lo rápido que puedes realizar una numina. De esta forma puedes llegar a atacar sobrenaturalmente antes que otro adversario que tenga un arma convencional. La maniobra es igual a:

$$\frac{\text{Dignitas + sombra}}{}$$

De igual forma que en la maniobra normal, cada diez puntos se consigue un +1 que puede guardarse o bien utilizarse para incrementar la defensa o el ataque.

Atentio amici: maniobra en combate.*Cuando se realiza una numina se debe realizar una tirada de maniobra teúrgica. Debe tenerse en cuenta que la teurgia no actúa más tarde que otros tipos de ataques. Por lo tanto si un teúrgo es suficientemente rápido puede actuar incluso antes que muchos combatientes.*

ATAQUE TEÚRGICO

Cuando el ataque es directo, debes determinar si el objetivo posee algún tipo de defensa sobrenatural. Tu ataque teúrgico es igual a:

$$\frac{\text{Dignitas + sombra + el grado de la numina realizada}}{}$$

DEFENSA TEÚRGICA

Todo el mundo tiene la capacidad para defenderse de los poderes sobrenaturales, no solo los teúrgos o taumaturgos. Es una capacidad innata en el género humano, ya sean héroes, teúrgos, fieles u hombres comunes –los animales asimismo poseen la suya-. Las numinae utilizan la dinamis divina como fuente de su poder, por eso la dignitas actúa como defensa contra ellos, ya que representa la fortaleza del alma. Los teúrgos se preocupan principalmente de defenderse de otros teúrgos, taumaturgos y daemoni, así como de todo aquello que pueda dañarlo. La defensa es igual a:

$$\frac{\text{Dignitas + sombra}}{}$$

Algunos efectos no atacan directamente al objetivo, por lo que no siempre la defensa teúrgica puede ser aplicada. Esta defensa protege al teúrgo y aquello que toca, como sus ropas y objetos que porte, siempre y cuando los objetos no sean de gran tamaño. Puedes defenderte de todos los ataques que recibas a la vez, esto quiere decir que no importa el número de ataques que recibas simultáneamente.

La defensa teúrgica funciona de forma automática con los poderes de detección, pero no dispone de ningún tipo de alarma o algo que se le parezca. Si quieres saber si te están espiando o indagando debes tener asociados poderes de detección.

DAÑO

Si la numina realiza algún tipo de daño, este viene especificado en la misma.

POTENCIANDO LA MANIOBRA Y EL ATAQUE

Se puede potenciar la maniobra y el ataque invirtiendo puntos extras de dinamis. Cada punto proporciona un +1. Se deben invertir antes de la tirada, además de ser los apropiados para la numina a realizar. Por ejemplo, si realizas la numina de grado de Aphrodisias Pasión Báquica, tu ataque teúrgico es de 10 y crees que tu objetivo dispone de una defensa teúrgica superior, quizás debas potenciarla invirtiendo unos puntos de dinamis de virtus, que es la dignitas que requiere la numina.

Atentio amici: potenciando el ataque. *La vitalis Quelidón desea que un adversario del Pacto pierda los estribos en una reunión mantenida entre varios teúrgos. Para ello utiliza la numina Pasión Báquica –su adversario ya está visiblemente enfadado-. Para asegurarse que le afecte decide potenciar el ataque teúrgico, invirtiendo cinco puntos de virtus. A su ataque teúrgico de 35 (dignitas + sombra), puede sumarle este +5, dando un total de 40. Su adversario lo tiene complicado para defenderse.*

FORTALECIENDO LA DEFENSA

Varias son las formas de lograr una mayor defensa teúrgica, ya sea por medio de lustraciones, de algunos objetos litúrgicos, de amuletos, o bien utilizando puntos de dinamis.

Las lustraciones ayudan al teúrgo a protegerse de efectos sobrenaturales, pero suelen ser específicas, por lo que no defien-

Regla opcional: resolviendo el combate teúrgico en una sola tirada

Si el lusitor lo desea puede realizar una única tirada de combate teúrgico. El resultado se aplicaría tanto en su maniobra, como en su ataque y defensa teúrgicos. Cada asalto que lo considere oportuno puede realizarlo de esta forma, aunque obviamente debe declararlo antes de realizar ninguna tirada.

Combate teúrgico de daemoni y otros entes

Los daemoni y gran cantidad de seres como los fantasmas, tienen sus propias características, llamadas designaciones, tal y como están detalladas en Codex Adversarii. La designación de poder determina tanto su maniobra como su ataque y defensa teúrgicos. Algunos seres pueden modificar algunos parámetros, pero eso vendrá especificado en el mismo. Por ejemplo, los agathodaemon –ángeles cristianos, entre otros- pueden doblar su defensa teúrgica. Hay situaciones más específicas, como el caso de las harpías, que doblan su defensa solo si intentan controlarlas o atacarlas con poderes de Caelum.

den de todos los efectos negativos. Los objetos que también protegen al teúrgo reciben el nombre de amuletos y suele ser elaborados casi siempre por los goéticos. Añaden desde un +1 hasta un +10 a la defensa teúrgica. Si posees varios amuletos debes tener en cuenta que solo el mayor te protegerá y que no se suman, salvo si se trata de amuletos de ámbar.

También pueden utilizarse puntos de dinamis. Cada punto proporciona un +1. Debe declararse su uso antes de realizar la tirada. Los puntos de dinamis deben ser iguales a la dignitas relacionada con el poder hostil. Por ejemplo, si se es atacado por un poder que requiere virtus la dinamis debe ser de virtus. Esto puede ser inútil si se desconoce la dignitas que requiere la numina atacante.

Trance

En algunas ocasiones el teúrgo requiere dominar su mente de una manera excepcional, este tipo de concentración es el trance. Muchas numinae y unos pocos dominatus requieren que el teúrgo se sumerja en el trance, especialmente en el Misterio de Divinatio. En los poderes viene indicado como trance. Siempre que el poder requiera del trance debes realizar una tirada de inteligencia + gravitas contra una dificultad variable, aunque lo habitual es que sea 15+. Con un solo éxito es suficiente, a no ser que se especifique lo contrario en el poder. Si fallas no podrás intentar un nuevo trance hasta pasado un tiempo, o bien tras la inversión de un punto de dinamis de gravitas.Al fin y al cabo, el trance requiere una gran concentración mental.

ADORMIDERA Y OTROS FÁRMACOS

En el mundo antiguo es habitual la utilización de adormidera –opio- como medicina y anestésico. Todo el mundo tiene un poco en su casa. El emperador Cómodo tiene un enorme almacén con cientos de kilos de adormidera para su consumo y el del palacio en general. Solo en Roma hay más de 500 establecimientos que viven exclusivamente del opio y otras sustancias análogas. Los teúrgos la utilizan para alcanzar trances más intensos.
Todo médico sabe preparar una triaca –compuesto farmacológico-. Preparar una triaca requiere de una tirada de farmacopea + inteligencia de 10+. Cada éxito proporciona un +1 a la tirada de trance. Lógicamente el teúrgo queda aturdido durante un buen rato tras la ingesta.
Otros fármacos que se pueden utilizar son el cáñamo, las daturas, la belladona, la hierba mora, el beleño y la célebre mandrágora, así como el vino resinato –decocción de vino con cáñamo y mirra-. Otra planta utilizada –sorprendentemente- son las hojas de lechuga secas. Además, con el cocimiento de troncos secos de lechuga se elabora un hipnótico de potencia variable según la cantidad. Muy popular en zonas rurales de la Galia e Hispania –incluso hoy día-.

Reservas de dados y puntos extras

Algunas numinae dan la posibilidad de crear reservas de puntos o dados, algo habitual en el Misterio de Fortuna y en algunos poderes taumatúrgicos.

PUNTOS EXTRAS

Modifican el resultado total de los dos dados pero no son útiles para obtener una tirada capicúa, ya que no modifican cada dado, sino el resultado final. Estos puntos se utilizan antes de realizar la tirada a no ser que la numina o poder indiquen lo contrario.

> ***Atentio amici.*** *El saliaris Marco Marcio utiliza la numina Campus Martialis ya que proporciona una reserva de puntos que pueden utilizarse para las tiradas de combate. Se trata de una numina de grado 3, por lo que reúne a un grupo de fieles para obtener una buena reserva de puntos. Finalmente logra obtener 5 éxitos, los cuales "guarda" como su reserva.*

RESERVA DE DADOS

Puede utilizarse durante la tirada o tras la tirada, todo depende de lo que prefieras. Si lo utilizas en la misma tirada, puedes escoger entre los diferentes dados los dos que más te interesen. Si los utilizas tras la tirada, debes escoger qué dado de la tirada eliminas realizando una nueva tirada con el dado de la reserva. Puedes utilizar varios dados de reserva –si dispones de ellos, claro-, de esta forma puedes realizar una tirada con varios dados.

> ***Atentio amici.*** *El vitalis Fedro de Licia va a emprender un viaje complicado por el desierto de Libia. Para ayudarse realiza sobre sí el don Tesserae sortis que proporciona una reserva de dados. Reúne a un buen grupo de fieles, obteniendo finalmente cinco éxitos, los cuales se convierten en cinco dados que puede utilizar cuando quiera durante el viaje. Por ejemplo, si obtiene un resultado muy bajo en un dado en una tirada, puede volver a tirar el dado hasta un máximo de cinco veces.*

El Tributo del Poder

Cada numina realizada representa el poder de un dios sobre la tierra, ya sea en mayor o menor medida. Por ello, para que la *Pax Deorum* no se desequilibre, se necesita una ofrenda. Los puntos de tributo afectan al teúrgo y se convierten en puntos de sombra que se manifiestan en efectos llamados estigmas sombríos.

Cada vez que el teúrgo fracase a la hora de realizar una numina debe hacer la siguiente tirada para determinar el tributo a pagar:

Grado de la numina + puntos de fracaso +/- 5 por condición o favorable + tirada, siendo la dificultad 5+

Los puntos de éxito se transforman en puntos de tributo que el teúrgo debe aprender a canalizar. Los puntos de tributo que no hayan sido eliminados se transforman en puntos que pueden aumentar la sombra.

Opio y Mors tempestiva

Los romanos y griegos practican con gran naturalidad la eutanasia en ocasiones en las que la enfermedad, la vejez o la desesperación vencen a la vida. La mayoría de los que escogen esta opción practican la mors tempestiva –muerte oportuna, muerte a tiempo- utilizando el opio, lo que provoca una muerte suave sin dolor ni sufrimiento.

Los puntos de éxito que obtenga se trasforman en puntos de tributo que pueden ser eliminados por el teúrgo por medio de un sacrificio. Por norma este debe realizarse en un plazo que varía según sea la manifestación, tal y como viene indicado en la tabla adyacente. Pese a ello no es recomendable fiarse mucho de este plazo ya que puede variar en más o menos tiempo. No se trata de una ciencia exacta, sino de poderes sobrenaturales. Si el teúrgo deja pasar este plazo no puede eliminar los puntos de tributo adquiridos.

Otra cuestión a tener en cuenta es que solo puede realizarse un sacrificio por cada ocasión en que se obtenga puntos de tributo. Por ejemplo, un teúrgo pifia dos veces con la misma numina en un mismo día. Puede únicamente realizar un sacrificio por cada pifia.

Manifestación	**Plazo aproximado**
Evocación	Un día o una noche
Don	Un año
Lustración	Unos pocos días

Condiciones adversas y favorables

Las diferentes condiciones, ya sean adversas o favorables, vienen representadas a menudo por aquellos imprevistos que el teúrgo a pasado por alto. Muchos son los factores que interfieren entre un teúrgo, una numina y el indigitamenta que realiza el efecto sobrenatural. Aquí tienes unos pocos ejemplos de ambas:

Adversas	**Favorables**
El teúrgo está herido o cansado	No está herido ni cansado
Está en medio de un combate	No está en medio de un combate
Está en lugar sagrado pero hostil	Está en lugar sagrado
Se trata de una evocación o don	Se trata de una lustración
El teúrgo está ebrio o drogado	El teúrgo está en trance
Primera vez que realiza la numina	Conoce bien la numina

Atentio amici: ejemplo de pifia y posterior sacrificio. *La teúrga Annia de Mantua pifia al realizar una evocación de grado 4, con dos puntos de fracaso. Se encuentra ebria en mitad de un banquete, iniciando una pelea que la ha dejado magullada y cansada. La tirada básica de tributo es de 4 (grado de la numina) + 2 (puntos de fracaso) + 10 (herida y ebria) + 5 (evocación) – 5 (conoce bien la numina) + 15 (tirada del Iniciador), haciendo un total de 31 contra una dificultad de 5. Queda finalmente en 26. Obtiene 6 puntos de tributo.*

A la mañana siguiente Annia realiza un sacrificio –el Iniciador considera que aún puede intentar eliminar estos puntos-. Annia tiene corpus religio 5, sacrificio 3 y cultura 6. El lusitor utiliza 4 puntos de dinamis de fides, haciendo un total de 18. La dificultad es 20+ (el grado de la numina pifiada por cinco). Tira y obtiene un 9, haciendo un total final de 27. Dos éxitos, dos puntos de tributo menos. El problema es que Annia ya no puede hacer nada para eliminar los cuatro que le quedan. La próxima vez debería preparar mejor el sacrificio.

LA SOMBRA DE CRONO

La sombra de Crono representa el poder corrupto, el alma consumida por la dinamis y su efecto en los hombres. La sombra afecta de tal manera a los teúrgos que incluso su mente y su cuerpo cambian. Los efectos a menudo son grotescos: a veces malignos, a veces beneficiosos, pero siempre extraños. De alguna manera la dinamis queda encerrada en el alma del teúrgo, dotándolo de raras y extraordinarias habilidades por las que tiene que pagar un precio muy alto, ya que separa poco a poco al teúrgo del resto de la humanidad.

Malignitas

La virtud es una noción de responsabilidad y valentía ante la vida y los obstáculos que aparecen en ella; la malignitas es una actitud vil, egoísta y terrible respecto a la vida.

Dementia

La voluntad en sí es el poder del control del hombre sobre su propia mente, su cordura y sentido común; la dementia es el desequilibrio mental y emocional, dejarse arrastrar por los instintos.

Impietas

La fe es la devoción y respeto hacia el mundo divino; la impietas implica una actitud negativa contra el mundo invisible, deseando dominarlo de un modo destructivo y poco escrupuloso.

La sombra incrementa el poder del teúrgo, aunque tiene un efecto negativo. En contrapartida, posee un efecto útil, un efecto que el teúrgo puede utilizar para satisfacer sus fuertes deseos.

La sombra se divide en tres partes, cada una de ellas "independiente" de la otra. Entre las tres forman la sombra, y cada una posee un valor del 1 al 10, similar el de las dignidades. Sin embargo, la *malignitas*, *dementia* e *impietas* son la antítesis de estas dignidades, su lado oscuro y siniestro.

ADQUIRIENDO SOMBRA

El teúrgo recibe un punto de sombra por los puntos de tributo que no haya logrado eliminar. Debe tenerse en cuenta que la sombra se incrementa en un punto por cada diez de tributo. Una vez que se adquiere el punto de sombra, este no puede reducirse por medio de sacrificios.

Cada vez que el personaje adquiere un punto de sombra debe escoger un punto de estigma sombrío, los cuales van de grado 1 a 10. El punto a escoger debe estar acorde con la naturaleza del teúrgo y la causa de la adquisición del punto sombrío. Puedes escoger libremente el estigma sombrío para tu personaje, aunque debes intentar que tenga su por qué.

ESTIGMAS SOMBRÍOS

Auctoritas: eres autoritario, intolerante y un déspota, pero de un modo insano y demente. Suma tu auctoritas a tus tiradas de autoridad, así como a tu defensa teúrgica para defenderte de efectos que controlen tu mente. Muy común entre los diale. El término auctoritas no puede en realidad asimilarse a nuestra "autoridad", ya que también determina la influencia y prestigio de una persona, aunque esta no ostente ningún poder aparente o reconocido: su poder se basa en su voluntad, por medio de la cual logra que otros hagan lo que desea.

Demens: tu mente es una anarquía, en ella florecen la paranoia, las manías y las obsesiones más extrañas, incluso oyes voces y tienes visiones extrañas. Actúa como la cualidad locura, aunque el tipo de demencia puede ser variable. La cuestión es que eres como un vampiro psíquico, ya que aquellos cercanos a ti adquieren temporalmente la cualidad locura. Por cada día que alguien pase cerca de ti adquiere un punto en locura hasta un máximo de lo que poseas en el estigma sombrío, eliminándose a razón de un punto cada semana desde el momento en que deje de tener contacto contigo. Tu ataque

teúrgico debe ser mayor que su defensa teúrgica para verse afectado. No se realizan tiradas, simplemente debes superarlo.

Depravatio: eres amoral y perverso, especialmente en cuestiones sexuales y físicas, como la tortura, pero el magnetismo animal que desprendes es sobrecogedor. Tu nivel en depravatio la añades a cualquier tirada relacionada con seducción. Adquieres la cualidad adicción al sexo o similar al mismo nivel que lo que tengas en depravatio. Este estigma sombrío es muy común entre los vitales. A veces la depravatio llega incluso a deformar algunas partes del cuerpo, en ocasiones de forma obscena o antinatural.

Devorator: necesitas con urgencia algún tipo de "alimento especial", ya puede ser sangre humana, sufrimiento ajeno, odio extremo, devorar páginas de libros, conocimiento esotérico u otra cosa. Saciarte te proporciona poder, así que por cada punto en devorador y tras consumir cierta cantidad de tu alimento, tendrás una cantidad de poder igual a una dignidad para utilizar –utilizables como puntos de dinamis-. Este poder no es acumulativo, ya que el máximo es el de tu nivel en devorador. Cada cierto tiempo tú mismo vas consumiendo estos puntos, así que si te quedases sin ninguno te debilitarías, perderías rendimiento e incluso heridas. Pierdes un punto en devorador cada día, así que si te quedases sin ninguno perderías una casilla de rendimiento y una herida total cada día.

Genius caligati: tu genius personal parece tener ideas propias que son a menudo desagradables y perniciosas para aquellos que te rodean, y a veces para ti mismo. En ocasiones tu genius actúa libremente en beneficio suyo. El nivel de este estigma sombrío indica el grado de libertad y poder de tu genius. Así, un genius oscuro de nivel 3 puede llegar a utilizar tus numinae hasta ese nivel. Lo positivo es que posee su "propia" dignitas, la cual es igual a lo que tengas en sombra, por lo que utiliza tus numinae sin agotarte.

Ira: la violencia y la destrucción se han adueñado de ti, eres vengativo y colérico. Adquieres la cualidad agresivo al nivel de la ira. Tal es la violencia de tu alma que sumas al daño lo que tengas en ira, pero solo con armas cuerpo a cuerpo o efectos sobrenaturales físicos cerca de ti. Muy común entre los saliare.



Itinerator: tienes un mayor contacto con los puentes adyacentes a la tierra, estos son el Puente Sublunar y el Puente de Estigia. Los puentes se te muestran de vez en cuando, incluso puedes adentrarte en ellos, a veces de forma psíquica, a veces de forma física. Puedes ver a sus moradores y sufrir su contacto. El problema es que los seres de dichos puentes parecen sentirse más atraídos por tu persona que por otras. Para saber algo sobre los dos puentes es preciso que reúnas información "práctica" o que te informes con los eruditos apropiados. El Iniciador puede encontrar información sobre los Puentes en el Codex arcanorum.

Lapsus: las leyes temporales te afectan de diferente forma que al resto y su velocidad no es igual para ti que para los demás. A veces el mundo va más lento, a veces más rápido. El lapsus es en realidad un efecto visual asombroso. Su poder se manifiesta gradualmente desde el interior del teúrgo hasta su entorno más inmediato, incluso puede llegar a afectar a aquellos cercanos al teúrgo, ya sean seres vivos u objetos. El lapsus tiene su propio ritmo, puede afectar cosas y a personas que no deseas incluir en tu campo temporal, es en verdad caótico y aleatorio.

Cuando vas a realizar alguna acción importante puedes utilizar lapsus para tener el tiempo a tu favor. Para activarlo debes invertir un punto de dinamis de gravitas, que estará activo durante toda la acción. A veces el Iniciador puede activar el lapsus a voluntad, invirtiendo un punto de dinamis del personaje. El lapsus te proporciona un positivo o un negativo en las tiradas relacionadas con la velocidad, como maniobra, igual al grado al que lo poseas. Te puede ayudar incluso en acciones en las que requieras un negativo. Puedes afectar a otra persona u objeto con el lapsus. Para ello debes invertir dos puntos de dinamis, que durará el "tiempo" habitual, una acción o escena. Tú decides si el tiempo va más lento o más rápido. Lo que poseas en lapsus lo puedes añadir a las tiradas para realizar numinae relacionadas con el tiempo.

Libera umbra: la sombra toma conciencia propia, manifestándose como una segunda personalidad que forma parte de ti: es un gemelo mental pero de naturaleza negativa. De todas formas, tu mente es la personalidad dominante gran parte del tiempo –o eso crees tú-. Posees un positivo para resistir cualquier tipo de ataque mental, incluso contra posesiones. Tu mente está tan quebrada que parte de ella

Los Estigmas Sombríos

Auctoritas	Libera umbra
Demens	Lymphari
Depravatio	Megalomania
Devorator	Metamorphosis
Genius caligati	Nosophorus
Ira	Praesidium
Itinerator	Temperies
Lapsus	Therianthropia

puede abandonar tu cuerpo, lo que se denomina bilocación. Requieres el gasto de un punto de dinamis de gravitas por asalto –como máximo un número de asaltos igual a tu grado en libera umbra-, y puedes desplazarte un número de pasos cada asalto igual a lo que poseas en libera umbra. El viaje te fatiga, por lo que necesitas de una casilla de rendimiento cada cinco asaltos. Cada bilocación te hace una herida total, ya que tu cuerpo muere un poco cuando lo abandonas. Este tipo de bilocación mental es similar a un viaje astral. Debes tener en cuenta que algunos lugares, como los templos o las casas de los teúrgos y taumaturgos, pueden poseer defensa teúrgica. Además, cuando tú viajas, la personalidad del genius es la que impera en tu cuerpo.

Lymphari (visiones): el pasado, el presente y el futuro se mezclan ante ti, no sabes distinguirlos y la verdad es que demasiado a menudo estas visiones son horribles. Cuando te atacan las visiones no sabes si estás viviendo el futuro, el pasado o un extraño presente. Debes aprender a interpretarlas. El nivel del estigma indica la intensidad de las visiones y su importancia.

Megalomania: eres ambicioso en extremo, piensas a lo grande. Orgulloso, arrogante y egoísta, tus objetivos son el control y el poder puro. Tal es tu convicción que tu nivel en megalomanía lo sumas a cualquier tirada relacionada cuando intenten controlarte, dominarte o poseerte.

Metamorphosis: tu cuerpo parece transformarse, tal vez una roca, un árbol, un elemento o bien algo totalmente diferente. Todo depende del tipo de teúrgo y sus Misterios principales, así de cómo ha adquirido este estigma sombrío. La cuestión es que posees la ventaja de aquello en lo que te transformas. Por cada nivel en este estigma sombrío adquieres varios rasgos relacionados. Considera que cada punto representa un 10% de metamorfosis. Por ejemplo, si tu personaje se transforma en una roca, su piel es tan dura que adquieres una protección extra, pero al ser tan duro posiblemente no seas muy flexible. Nunca debe olvidarse por qué tienes más protección. Para lograr revertir la transformación durante un día debes invertir un punto de dinamis de gravitas por punto de metamorfosis.

Debes tener presente que la metamorfosis muta tu cuerpo de forma permanente, no temporal, y modifica la esencia de tu ser en otra cosa completamente diferente. Dejas de ser humano para ser aquello en lo que te has transformado, aunque para completar la metamorfosis requieres tener el estigma sombrío a nivel 10.

Nosophorus: tu presencia afecta los lugares que frecuentas durante cierto tiempo. Propagas enfermedades entre la gente y los animales, y no lo puedes controlar a no ser que inviertas un punto de dinamis de gravitas por grado del estigma, lo que refrena tu mal durante un día. Posees un positivo para resistir enfermedades igual al nivel en el estigma, aunque si llegas a nivel 10 eres inmune a todas las enfermedades. El nivel de la cualidad + sombra indica la potencia de la enfermedad. Por supuesto, eres inmune a la enfermedad que propagas.

***Nota sobre el término nosophorus**: con el paso de los siglos esta palabra griega que significa "portador de plaga", nosóforos en español, derivará en nosferatu, utilizado para denominar un tipo de muerte viviente propio de la actual Rumania y países limítrofes.*

Praesidium: tus capacidades teúrgicas parecen replegarse y te cuesta realizar efectos muy lejos de ti, como si tu poder estuviese encerrado en tu interior. Esto fortalece tu defensa teúrgica, ya que añades a la defensa tu nivel en praesidium. Cualquier efecto teúrgico que realices a distancia te cuesta enormemente. Disminuye la distancia de las numinae en un nivel. Por ejemplo, una numina de alcance largo sería en realidad de alcance medio. Si inviertes igual puntos de dinamis de gravitas que el grado del estigma, lo anulas durante un día.

Temperies: el teúrgo se ve presa de un cambio de temperatura ambiental, ya sea un frío intenso o un calor asfixiante. Este estigma sombrío es propio de aquellos que poseen el Misterio de Elementum o poderes similares. Cada punto en temperies indica una variación de 5º aproximadamente, ya sea de calor o frío. La intensidad de la temperatura es fija, añadiéndose o restándose a la temperatura existente en un radio de pasos igual a la dignitas + sombra del teúrgo. Por ejemplo, un teúrgo con temperies 3 hace que la temperatura cerca de él varíe en 15º. Si la temperatura ambiente es de 20º, el estigma sombrío cerca de él hará que aumente hasta 35º o bien disminuya hasta llegar a los 5º. Esta variación de temperatura afecta al personaje a no ser que tenga alguna forma de soportarlo.

Famoso por poseer este estigma sombrío es el teúrgo Sexto Mancino, que modifica la temperatura ambiente en 50º. Es capaz de enfriarlo todo a su paso, aunque él sí tiene métodos para soportarlo. Se dice que vive en la ciudad de Aila, a orillas del Sinus Arabicus –Mar Rojo-, uno de los lugares más calurosos del Imperio, donde parece vivir rodeado de una temperatura agradable... ¡aunque bajo cero!

Therianthropia (cambiador de formas): similar a una maldición, el teúrgo se ve dominado por una forma animal. Adquirido especialmente por aquellos que utilizan el Misterio de Natura. No debe confundirse con la licantropía que suele tener orígenes muy diversos. Habitualmente el teúrgo se ve transformado contra su voluntad en un animal, en una bestia sin conciencia, aunque mantiene los vínculos emocionales que tiene durante su "vida" humana. La frecuencia y tipo de animal puede ser muy variado, aunque suele estar acorde con el carácter del teúrgo. Normalmente la transformación dura una noche cada cierto lapso de tiempo. Como ventaja el animal en el que se transforma es excepcional: puede distribuir entre la designación de ánima, corpus e influencia lo que posea en este estigma sombrío.

Genius, el yo oculto

"Recuerda, procus, que en tu interior mora el genius que engendra y sostiene tu vida. Este tiene dos tipos de apetitos: el primero, honesto y razonable, equilibrado; el segundo, insaciable y voluptuoso. Tuya es la decisión de escoger que camino quieres recorrer."

-extraído del Mysteria ad procus, explicando la naturaleza y peculiaridades del genius.

El genius es el lado inconsciente del teúrgo, la parte más sobrenatural y mística, el yo oculto que actúa sin que nos demos cuenta. Forma parte del carácter, del alma y de la fuerza vital de todos los seres humanos, y está regido por el destino, toda una paradoja. Conciente pero sin conciencia, un enigma, nuestro enemigo interior, nuestro aliado. No solo los teúrgos poseen genius, todo lo que existe posee su genius propio, incluso los objetos inanimados, ya sean naturales o creados por el hombre, así como los lugares.

El nombre de los genii según su género y número

Masculino	Femenino
Genius/Genii	Juno/Junones

Aunque el genius suele estar normalmente adormilado en el interior del teúrgo, entre su alma y su conciencia, algunos teúrgos saben despertarlo. Este rito es muy personal y solo puede ser realizado por el propio teúrgo, aunque en ocasiones su mistagogo puede ayudarle en tal acción. El rito es peligroso, ya que el genius puede desaparecer, o incluso volcarse contra el teúrgo, haciendo que peligre la vida del mismo. Son varios los Misterios que poseen su propia numina para despertar al genius. Los teúrgos más renombrados por sus genii despertados son los vitalis y las dominae, respectivos maestros de la fuerza vital y de la humanidad.

TIPOS DE GENII

No todos los genii son iguales, ya que dependen en gran medida la personalidad del teúrgo, de sus numinae y del modo en que le afecte la sombra. De igual modo, los genii tienen su propia personalidad y carácter. Para determinar qué tipo de genius posee un teúrgo debe observarse el rasgo de carácter, esto determina mucho su forma de ser y sus motivaciones.

EL GENIUS COMO ENTE DESPIERTO

El poder del genius se clarifica, como el del resto de los entes, por medio de las designaciones. Para determinarlas se debe sumar la dignitas del teúrgo a su sombra, lo que indica la designación de poder del genius. La sombra debe añadirse porque es dinamis pura encerrada en el interior del genius y del teúrgo. Tras determinar su poder se le aplican las designaciones, que son Poder, Ánima, Corpus e Influencia, tal y como están detalladas en el *Codex adversarii*.

El Iniciador es el encargado de distribuir estos puntos, aunque debe tener en cuenta las peticiones del jugador y la naturaleza del personaje.

> ***Atentio amici: utilizando la dinamis de la sombra .****Algunos estigmas sombríos afectan al genius y hacen que actúe de forma independiente en algunas raras ocasiones, utilizando incluso los dominatus, numinae y otros poderes que posea el teúrgo, aunque este problema también lo sufren los goéticos y taumaturgos, así como unos pocos filósofos. Cuando el genius utiliza estos poderes sobrenaturales, los puntos que se invierten no son de dignitas, sino de la sombra. Estos se recuperan al invertir puntos de victoria en los puntos de dinamis de dignitas, por lo que, aunque el teúrgo no desee fortalecer la sombra, no tiene más remedio que hacerlo si quiere recuperar dignitas. No debe olvidarse que la sombra no es más que un reflejo de la dignitas. Son hermanas gemelas…*

EL GENIUS EN ACCIÓN

El genius es parcialmente independiente, y en ocasiones actúa libremente, aunque sea de una forma limitada. Se comunica con el teúrgo en forma de intuiciones, sueños, y a veces, visiones. Posee sus poderes y cualidades, sus deseos y motivaciones, aunque estos son extraños y misteriosos.

Si el genius está despierto puede incluso manifestarse, aunque esto es sumamente raro y solo pasaría si el teúrgo y él estuviesen en peligro, o para comunicarle algo realmente importante. La forma de la manifestación puede variar inmensamente, todo depende del genius. Algunos aparecen como una sombra, otros como una llama frente al teúrgo o como una aureola sobre su cabeza, incluso como un doble del teúrgo. Los hay que pueden llegar a abandonar temporalmente el cuerpo del teúrgo, pero esto es sumamente raro y peligroso, ya que el genius existe gracias al teúrgo, y viceversa.

"El mulciber Sarpedón dormía profundamente en el lujoso carpentum de viaje que le acompañaba desde su Carthago Nova natal. Las estrellas titilaban en el cielo de Hispania. Si se observaban con detenimiento podría decirse que bailan entre ellas despreocupadas de los asuntos mortales, pero este asunto importaba muy poco a los salteadores que sigilosos se acercaban al campamento del mulciber, amparados por una tímida luna nueva, lejos de ensoñaciones románticas y filosóficas.

Los hombres de Sarpedón, saciados de vino, se jugaban los denarios a los dados y otros juegos que requerían un cuchillo, cierta habilidad manual al lanzarlos y mucha valentía. Entre risas, palabras malsonantes y chanzas amorosas, estos hombres ni se percataron de la proximidad de los salteadores, que procedentes de los montes cercanos, conocían perfectamente las calzadas que cruzaban la región, ya cuchillo en mano la mayoría, otros tranquilizando a los jumentos del campamento, susurrándoles como desde antaño conocen los iberos.

Sarpedón en su carpentum se agitaba febril, pero sin despertar, cuando preternaturalmente una llamarada surgió de su boca, expulsada con violencia. Este fuego innatural no emitía ni calor, apenas luz, siendo semejante a las llamadas luces dioscuroi, asociadas a las divinidades Castor y Pólux –llamadas fuegos fatuos o de San Telmo, en nuestra actualidad-.

Con furia atravesó el carro, más como si fuese un raro vapor que fuego. Ya en el exterior comenzaba la carnicería. Los salteadores habían matado a varios de los ebrios y sorprendidos guardianes cuando se quedaron perplejos observando la llama que se les acercaba, creciendo en tamaño, emitiendo un crepitar que finalizaba en un espantoso lamento.

La llama envolvió a uno de los salteadores, que entre horribles gritos sentía como la carne se consumía pero no así sus pertenencias. El resto comenzó la huida a trompicones, algunos sollozando por el inesperado horror, otros simplemente corrían, perdida ya la razón, dominados por el pánico ante evento tan extraño. Al poco se perdieron en la espesura, cobrándose la llama alguna que otra víctima en una noche interminable, hasta que el sol perezoso se desemperezaba y la llama volvía a su hogar.

Los hombres de Sarpedón, fúnebremente callados, ayudaban a sus compañeros heridos y recogían el campamento. El mulciber se despertó, teniendo la vaga sensación de haber tenido un sueño extraño relacionado con una llama nocturna y cierta violencia."

El **genius de Sarpedón**, un mulciber especializado en el elemento ígneo, defendiéndose del ataque de unos salteadores, los cuales fueron enviados por un mulciber rival. Curiosamente Sarpedón no sabe nada de lo sucedido, y sus hombres por puro miedo son incapaces de comentarle nada. Este genius actúa de forma raramente independiente, teniendo como particular némesis al rival de Sarpedón.

Adquirir numinae

Si el teúrgo no posee la numina, debe investigar sus secretos. Debe entenderse que no se trata de una investigación científica, sino de la revelación de los más profundos secretos de los dioses, de su poder, y por lo tanto de una revelación mística, ya sea enviada por los *indigitamenta* o aprendida de un códice.

Hay diversas formas y fuentes para adquirir el conocimiento de las numinae, y el teúrgo debe escoger una de ellas. Estas formas son el estudio directo de los códices sagrados, el aprendizaje de manos de un mistagogo o de otro teúrgo dispuesto a enseñarle, la indagación y las revelaciones, ya sean de un espíritu o desde una esfera sobrenatural.

Formas de adquirir...

...numinae	**...dominatus**
Revelatio in mentem	Revelatio in mentem
Revelatio in spiritu	Revelatio in spiritu
Códices	Beneficio de aprender Misterios
Magíster	
Indagación	

MÁXIMO DE PUNTOS DE APRENDIZAJE

A la hora de adquirir numinae y dominatus debe tenerse en cuenta que el máximo de puntos de aprendizaje que pueden adquirirse al mes es de tres. Por ejemplo, un personaje obtiene cinco éxitos estudiando un códice, pero solo obtiene en realidad tres puntos de aprendizaje. Los dos puntos "sobrantes" son un positivo a la próxima tirada de estudio.

REVELATIO IN MENTEM

Un teúrgo puede recibir una revelación a través de entes como manes de teúrgos o espíritus poderosos con conciencia. Una forma de lograr esto es por medio de una invocación favorable. Por norma, el ser introduce en la mente del teúrgo el poder que desea conocer, esto se conoce como "revelación en la mente". Habitualmente, el cuerpo del teúrgo sufre cierto desgaste tras la revelación que se manifiesta en pérdida de conciencia temporal, agotamiento, incluso heridas; y lo que es peor, puede generar puntos de tributo.

La revelación requiere de una tirada de **inteligencia + dignitas + el poder del ente** contra el grado de la numina o cinco que desea aprender. Los niveles de éxito deben ser iguales o mayores a la numina que desea aprender. Por cada punto de fracaso se adquiere un punto de tributo. Solo se puede realizar la tirada una sola vez para cada numina. Cada grado le hace una herida total, así como una casilla de rendimiento. El teúrgo debe, además de hacer una tirada contra inconsciencia, tirar constitución contra el grado de la numina aprendida + una tirada, donde los puntos de fracaso son horas de inconciencia. Por cada éxito reduce en un punto el daño.

> ***Atentio amici.*** *El saliaris Maximino Veratis desea aprender la numina de Bellum La fuerza de Marte, siendo de grado 4, por lo que la dificultad de aprendizaje es de 20+, requiriendo además obtener cuatro éxitos para aprenderla.*
>
> *Posee inteligencia 5 y en dignitas 12. La "fuente" de la numina es un saliaris que yace momificado en un sótano perteneciente a la congregación de Maximino. Para contactar con el mane ingiere adormidera, durmiendo junto al cadáver –el trance en este caso le proporciona un +3-, disponiendo cerca del muerto un cuenco con sangre fresca. No se trata de un fantasma muy poderoso, lo que le otorga un +3. En total cuenta con un +23 a la tirada. Maximino lo tiene difícil, por lo que invierte cinco puntos de dinamis de virtus. El lusitor tira –pidiendo cierta ayuda a Marte-, logrando obtener en los dados un 16, sumando el 23 que tenía de base, más los 5 de dinamis, dando un total de 44. Al ser la dificultad de 20+, obtiene cinco éxitos, uno más de lo que necesitaba.*
>
> *Ha sido una noche intensa en la que el fantasma del saliaris ha dado parte de sus conocimientos, pero como pago ha consumido parte de la vida de Maximino. Para determinar este pago se debe tirar constitución contra el grado de la numina. Maximino tiene 8 en constitución, debiendo tirar contra una dificultad de 20+. El jugador realiza la tirada con la mala suerte de obtener un 3. Siendo el total 11 contra 20, obtiene dos puntos de fracaso. La revelatio hace en total seis heridas y casillas de rendimiento, estando inconsciente Maximino seis horas… el fantasma le ha dado una verdadera paliza.*

REVELATIO IN SPIRITU

Este tipo de revelación es más rara de ver, ya que su origen es una señal divina que procede directamente de un *indigitamenta*. Algunos teúrgos contactan con el poder divino para conseguir así conocimiento sobre otras numinae. La revelación en el espíritu es similar a la revelación en la mente, la diferencia está en que aquella es más pura y poderosa, aunque menos habitual. No hay problema de tributo ni de daño, ya que solo va acompañada de una promesa al *indigitamenta* y del gasto de un punto permanente de fides. La revelación en espíritu suele realizarse mediante *incubatio*, esto quiere decir que se revela durante el sueño en un lugar sagrado, como un templo, ya que lo más habitual es que el teúrgo realice el contacto con el *indigitamenta* en un templo y duerma esa noche. El ser le enseñará en sueños, y, aunque el teúrgo no recordará cómo le enseñó, sí recordará las enseñanzas. La revelación no requiere tiradas, el teúrgo simplemente aprende.

> ***Nota para el Iniciador: la revelación en espíritu en juego.*** *Ya se trate de adquirir un dominatus o una numina, la revelación en el espíritu es una de las múltiples formas de solicitar favores a las divinidades por parte de cualquier tipo de personaje –no está limitado a los teúrgos, aunque es lo más habitual-. Como Iniciador debes decidir si la divinidad escucha o no tal petición. Debes tener en cuenta múltiples factores: el tipo de aventura en la que está involucrado el personaje, su devoción a las divinidades, la utilidad práctica de la numina o dominatus para lo que se solicita, si te parece conveniente para el interés de la historia, si el personaje agradecerá tal favor, incluso la posibilidad de que la divinidad esté en condiciones de otorgarla, por ejemplo, el personaje está atrapado en el interior de un templo consagrado a los dioses persas, lejos de la influencia de Roma. Posiblemente el indigitamenta no pueda siquiera acercarse al lugar sin quedar atrapado.*

CÓDICES

El teúrgo puede realizar una tirada mensual para aprender la numina, siendo la tirada de **inteligencia + corpus religio + estudio** contra el grado de la numina por cinco, y debiendo acumular un número de éxitos igual al grado de la numina.

Algunos libros pueden otorgar positivos a esta tirada, según sea su calidad y su autor. Lo habitual es que este positivo esté entre un +1 hasta un +5, aunque algunos libros pueden llegar a proporcionar hasta un +10.

Atentio amici. *La teúrga Lucrecia Capsaria quiere aprender la numina de grado 5 La sabiduría ilícita, haciéndolo en secreto pues no desea que nadie sepa que lo intenta aprender –la numina tiene muy mala fama entre los teúrgos-. Capsaria tiene inteligencia 8, corpus religio 5 y estudio 4, el libro robado del que aprende la numina le otorga un +3, haciendo un total de 20. La numina es de grado 5 por lo que la dificultad es de 25+, requiriendo cinco éxitos.*
Primer mes: la tirada es de 11, haciendo un total de 31 contra 25+. Capsaria obtiene dos éxitos.
Segundo mes: la tirada es de 3, haciendo un total de 23 contra 25+. Capsaria ha desaprovechado este mes.
Tercer mes: la tirada es de 20, volviendo a tirar obteniendo un 19 –una tirada asombrosa-, haciendo un total de 59 contra 25+. Obtiene siete éxitos, pero solo puede aplicar tres éxitos –el máximo de aprendizaje por mes-. Los otros cuatro puntos de éxito podría utilizarlos como un positivo en la próxima tirada de aprendizaje, pero ya tiene los suficientes para aprender la numina. Capsaria ha tardado tres meses en aprenderla.

MAGÍSTER

Un teúrgo puede enseñar al personaje, ya sea un magíster de renombre, un mistagogo o incluso un compañero de congregación. El inconveniente de este sistema es que los magíster son difíciles de encontrar y muy caros –no siempre cobran dinero, también pueden cobrarse en favores de cualquier tipo-.

El teúrgo debe realizar una tirada mensual de inteligencia + corpus religio + su estudio + estudio del tutor contra el grado de la numina por cinco, y debe acumular un número de éxitos igual al grado de la numina.

Secretos del Pacto: los proci como magistri en las congregaciones. *Las congregaciones son sociedades cerradas formadas por teúrgos pero también por proci, teúrgos inexpertos, iniciados sin grandes conocimientos. No es raro que entre ellos exista cierta "fraternidad" e intercambien sus escasos saberes en forma de numinae y Misterios. Enseñan y aprenden lo más básico. Actúan entre sí como maestros para completar su aprendizaje, ya que sus propios mistagogos a menudo son reacios a enseñarles tal y como les gustaría. A veces en secreto o abiertamente, según las circunstancias, los proci se adiestran a cambio de más conocimiento, favores o simple amistad. Aunque esta práctica no está condenada por el Pacto, las congregaciones no suelen permitir este intercambio abiertamente. Lo mejor es ser inteligente e intentar ocultarlo. Al fin y al cabo, a las congregaciones y mistagogos les suele interesar el control de sus pupilos por infinitas razones aunque la dependencia suele ser la principal.*

INDAGACIÓN

Muchos teúrgos se dedican a investigar la forma de conseguir realizar sus propias numinae. Ponen a su servicio sus conocimientos de corpus religio y de los Misterios para crear poderes nuevos, ya que tal vez necesiten de un efecto preciso que no saben cómo realizar. El Misterio indica el máximo grado de numina que puede indagar el teúrgo.

El teúrgo debe investigar el efecto que desea realizar. Para esto realiza una tirada mensual de investigación, siendo la tirada de inteligencia + corpus religio contra el grado de la numina. Si el teúrgo se informa sobre numinae parecidas y efectos sobrenaturales e indaga sobre lo que desea realizar, puede llegar a tener un positivo de hasta +5 en la tirada de investigación. Puede estar asistido también por ayudantes, ya sean fieles o teúrgos, y cada uno de ellos otorga la mitad de su corpus religio. El máximo de ayudantes es la carisma del teúrgo. Los asistentes deben poseer conocimientos mínimos sobre el Misterio relacionado con la numina; por norma la mitad del grado de la numina es suficiente. Si la tirada se hace cada dos meses, se obtiene un +5 a la tirada.

Los puntos de éxito son puntos de creación que acumula el teúrgo, el cual necesita un número de estos igual al grado de la numina modificado por el múltiplo de la tabla adyacente.

Los puntos de fracaso pueden tener dos efectos: que se "camuflen" como puntos de éxito o que reduzcan los puntos de éxito. Para determinar si los puntos de fracaso son falsos puntos de éxito, el Iniciador realiza una tirada con un solo dado. Si es inferior al grado de la numina, el punto se transforma en un falso punto de éxito. Los puntos de éxito falsos no son perjudiciales de por sí, ya que actúan sobre la numina y la modifican, por lo que la numina no tendrá todo el efecto esperado. Además, tendrá algún efecto secundario que incluso puede llegar a ser beneficioso.

Puntos de creación	
Evocación	x3
Don	x5
Lustración	x6

Atentio amici. *Un bellator que vive en Palmira, llamado Publio Siro, desea una nueva numina de Sapientia similar a la numina ya existente Códice sin letras, pero aplicado a varias tablillas sumerias. Por fortuna, al conocer una numina muy similar obtiene un +3, que sumado a su inteligencia 7 y su corpus religio 5, da un total de 15. La dificultad también es de 15, requiriendo un total de nueve éxitos para crearla (se trata de una evocación de grado 3). Se hace ayudar de un fiel que tiene corpus religio 3, lo que le da un +2 –la mitad, redondeando hacia arriba-. Por lo que en total tiene +17.*
Primer mes: en la tirada se obtiene un 8, que sumado al 17 da 25 (contra dificultad 15). Obtiene dos éxitos.
Segundo mes: en la tirada obtiene un 12, que sumado al 17 da 29, obteniendo 3 éxitos.
Tercer mes: en la tirada obtiene un 18, que sumado al 17 da 35, obteniendo 4 éxitos. Pues en solo tres meses ha logrado descubrir el indigitamenta necesario. A esta nueva numina la llama Extraviando tablillas.

Adquirir dominatus

Cuando un teúrgo desea conocer más dominatus tiene a su alcance diversos métodos. Los dominatus se aprenden de varias formas, la más habitual es a través del estudio de los Misterios o de revelaciones.

BENEFICIOS DE APRENDER MISTERIOS

Además del aprendizaje de los Misterios, el teúrgo se ve recompensado con un beneficio adicional, ya que aprende un dominatus. Cada vez que el teúrgo adquiera un punto en un Misterio puede escoger cualquiera de las opciones de dominatus disponibles.

A medida que el teúrgo va adquiriendo conocimientos del Misterio va aprendiendo dominatus, por lo que un teúrgo con un alto grado de Misterio tendrá a su disposición un amplio repertorio de dominatus. Por ejemplo, si un teúrgo posee cinco en el Misterio de Caelum tendrá cinco dominatus de ese Misterio.

REVELACIÓN IN MENTEM

Por medio de la revelación pueden adquirirse dominatus sin necesidad de aprender Misterios, ya que si el teúrgo invoca a los manes y espíritus apropiados puede conseguir dominatus. Para ello debe realizarse una invocación con éxito, de igual forma que en la revelación in mentem para aprender numinae.

La tirada para adquirirlo es de **inteligencia + corpus religio + dignitas** contra dificultad 20+ si posee el Misterio adecuado, y de 35+ si no lo conoce. Para obtener el dominatus el teúrgo necesita al menos un éxito. Por cada punto de fracaso recibe una herida total y debe reducir una casilla de rendimiento, así como un punto de tributo. Una tirada nefasta puede dejar a un teúrgo muy malherido.

REVELACIÓN IN SPIRITU

El teúrgo, por medio de la *incubatio*, solicita a una deidad un efecto específico, haciéndole para ello una promesa adecuada. La deidad, por medio de un *indigitamenta*, otorgará al teúrgo un dominatus adecuado a su petición. Este tipo de revelación es muy rara de ver. Existen numinae que solicitan este tipo de ayuda para obtener dominatus.

El dominatus que se adquiere no tiene la limitación del Misterio; el teúrgo lo adquiere y "milagrosamente" es capaz de realizarlo. Este tipo de revelación tiene un coste de un punto permanente de fides.

Elementi de poder

Del mundo del poder divino, ya sea procedente de seres sobrenaturales o de lugares de poder, aparece la esencia del poder, la dinamis. Puede tener el aspecto más común y sencillo para los hombres, como una rama de árbol o una simple piedra, pero ante los ojos de los teúrgos y de todos aquellos que obran maravillas estos sencillos objetos naturales son en verdad tesoros. Estos objetos poseen cualidades especiales, que de algún modo canalizan con mayor firmeza la dinamis, por lo que el poder teúrgico se ve favorecido si es realizado por medio de ellos. Los objetos más comunes suelen ser plantas y animales, así como los cuatro elementos clásicos, piedra, aire, agua y fuego en estados diferentes. A todos ellos se les denomina *elementum /-í*.

Estos *elementi* son comunes a todas las culturas y no solo son propios de los grecolatinos. Los elementi son útiles para todos siempre y cuando sus capacidades teúrgicas o de areté abarquen ese tipo de poder. Por ejemplo, la casta de los druidas sabe utilizar la dinamis encerrada en gran cantidad de árboles, cosa que los grecolatinos no sospechan siquiera. Los adivinos del oriente, como los árabes y nabateos, utilizan el poder de los betilos, simples piedras –meteoritos en su mayoría- que en su interior encierran poderes extraordinarios, mientras que los grecolatinos apenas saben extraer el poder de ellas. Por ello es importante distinguir un poco la cultura teúrgica de cada teúrgo, ya que el objeto contenga poder no significa que se sepa cómo utilizarlo.

Los teúrgos han clasificado con el tiempo varias formas en las que la dinamis se presenta en estos objetos, todos ellos reciben el nombre de elementi de poder:

Elementum	Efecto
Primae	Positivos a tiradas y puntos de dinamis
Artificium	Positivos a tiradas
Sacro	Efectos sobrenaturales y positivos a tiradas

La mayoría de estos *elementi* se encuentran cerca de *omphalos*, santuarios, templos o lugares misteriosos donde la acción del hombre no ha manchado nada. Algunos de estos elementi naturales pasan a ser especiales porque algo inusual les ocurre. Por ejemplo, una simple rama de roble por sí sola no es especial, pero si el árbol en que brotaba fue alcanzado por un rayo la "bendición" de Júpiter la impregnará de poder.

ELEMENTI PRIMAE

Los elementos más comunes y primarios. Proporcionan positivos a tiradas. Por ejemplo, una rama de roble es propicia para cualquier efecto relacionado con rayos y truenos. Estos *elementi* incluso pueden proporcionar positivos o negativos a las habilidades y características, así como a cualidades. Puede decirse que estos elementi son objetos naturales y comunes pero especiales. Son muy utilizados para los ritos teúrgicos y taumatúrgicos. Como máximo los elementi primae pueden llegar a tener un positivo de +10.

Elementi primae

Rama de roble	+5 rayos y truenos
Setas +2	cualidad locura, adivinación y veneno
Belladona	+2 venenos y belleza
Sangre de un lobo	5 puntos de dinamis de virtus y +1 a latrocinio y ocultación

ELEMENTI ARTIFICIUM

Algunos elementi no son naturales, ya que son creaciones humanas -o no tan humanas-, pero el tiempo y la propia historia han hecho de ellos objetos especiales. Reciben el nombre de elementi de artificio, pues su origen no es natural. Son poco comunes y por norma han estado en posesión de algún hombre especial como un héroe o precursor, un sabio o un gran artista, aunque esto no es una regla fija. Estos objetos proporcionan un positivo a un tipo de efecto de igual modo que los elementi litúrgicos.

Elementi de artificio

Gladius de Gneo Flaminio	+5 efectos de luz y calor
Toga de un gran orador	+3 carisma
Un viejo áureo	+3 tahúr
Copa de un asesino	+3 potencia venenos

ELEMENTI SACRI

El más puro de los elementi es conocido como elementum sacro. En su interior la dinamis es muy fuerte y es capaz de realizar efectos sobrenaturales por sí solo. Por ejemplo, algunas ramas de roble son capaces de expulsar rayos. Estos objetos tienen un por qué en su existencia, y siempre hay algo que motive su poder.

Elementi sagrados

Rama de roble: la ira del Padre Cielo
Piel de lobo: el dominatus Subterfugio del lobo y percepción +1
Guante de metal: el dominatus Furia
Toga púrpura: dos heridas totales extras y un +3 tiradas rendimiento

¿CUÁNTAS VECES SE PUEDEN UTILIZAR?

Algunos elementi sagrados especifican cuántas veces pueden ser utilizados, ya sea de forma diaria, semanal e incluso ¡cada cuántas décadas! Si no viene especificado, considera que lo puedes activar un número de veces igual a una de tus dignidades apropiada cada día.

¿CÓMO ENCONTRAR ESTOS ELEMENTI?

A simple vista es difícil distinguir un objeto natural normal de un elementum de poder, sobre todo si es primae. Por norma, el teúrgo debe buscar en lugares apropiados, si no, poco puede hacer. Buscar una rama de roble en medio de una aldea es más difícil que en medio de un robledal. Además, la rama debe de existir, si no, es imposible que el teúrgo la encuentre.

Es recomendable que los elementi de poder sean más parte del beneficio de una aventura que un encuentro casual. El Iniciador puede, en vez de realizar una fría tirada, convertir su búsqueda en la excusa perfecta para una aventura. Además, si los personajes encuentran a menudo este tipo de recompensa, los jugadores pueden considerar estos objetos como algo banal. Se trata de objetos especiales, y los jugadores deben considerar un privilegio su posesión.

La tirada para encontrar elementi es semanal, siendo la dificultad habitual de 30. La tirada es de **corpus religio + percepción + vigilar.**

Atentio Iniciador: buscando elementi. *Aquí tienes ejemplos de búsquedas de elementi. En estos casos no se realiza la tirada habitual para encontrar objetos, sino que se aprovecha como excusa para jugar aventuras cortas –estas ideas puedes adaptarlas como creas conveniente-:*

• El bellator Apuleyo de Luceria ha oído en una aldea situada en la falda de unos montes al sur de Italia que varios lobos están atacando al rebaño, siendo especialmente escurridizos y astutos. El bellator cree que estos animales pueden ser de alguna forma "especiales", por lo que organiza una batida para darles caza. Tras varios días logra cercar a uno de los lobos, cuando se percata de que se trata de un bandido que utiliza la piel para transformarse en un lobo. Tras asesinarlo se queda con su nuevo trofeo, averiguando que había pertenecido a un antiguo aquilifer muerto hace años, y conocido por su extrema crueldad.

• Varios cadáveres calcinados aparecen en un campo cercano a una miserable choza que pertenece a un huraño campesino cerca de Padua. Al parecer han muerto alcanzados por un rayo, pese a ser verano y no acontecer ninguna tormenta. Los lugareños están extrañados y atemorizados, pues creen que las divinidades están enfadadas con ellos, aunque algunos quieren acabar con el insociable campesino. El bellator Apuleyo aparece por la región motivado por los rumores sobre las extrañas muertes. Tras indagar un poco observa como el dueño de la choza posee una rama de roble que esconde bajo su sucio jergón. Espera la ocasión y cuando se aleja de la choza, Apuleyo le roba la rama, desapareciendo de la región, comprobando poco después que se trata de un poderoso elemento sagrado capaz de producir rayos.

• Apuleyo cruza tranquilo la campiña italiana cuando llega a una vieja encrucijada de caminos que comunica con un puente cercano. La noche está cercana por lo que decide acampar protegido por el puente, ya que el río no está crecido. Cuando se acerca se percata que varias plantas crecen salvajes, siendo de una gran variedad pero todas asociadas a Hécate, como la belladona, el acónito, etcétera. Observando y desenterrando un poco la blanda tierra, bajo ellas descubre varios cadáveres. Sin pensarlo gran cosa y sospechando que se tratan de hierbas especiales, las recoge según los métodos pertinentes y se aleja con su caballo, vigilando que nadie le siga.

Efectos Nefandos

A menudo los teúrgos fallan al realizar sus poderes, la dinamis se escapa sin control y los efectos que se producen no son los esperados. Dependiendo del poder de la dinamis liberada, los efectos serán más terribles o más sutiles. Cuando mayor sea la intensidad de la pifia también lo será el efecto indeseado.

La posibilidad de efectos nefandos es casi infinita, pero aquí tienes algunas ideas para martirio de los jugadores.

GENERALES

Agotamiento: el poder te agota. Por cada punto de fracaso elimina una casilla de rendimiento.

Estigma sombrío temporal: tras realizar el poder adquieres un estigma sombrío apropiado a un nivel igual a los puntos de fracaso. Cada día se disipa un punto de intensidad hasta desaparecer.

Efecto contrario: el poder actúa de una forma extraña, lo más alejado de lo esperado, pero dentro de sus posibilidades.

Objetivo equivocado: el poder afecta a un objetivo diferente al que tú escogiste. Haz una tirada para determinar al azar a quién o a qué afecta.

Puntos de tributo extras: el tributo es mayor de lo esperado. Por cada punto de fracaso aumenta en dos el tributo.

Pérdida de poder extra: por cada punto de fracaso debes invertir un punto extra de dinamis, o de dignitas en los dones.

APHRODISIAS

Perdida de vis vitalis: pierdes parte de tus emociones, algo terrible para ti, ya que te resulta imposible sentir algo emotivo. Por cada punto de fracaso sufres esta maldición durante un día.

Pasión contraria: las emociones se invierten, del amor al odio, del miedo al valor. Los puntos de fracaso indican el número de días de este fenómeno.

Pasión intensa: las emociones se intensifican. Los puntos de fracaso indican el alcance de la intensidad, que disminuye en un punto cada día.

BELLUM

Efecto físico negativo: tienes un negativo en una característica física apropiada igual a los puntos de fracaso. Cada día disminuye en uno la intensidad.

Daño: por cada punto de fracaso eliminas una herida total. Este daño se recupera normalmente.

Efecto recíproco: el poder afecta tanto al objetivo como al que lo realiza. Los puntos de fracaso se utilizan como puntos de éxito para ambos.

CAELUM

Descontrol: el efecto actúa pero sin tu control, tal vez ataque a otro objetivo, o tenga otra dirección, quizás desaparezca antes de lo que esperas, etcétera. Los puntos de fracaso indican los puntos de éxito de este poder descontrolado.

Impuro: tienes un negativo en Caelum igual a los puntos de fracaso durante un número de días igual a los puntos de fracaso.

Ira divina: el poder actúa pero el poder es más intenso, demasiado para el que lo realiza. Cada punto de fracaso se utiliza como un punto de éxito, además, el que realizó el poder recibe un número de heridas totales iguales a los puntos de fracaso.

DIVINATIO

Trance intenso: el trance de la adivinación es tan intenso que durante un tiempo en horas igual a los puntos de fracaso quedas inconsciente, además de perder un número de casillas igual a los puntos de fracaso.

Visión errónea: tu visión no es correcta pero tú consideras que sí. Esto te lleva a equívocos.

Visión recurrente: sufres una horrible visión que aparece una y otra vez en sueños, despierto o cuando intentas tener otras visiones. Esta visión se mezcla con las otras visiones. Tienes un negativo igual en las tiradas de adivinación durante un número de días igual a los puntos de fracaso.

ELEMENTUM

Atracción elemental: atraes a un Elemental cuya actitud no es necesariamente hostil pero que actuará según su naturaleza. Los puntos de fracaso indican su poder.

Elemento hostil: el elemento implicado en tu poder te ataca. Por ejemplo, el fuego de una hoguera intenta atraparte o un cuerpo de agua intenta ahogarte. Los puntos de fracaso indican la hostilidad del elemento.

Elemento destruido: destruyes el elemento implicado en tu poder. Por ejemplo, si era piedra o metal, aquel que te rodee quedará convertido en polvo u oxidado. Los puntos de fracaso indican el poder de la destrucción.

FORNAX

Objeto dañado: dañas el objeto implicado en el poder, pudiendo quedar obsoleto. Los puntos de fracaso indican el daño producido.

Efecto extraño: tras realizar el poder, el objeto implicado adquiere un efecto extraño, parecido a lo que tú deseabas pero con fallos, aunque puede llegar a serte útil. Los puntos de fracaso indican el grado de poder extraño.

Tributo extra: el objeto o el poder requieren de una gran cantidad de tributo. Cada punto de fracaso aumenta el tributo.

FORTUNA

Mala suerte: adquieres cierta mala suerte durante un tiempo y no la puedes eliminar con Fortuna. La intensidad y los días los indican los puntos de fracaso.

Negativo a Fortuna: los Hados son esquivos. Los puntos de fracaso indican cuántos días y qué negativo tienes en Fortuna.

Gafado: una de tus características o habilidades está gafada. Escógela al azar. Los puntos de fracaso indican cuantos días y qué negativo tienes.

GENUS

Combate teúrgico dañado: algunos de tus valores de combate teúrgico están disminuidos. Tienes durante un día un negativo en uno de ellos igual a los puntos de fracaso.

Negativo a Genus: tienes un negativo en Genus igual a los puntos de fracaso durante un número de días igual grado de poder pifiado.

Ente dañado: tu poder afecta al ente más cercano –lares, penates-, dañándolo. Si no hay ninguno cerca daña a tu Genius. El daño es igual a los puntos de fracaso. Es posible que el ente afectado reaccione de una forma hostil.

HIEROFANÍA

Tierra corrupta: destruyes la tierra cercana a ti y todo lo que habita en ella en un radio en pasos igual a tu dignitas + sombra. Los puntos de fracaso indican la intensidad del daño.

Ira natural: los animales y plantas del lugar te atacan. Los puntos de fracaso indican la furia del ataque.

Mancillado: tienes un negativo en Hierofanía igual a los puntos de fracaso hasta que te purifiques en un santuario durante un día.

MAIESTAS

Autorictas disminuida: tienes un negativo en tiradas relacionadas con tu autoridad igual a los puntos de fracaso durante un día.

Dinamis venenosa: recibes un número de heridas igual a los puntos de fracaso, como si un fuego te quemase desde el interior.

Naturaleza mutada: cerca de ti las leyes naturales cambian durante un número de asaltos igual a los puntos de fracaso. La intensidad del cambio lo indica el grado del poder utilizado, estando limitado más o menos un número de pasos igual a tu dignitas + sombra. El cambio puede ser que las piedras no pesen o que el aire sea irrespirable, etcétera.

NATURA

Animales dementes: los animales de un área natural determinada, como un bosque o una montaña, se comportan de una forma extraña, no necesariamente hostil. El poder dura una media de un día, mientras más pequeña sea el área afectada, más durará.

Mutación animal: en un área en pasos igual a tu dignitas + sombra, todos los seres humanos quedan afectados con instintos y formas animales. La intensidad del cambio lo indican los puntos de fracaso. Solo dura hasta el amanecer o el alba.

Devastación: produces en los animales y plantas cercanos a ti un daño igual a los puntos de fracaso. El poder nefasto parte de ti a una gran velocidad, hasta un número de pasos igual a tu dignitas + sombra. No afecta a animales domésticos, como perros, pero sí a los caballos.

SAPIENTIA

Olvido de una habilidad: olvidas habilidades relacionadas con el conocimiento. Los puntos de fracaso indican los grados de habilidad olvidados. Cada día recuerdas un punto.

Olvido teúrgico: olvidas un dominatus o numina. Los puntos de fracaso indican el grado del poder olvidado. Tras un número de días igual a los puntos de fracaso lo recuerdas.

Intercambio: una de tus habilidades pasa a la persona más cercana a ti y ella te envía una de sus habilidades. Ambas deben ser escogidas al azar. Tras un número de días igual a los puntos de fracaso cada uno recupera su habilidad.

VITAE

Poder dañino: recibes un número de heridas o una lesión igual a los puntos de fracaso del poder, que actúa como si hubieses ingerido un veneno o contraído una enfermedad.

Envejecimiento antinatural: la vitae consume parte de tu ser. Envejeces un número de años igual a los puntos de fracaso pero tras unos días te recuperas. Debes realizar tiradas de envejecimiento si son necesarias, si se pierden características, estas se recuperan.

Característica afectada: tienes un negativo en una de tus características físicas –fuerza, constitución, destreza y percepción- igual a los puntos de fracaso.

MISTERIOS ARCANOS

"El saber es la única propiedad que no puede perderse"
-Bias de Priene, uno de los siete sabios de Grecia, extraído del Mysteria ad procus.

Los Misterios determinan el verdadero grado de conocimiento e implicación de un teúrgo con el poder de su divinidad. Cada culto posee tres Misterios principales, de ellos parte la capacidad para realizar las numinae, para manifestar los poderes divinos sobre la faz de la Tierra.

Los Misterios marcan el nivel iniciático dentro del culto, el acceso a los Misterios están regulados por los líderes de los cultos. Alcanzar altos niveles en los Misterios es fruto del esfuerzo de años.

Los Misterios fueron revelados a los primeros teúrgos en tiempo inmemorial, desarrollados y enseñados por los Precursores a sus sucesores y así hasta la Edad del Imperio. Los Misterios no son exclusivos del Pacto secreto, ni siquiera exclusivos de los cultos grecolatinos, es el sistema común de la teúrgia, así los druidas y los magos persas poseen sus propios Misterios.

Los Misterios como habilidades

El nivel de los Misterios va de 1 a 10, de igual forma que el resto de las habilidades; los Misterios se desarrollan como habilidades de conocimientos, con puntos de estudio. A su vez, los Misterios indican la influencia "jerárquica teórica" dentro del culto: a mayor nivel en teoría el teúrgo es más influyente, sabio y respetado.

El máximo teórico en los Misterios para los teúrgos es 10, aunque siempre hay formas para sobrepasar este límite, como recibirlos directamente de las divinidades u otros seres de poder, o bien poseer la cualidad Innata en un Misterio.

Los Dominatus

Los dominatus representan el poder más rápido e intrínsico de los teúrgos gracias a su conocimiento sobre los Misterios, con efectos de índole sumamente variada. Cada Misterio posee sus dominatus, sus reglas y formas de ser utilizadas, aunque hay ciertas reglas generales para todos ellos.

EL TRIBUTO DE LOS DOMINATUS

El coste de los dominatus es algo menor que el de las numinae, ya que son efectos inherentes en el teúrgo. Realmente el coste viene dado al estudiar los Misterios y adquirir el dominatus. Cada vez que se aprenda un dominatus aumenta el tributo en un punto, sin posibilidad de eliminarlo por medio de un sacrificio. El coste simboliza la unión del poder al teúrgo.

Algunos tipos de dinamis

- Heirmarmene
- Eros y anteros
- Ira y are
- Naturalitas
- Sapientalis
- Vitalis

COSTE

Los dominatus requieren de puntos de dinamis para ser utilizados. En cada poder viene indicado el tipo y cantidad de dinamis requerido. Así, si indica tres puntos de gravitas, se requieren tres puntos de dinamis de gravitas. También puede requerirse otro tipo de coste, como casillas de rendimiento, tributo o heridas. Aunque la mayoría de los dominatus son automáticos, inherentes al teúrgo, por lo que no requieren coste de ningún tipo.

COMBATE TEÚRGICO

Algunos dominatus pueden ser utilizados en combate. Su maniobra, ataque y defensa son las teúrgicas. El daño viene especificado en cada uno de ellos. Para que los dominatus afecten a un individuo debes vencer su defensa teúrgica.

PERCIBIENDO CON LOS DOMINATUS

Muchos dominatus te permiten percibir más allá de los sentidos humanos, como el Aliento de Deméter, que te permite sentir la vida a tu alrededor o Cazador empático, que te permite sentir emociones. En este tipo de dominatus lo habitual es realizar un ataque teúrgico contra una dificultad normal. Según los éxitos obtendrás más o menos información. Esta dificultad puede variar por diversos motivos: tiempo que dediques, peligros inminentes, que conozcas el lugar, etc.

Aphrodisias

"El hombre se acercó sin hacer ruido ni emitir palabra a la oculta villa. La noche le protegía y era bueno en su trabajo: asesinar. Tenía el cometido de acabar con un anciano. Según podía saber era un maldito depravado que había seducido a jóvenes mujeres y hombres ilustres. Ese era el rumor. Sonreía, pues nunca le habían agradado las estiradas mujeres patricias, siempre mirando por encima del hombro. Esperaba que el anciano hubiese disfrutado de sus depravaciones.

Tras escasos minutos escaló el muro que separaba la villa del resto del mundo. Al principio, silencio en el exuberante jardín, pero a medida que se acercaba al enorme edificio que dominaba el lugar, sintió una extraña pero placentera sensación. Aspiró con fuerza el frío aire de la noche y prosiguió su discreto camino. Podía oír a lo lejos música y cantos. Tras saltar el muro de la villa… de nuevo esa sensación. Intentó relajarse pero no pudo quitársela de encima. Entró por una ventana del segundo piso. La sensación lo asfixiaba, era parecido a un calor que hacía vibrar todo su cuerpo…, era muy placentero. Desde su posición pudo observar lo que acontecía en el interior. Gran cantidad de convidados, tanto mujeres como hombres, se agitaban en el lugar. Todos estaban disfrazados como si fuesen dioses del Olimpo, ¡pero solo de cintura para arriba! ¡De cintura para abajo estaban totalmente desnudos! No podía creerlo, el lugar estaba atestado de depravados, todos juntos sin distinción de linaje, edad o sexo.

En el centro del gran salón, recostado en un inmenso trono, estaba Júpiter junto a varios dioses y diosas…, se-

guro que el anciano era el Padre de los Dioses. Bajó por la escalera, no había olvidado su cometido, aunque le resultaba difícil pensar con claridad. Entre oscuros pasillos y esquinas las sombras se movían con movimientos rítmicos. El asesino se acercó a Júpiter. Situado tras el trono sacó la daga. La sensación de placer y éxtasis que emanaba del anciano era brutal. Casi sin fuerzas y embriagado de dolor, placer, miedo y miles de sensaciones el asesino apuñaló a Júpiter. El asesino se percató inmediatamente de que había cometido un error fatal. Esto era demasiado para él. La sensación de placer se tornó en dolor, odio y rabia. La orgía se paralizó al instante. Todos los invitados le observaban, en silencio. Tras sus máscaras pudo ver sus miradas dementes, llenas de un odio sobrehumano. Se le acercaron lentamente, rodeándolo, ya junto a el, desataron su furia. El asesino murió despedazado, y algunos dicen, que devorado."

-el mistagogo vitalis Quinto Afranio relatando la Fábula de Eros y Anteros. Breve pasaje explicando el estrecho y corto camino que existe entre el placer y la locura.

El principio de este Misterio es el concepto de fuerza vital, la *vis vitalis*, fundamento básico de la vida. La fuerza vital es la energía que hace que el mundo material se sustente y a la vez lo comunica con el mundo invisible. De esta fuerza depende toda la vida, sin fuerza vital el cuerpo no es más que una cáscara vacía. Siendo su fundamento la vida los teúrgos que practican este Misterio tienden a convertir a la morada de la fuerza vital en receptáculo importantísimo de su existencia, un excepcional culto al cuerpo y la apariencia, tal es la fuerza de la *vis vitalis* que afecta a los teúrgos haciendo de ellos adictos de la pasión del cuerpo, buscando a menudo placeres extraños.

La *vis vitalis* es la fuerza de la vida, no desde un punto de vista material, así las sombras de los muertos existen pero no gozan de la *vis vitalis*, solo se manifiestan cuando se les ofrece un poco de ella, especialmente concentrada en la sangre. De igual forma afecta la voluntad, ya que la vida es voluntad para vivir. Está era la faceta más importante en un principio de este Misterio, pero el tiempo la ha ido corrompiendo hacia la búsqueda de placeres mundanos y pasiones desmedidas.

La fuerza vital puede llegar a materializarse, es lo que se llama *encarnación de la chimaera*. El teúrgo es capaz gracias a la fuerza de su voluntad de reconducir la energía hacia un punto y crear de la nada un ser, lo cual resulta agotador y peligroso ya que el poder crudo siempre es imprevisible. Gracias a ello se puede manipular el mundo visible.

De igual forma la *vis vitalis* está unido al concepto de *eros* –amor–. No debe confundirse el concepto con el dios Eros, el cual en si no tiene conciencia, solo es un impulso. El *eros* representa la fuerza de unión de todo lo que existe, contrario a la fuerza de *anteros*, la repulsión y división. Estas fuerzas son muy activas en la mente humana, especialmente en las pasiones; *eros* las atrae o las magnífica, *anteros* las sosiega o las anula. Por ello la Aphrodisias tiende a convertir a los teúrgos en adictos a la pasión.

Hay dos conceptos que suelen fascinar a los que practican este Misterio, la belleza y lo grotesco. Acostumbrados al placer y la pasión desmedida gustan del mundo banal y las apariencias. La Belleza es un elemento importante en la cultura clásica, incluso entre los filósofos, siempre fascinante; pero de igual modo lo Grotesco, antítesis de la belleza.

Aphrodisias siempre es extremo, *eros* o *anteros*, los teúrgos que la practican –especialmente los vitalis– tienden a ser seres excéntricos, en búsqueda continua de emociones y placeres.

Eneas y Julio César, hijos de la diosa

El héroe troyano Eneas, cuyos descendientes fundaron Roma, era hijo del rey de Troya y de Venus, por ello se dice que Eneas era un teúrgo vitalis. Sus conocimientos estaban dirigidos ante todo a la fuerza vital, transmitida por su sangre, la cual tenía tal poder que entre los teúrgos del Pacto aún circula, como una reliquia que otorga vitalidad. De igual forma, Julio César aseguraba ser descendiente de Eneas, y por tanto, descendiente de Venus.

Razón contra pasión

La pasión y la razón son antagonistas, aquí tienes una idea sobre intensidades de la pasión que puedes tener en cuenta para las numinae y dominatus de Aphrodisias.

Grados de pasión

- **1 a 3:** Ligera, la razón sobre la pasión.
- **4 a 6:** Media, dependiendo del carácter de la persona sucumbe o no a sus instintos pasionales.
- **7 a 9:** Poderosa, la razón queda en entredicho, es casi imposible controlarse.
- **10 o más:** Incontrolable. La pasión envuelve la mente de tal manera que la razón desaparece, más que pasión es locura.

¿Cómo enfrentar la pasión y la razón?

Una forma de determinar cual de las dos fuerzas ganan en su batalla, es enfrentarlas en una tirada. Por norma, la pasión la tira el Iniciador, sumando si se trata de una numina los éxitos obtenidos al provocarla o incrementarla, así como su intensidad. El jugador puede sumar a su tirada lo que posea el personaje en **inteligencia + gravitas** –pudiendo además aplicar puntos de dinamis-. Pueden existir multitud de negativos y positivos aplicables según sea la situación.

DOMINATUS DE APHRODISIAS

Cazador Empático

Con este dominatus eres capaz de potenciar tu capacidad para sentir las emociones de otros. Es un poder peligroso, ya que en ocasiones puede llegar a ser adictivo. De hecho los vitalis frecuentan aquellos lugares donde las emociones son intensas, como el anfiteatro o las casas de placer, de este modo llegan a un extraño éxtasis de placer y dolor. Simplemente sientes aquello que sienten los que te rodean a pocos pasos, un tormento si no se sabe resistir el poder de las emociones. El problema es que este dominatus siempre está activo, por ello la voluntad es importante para poder sobrellevar lo que se encuentra durante el día.

No deben confundirse las emociones con los pensamientos o las reacciones físicas. Solo capta emociones, no el dolor físico ni lee la mente. Con un solo éxito eres capaz de sentir la emoción.

El Charlatán de la Plebe

Como un buen animal social los vitalis saben intuitivamente como mezclarse e interaccionar en la sociedad, en cualquier escala social, además disfrutan de la ayuda de este dominatus. Este actúa de forma automática, simplemente está ahí siempre que lo requieras. Potencia el poder de la palabra hablada, ya sea como orador o como actor, pero su poder es más emocional que intelectual, ya que inspira más pasiones pasajeras que un efecto a largo plazo. Puedes sumar lo que tengas en virtus a las tiradas para convencer por medio de las emociones.

Máscara del Histriónico

La vida es arte, y para los vitalis todo es comedia y teatro. El mundo no es lo que parece y esto se resume en este dominatus. La habilidad actuar recibe cierta ayuda de este poder, crea una pequeña chimaera alrededor tuya. Ayuda a modificar tu aspecto. No incrementa el atractivo ni otros valores diferentes a la actuación y el disfraz. Puedes sumar a tus tiradas de actuar lo que tengas en gravitas.

Narciso Revivido

La belleza es vital para un vitalis, por ello este dominatus es el más común entre ellos. El atractivo de Narciso es lo que te ofrece este dominatus, banal y superficial, pero útil. Debes realizar un pequeño sacrificio –no necesariamente cruento- a la diosa Venus por la fortuna en el amor durante el amanecer. El sacrificio suele consistir en plantas aromáticas. Durante ese día obtendrás los beneficios del poder. Adquieres en la cualidad atractivo lo que tengas en virtus.

Voluntad Vital

Los vitalis destacan por su gran poder físico, incansables y saludables. Este canaliza parte de la dinamis en poder físico para los vitalis, en fuerza vital.

Este dominatus actúa de forma automática, no tienes control sobre él, simplemente actúa. Afecta exclusivamente al rendimiento, proporcionando positivos a las tiradas del mismo. Puedes sumar lo que poseas en Aphrodisias.

NUMINAE DE APHRODISIAS

GRADO 1

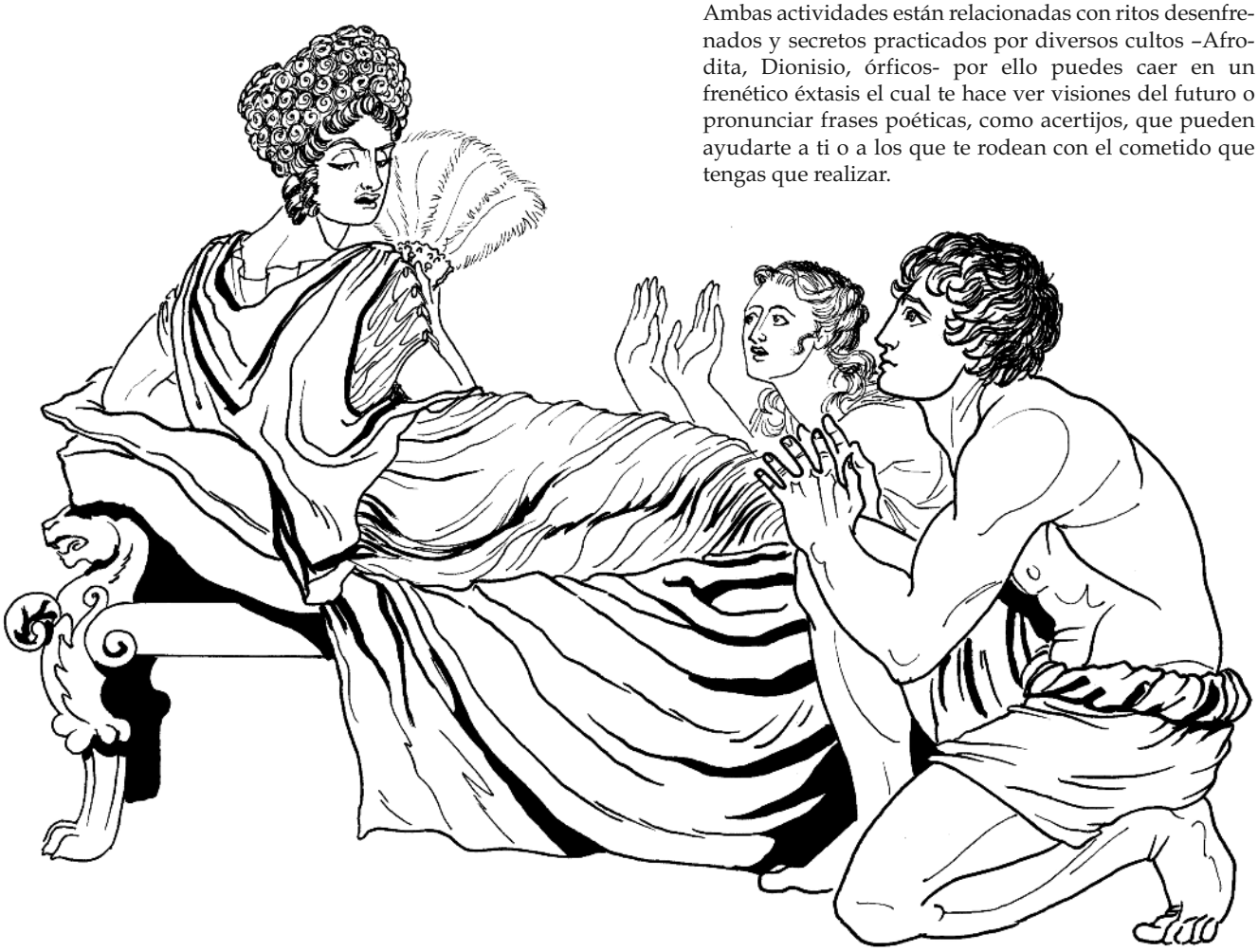
La inspiración de las musas — Don Aph Gra 1

Característica: carisma
Parámetros: días, uno mismo, uno mismo

Para realizar este don necesitas donar a un templo a Apolo o Mercurio un exvoto u ofrenda relacionada con la música, la danza o cualquier otro arte. Tras esto debes dormir en el templo. Es habitual soñar con alguna de las Musas durante ese sueño -lo cual suele ser muy agradable-. El don te proporciona un positivo igual a los éxitos al obtener el don a las tiradas de habilidades artísticas, como tocar música, danzar, cantar o realizar una escultura, así como tiradas de historia y astronomía. Al fin y al cabo lo que te proporciona es la inspiración propia de las Musas.

Las musas están muy relacionadas con esta numina. Cada una de ellas tiene un gran poder sobre su especialidad. Si invocas a una expresamente al realizar la numina, está tendrá efectos mayores. Aquí tienes unos pocos ejemplos:

- **Clío**: musa de la historia. Puedes recordar en algunos momentos y sin pedirlo fragmentos de historia del lugar en el que te halles. Es habitual que el recuerdo tenga relación con el cometido que estés realizando en ese momento.
- **Euterpe**: musa de la música. Aunque no sepas tocar instrumentos musicales puedes hacerlo en algunas ocasiones. La inspiración te atrapa y te permite tocar piezas cortas como un experto.
- **Terpsícore**: musa de la danza y el arte del tocar la flauta. Ambas actividades están relacionadas con ritos desenfrenados y secretos practicados por diversos cultos –Afrodita, Dionisio, órficos- por ello puedes caer en un frenético éxtasis el cual te hace ver visiones del futuro o pronunciar frases poéticas, como acertijos, que pueden ayudarte a ti o a los que te rodean con el cometido que tengas que realizar.



Esta numina fue un regalo del culto a Apolo hace muchos años, aunque los vitalis dicen que se trata de un regalo del culto a Dionisio o bien fue Mnemósine, madre de las musas, quien inspiró su creación.

Pasión báquica **Evo Aph Vir 1**

Característica: inteligencia
Parámetros: especial, físico, individuo

Con esta numina despiertas los instintos más básicos en una persona respecto a la emoción o pasión que sienta en ese instante. Por ejemplo, si siente odio es posible que se vuelva más violenta contra aquello que odia, esta numina hace estallar esa pequeña chispa. La pasión embarga al objetivo, volviéndolo frenético. La intensidad de la pasión la determina la *dementia* del objetivo + los éxitos de la evocación. Si el objetivo posee cualidades, como agresivo o locura, se pueden sumar si son adecuadas. Para controlarse se debe realizar una tirada de esta "pasión" contra la inteligencia + gravitas. Si falla, pierde el control. Si obtiene un solo éxito se controla, ya que la chispa no prende.

Esta evocación fue una regalo del culto a Baco durante unas orgías en Siria a un grupo de vitalis, aunque unos rumores aseguran que varios orgíastes báquicos atacaron con esta numina a varios vitalis que incluso se agredieron entre si, robándoles más tarde el secreto.

Deliciae **Evo Aph Vir 1**

Característica: percepción
Parámetros: especial, físico, grupo

Esta numina permite aumentar el placer sexual de una manera muy intensa. Tras utilizar la numina los participantes deben restarse una casilla de rendimiento por éxito, debido a la satisfacción. El problema de este poder es que es adictivo. Si la utilizas habitualmente adquieres la cualidad adicción (sexo), lo que no suele preocupar a los vitalis y a los que disfrutan de la numina invitados por ellos. Además la numina permite practicar sexo varias veces seguidas, lo cual la hace más peligrosa.

Esta numina es la más arcaica de todas las de Aphrodisias, su rastro puede seguirse hasta la antigua Mesopotamia. Algunos teúrgos creen que esta numina nació de la unión de Eros con la humanidad, otros que las diosas sumerias la otorgaron a sus hieródulas –prostitutas sagradas de los templos-, y desde ahí a las de Afrodita y Venus.

Forma corporis **Don Aph Vir 1**

Característica: constitución
Parámetros: días, uno mismo, uno mismo

Este don permite que el *eros* te embargue, haciéndote más atractivo. Obtienes la cualidad atractivo al mismo grado de lo que poseas en virtus. Los niveles de éxito te dan la posibilidad de modificar ligeramente tu rostro, ya que atrae el poder de la *chimaera*. Considera que tienes un +1 por éxito a disfrazarte. Para obtener el don debes ponerte una máscara consagrada en un templo a Venus o Apolo durante un día. La máscara es de Apolo para los hombres, de Venus para las mujeres. El único problema de este don es que la *corporis voluptates* –la sensualidad excesiva– se adentra un poco en tu cuerpo. La primera vez que realizas este don adquieres un punto en la cualidad adicción (sexo).

Este don lo descubrió casualmente una vitalis que se dedicaba al teatro en Grecia. Se ocultaba tras una elaborada máscara masculina para que no la descubriesen, ya que las mujeres no pueden participar en el teatro griego. Tras largo tiempo, la máscara fue a parar a manos de un vitalis que al ponérsela y dormir en un templo, notó los efectos del poder. Tras esto redactó la numina tal y como había visto en sus sueños. La máscara se encuentra ahora en posesión de una vitalis en la isla de Delos, el cual es un gran comediante y actor.

El imperio de los sentidos **Don Aph Vir 1**

Característica: percepción
Parámetros: estaciones, uno mismo, uno mismo

Para realizar el don debes buscar un sitio aislado, debiendo permanecer a oscuras y en absoluto silencio durante un día y una noche. Este don te hace percibir el mundo con mayor intensidad, viéndose afectados los cinco sentidos. Obtienes un positivo en percepción igual a los éxitos al realizar la numina. Tus sentidos están a flor de piel, es difícil controlar lo que sientes. Al principio es normal que te sientas desorientado, por ello es habitual que te quedes un día en algún lugar tranquilo para habituarte a los cambios. Tienes que tener en cuenta que tus sentidos están siempre incrementados, imagina que tu sentido del tacto fuese el doble, los primeros días no podrías distinguir entre el dolor y el placer corporal, pero, claro, como vitalis quizás no te importe demasiado…

El vitalis que descubrió esta numina, que se hacía llamar *Supplicium* –tormento–, era un tanto peculiar ya que era un sádico. Viendo que no obtenía el resultado esperado tras años de "investigación" invocó a las sombras de los torturados y del sufrimiento de estas consideró que lo mejor era que sus victimas pudiesen simplemente sentir más y mejor.

GRADO 2

El viaje de Eros **Evo Aph Gra 2**

Característica: carisma
Parámetros: especial, medio, individuo

Puedes trasladar una emoción de una persona a otra, no pensamientos o la demencia. La emoción desaparece de forma natural en el objetivo, naciendo espontáneamente en el destinatario. Si posees sangre del destinatario la intensidad de la pasión aumenta respecto a los éxitos al realizar la numina. Es común que aquellos que posean esta numina guarden sangre de diferentes personas en frascos. Hay muchas formas de obtener sangre de una persona. Si es un militar cuando entrena, u otra persona al afeitarse –afeitarse es un suplicio pues las cuchillas no están tan afiladas como las de ahora, la sangre mana con facilidad en Roma-.

Esta numina era una especie de juego entre los primeros vitalis de Grecia, que se burlaban de los políticos en las ciudades, haciéndoles enfurecer o entristecer de repente. Ahora no son pocos los que la utilizan en Roma y otras grandes ciudades del Imperio como método de diversión y entretenimiento.

Animi firmitas **Don Aph Gra 2**

Característica: inteligencia
Parámetros: semanas, uno mismo, uno mismo

Esta numina intensifica tu carácter igual a lo que poseas en gravitas, proporcionándote todos sus beneficios, como el bonus. Ten en cuenta que estos desaparecen cuando el don desaparece. No lo puedes utilizar para incrementar un rasgo de carácter que no poseas naturalmente. Los éxitos al realizar la numina te hacen más confiado en ti mismo. Considera que tienes un positivo en tiradas que requieran valor o similar. El don debes realizarlo en un templo a Venus, donde sacrificarás varias palomas el primer día, ofrendando el segundo día una tablilla con tu nombre y la petición a Venus de fortalecer tu carácter. También puede realizarse en templos a Marte o Júpiter.

Curiosamente este don se utilizaba en principio como una bendición para la guerra, ya que daba valor y firmeza a los guerreros.

Homo nocturnis — Don Aph Gra 2

Característica: constitución
Parámetros: días, uno mismo, uno mismo

Este don te permite permanecer despierto varios días sin problema alguno, incluso aunque te ataquen con poderes sobrenaturales para dormirte. Para obtenerlo debes primero caer en trance, después beberás un fármaco con adormidera, el cual te dejará dormido dos días completos. Debes buscar un lugar seguro o alguien de confianza que cuide de ti, pues durante esos dos días no habrá forma alguna de despertarte. Los éxitos al realizar el don te proporcionan una defensa teúrgica extra contra los efialtes, demonios de las pesadillas. Al realizar este don lo habitual es hacer un pequeño sacrificio en un santuario a Hypnos, Somnus, Morfeo y a los Somnia, dioses del sueño.

Los vitalis utilizan este don cuando desean estar varios días seguidos de orgía en orgía, aunque tiene una utilidad muy práctica cuando se viaja o se está en guerra. Este don fue revelado a un vitalis por una *sombra*, el espíritu de un muerto, durante un sueño. Quizás el único problema que puede dar esta numina es que tras nueve días sin dormir puedes tener fugaces sueños incluso despierto. Imágenes extrañas y confusas, que como visiones te asaltan durante la duración del don. Estas apenas duran unos segundos.

Égida de Anteros — Lus Aph Fid 2

Característica: inteligencia
Parámetros: días, físico, individuo

Esta lustración te permite defenderte del Misterio de Aphrodisias, proporcionándote un positivo a la defensa teúrgica igual a los éxitos al realizar la lustración. Además permite controlarte, eliminando la pasión de tu mente durante un tiempo, lo que los vitalis llaman el trance de *anteros*, un periodo de paz total. Toda emoción se reduce en un grado de intensidad igual a los éxitos al realizar la numina.

Algunos vitalis utilizan esta lustración cuando deciden retirarse del mundo unos días para meditar, descansar (o esconderse) o bien cuando necesitan realizar alguna acción que requiera tranquilidad y sosiego. También es una gran arma contra otros vitalis, pues no pueden afectarte con emociones fácilmente.

GRADO 3

Encarnando a Eros — Evo Aph Gra 3

Característica: carisma
Parámetros: especial, corto, individuo

La pasión se materializa en el objetivo produciendo daños físicos, materializándose desde su interior. El daño es igual a la intensidad de la emoción, más cualidades apropiadas y *dementia*, siendo las heridas afectadas las totales. Además por cada punto de éxito al realizar la numina la pasión "quema" durante un asalto. Según sea la pasión el daño se materializa de una forma u otra: el amor quema, el odio consume, la alegría puede producir un infarto,…

Algunos de los primeros vitalis en Sumeria, Mesopotamia y Fenicia utilizaban esta numina para inmolarse a sus dioses. Tal era su amor y fanatismo, que simplemente ardían, sacrificándose en enormes piras ante el pueblo y las sacerdotisas, o bien morían desangrados, como si su sangre simplemente saliese de sus cuerpos.

Juventud dorada — Don Aph Gra 3

Característica: constitución
Parámetros: estaciones, uno mismo, uno mismo

Para realizar este don requieres construir un muñeco de juncos con tu aspecto, e introducir en su interior una pequeña filacteria –palabras mágicas- en papiro, tras esto debes quemarlo. La ceniza debes esparcirla por tu rostro al amanecer durante tres días. Al finalizar el don debes guardarlas en un lugar sin luz. Parte de las cenizas debes arrojarlas a un río. La *chimaera* te permite aparentar menos edad de la que tienes realmente, solo es juventud aparente. Puedes "rejuvenecer" un dado por cada éxito al realizar el don, aunque no puedes ir más allá de la adolescencia. No puedes revertir el efecto del don a voluntad. Si antes de que finalice deseas aparentar tu verdadera edad debes consumir unas pocas cenizas del muñeco quemado, y durante ese día recuperaras tu aspecto.

Esta numina se realizó entre un vitalis, un teúrgo de Dionisio y una bruja, los cuales deseaban aparentar más jóvenes en sus correrías nocturnas aunque su numina era más poderosa ya que incluso podían aparentar ser niños, pues conocían un ingrediente secreto.

Juventud marchita — Evo Aph Gra 3

Característica: constitución
Parámetros: especial, corto, individuo

Este don te permite aparentar mayor edad, tanto tu aspecto, ropas y voz envejecen. Para ello debes extender un poco de ceniza de espino blanco sobre tu rostro o de aquel que quieras envejecer. Por cada éxito al realizar la evocación envejeces un dado. El efecto puede durar como máximo hasta que amanezca o anochezca. Si deseas anularlo antes solo debes lavarte la cara. Si envejeces cierta cantidad de años es posible que nadie te reconozca. Si realizas la numina en Mayo, envejeces el doble de años.

Durante el temible mes de Mayo se realizan ciertos ritos purificatorios. La gente no puede realizar ciertas actividades, como arreglar su ropa o cabello, o incluso practicar coito. Por ello los vitalis realizan esta evocación durante algunos ritos, para mostrar a los dioses su aflicción y devoción. Pero esta numina también tiene su lado útil, pues puede utilizarse como disfraz.

GRADO 4

Sanguinis vitalis — Evo Aph Gra 4

Característica: constitución
Parámetros: especial, físico, individuo

Gracias al poder *vitalis* que se concentra en tu sangre puedes recuperar casillas de rendimiento a una gran velocidad, pudiendo incluso eliminar intoxicaciones menores, como borracheras. Los puntos de éxitos determinan las casillas recuperadas. Por cada casilla recuperada debes invertir un punto de dinamis de gravitas y por cada cinco una herida total.

La sangre tiene gran poder, y si es de un teúrgo más aún. Por ello no es raro que los vitalis sacrifiquen a los dioses su sangre en momentos especiales, como ceremonias y fiestas religiosas importantes. Algunos vitalis, sobre todo las de la Congregación de Venus Ericina, en Sicilia, creen que la primer vitalis bebió de la sangre de Afrodita, siendo un regalo de la diosa.

Las flechas de Cupido — Don Aph Fid 4

Característica: percepción
Parámetros: años, uno mismo, uno mismo

Este don te permite ver el *eros* como líneas que parten de las personas hacia otras personas: aborrecimiento, odio, amor, ira, pasión, amistad,… No todo el mundo siente algo por alguien, no es lo mismo pensar algo de una persona, que sentir algún tipo de emoción por ella. En ocasiones deberás interpretar lo que ves, ya que el *eros* puede ser un tanto caótico: líneas borrosas o intermitentes, colores fijos pero débiles, luz, y un largo etcétera. Es curioso que si estas ligeramente intoxicado, ya sea con alcohol o adormidera, podrás interpretar con más facilidad el

eros. Para obtener el don se debe permanecer cuatro días como devoto en un templo a Venus realizando labores propias de un *aedil*, sirviendo en todo lo que haga falta, procurando ver a pocas personas. El último día debes realizar algún tipo de ofrenda, lo habitual son palomas. A mayor número de éxitos, más efectiva será la numina.

El don anteriormente tenía un requisito, pues solo podía verse el *eros* mirando por un espejo o superficie bruñida, pero un vitalis logró atrapar al *indigitamenta* de la numina. A partir de ese momento la numina funciona sin necesidad de espejo. Nadie sabe donde está ahora el espejo pero se sospecha que debe estar en Creta o Chipre.

GRADO 5

PIEDRA OCULTA **DON APH GRA 5**

Característica: constitución
Parámetros: décadas, uno mismo, uno mismo

Este don te permite ocultar la piedra *urania* en el interior de tu cuerpo, de esta forma te sientes más ligado a ella. Es motivo de honor y respeto entre los vitalis. El dar este paso indica un gran compromiso con el culto. Para poder realizar el don debes permanecer recluido cinco días con sus noches en una sala especialmente acondicionada para ello en un importante templo a Venus, aunque el de Pafos, en Chipre, es el más célebre y prestigioso entre los vitalis. En la sala solo se pondrá agua, un poco de pan y gran cantidad de braseros en los que se quemará gran cantidad de perfumes. Dispuesto en el suelo y ante una estatua arcaica de Afrodita, cojeras con ambas manos la piedra urania, recitando una larga letanía. Lo habitual es que otro vitalis con su piedra ya oculta te asista. La piedra puedes ocultarla en uno de los siguientes órganos, así escoges que tipo de poder quieres "despertar", teniendo en cuenta los *humores*, según Hipócrates, pues la piedra altera el comportamiento. Por cada éxito al realizar el don obtienes un +1 en la cualidad o dignidad, además de obtener una habilidad especial. Estas son las posibilidades:

- **Carácter sanguíneo**: localizado en el corazón. Este carácter te hace más apasionado, seductor, diplomático y carismático. Incrementa la cualidad atractivo en un punto. Tu sangre tiene una capacidad especial, ya que incrementa tu poder de influencia sobre otras personas. Invirtiendo una herida total tienes un +5 a las tiradas para convencer, seducir y similares.
- **Carácter flemático**: localizado en el cerebro. Este carácter te hace más práctico, tranquilo, voluntarioso y cuidadoso. Incrementa la gravitas en un punto. Tienes un gran control sobre tu voluntad y mente. Invirtiendo una casilla de rendimiento obtienes un +5 a las tiradas que requieran voluntad o defenderte de cualquier tipo de control mental, incluso de aquellos de origen sobrenatural.
- **Carácter colérico**: localizado en el hígado. Este carácter te hace más agresivo, apasionado, valiente y temerario. Incrementa la virtus en un punto. Tu temperamento se sale de lo normal. Invirtiendo una casilla de rendimiento obtienes un +5 a las tiradas para resistir miedo y similares, además incrementas el daño que haces cuerpo a cuerpo en un punto.
- **Carácter melancólico**: localizado en el bazo. Este carácter te hace más perceptivo, intuitivo y curioso. Incrementa la cualidad estudioso en un punto. Tu curiosidad hace que estudies con mayor intensidad y mejor que la mayoría. Considera que por cada cuatro meses de estudio, tienes un mes extra gratis.

Esta numina fue desarrollada en un principio por dos médicos cristianos en el Sinai, conjuntamente con varios teúrgos esculapios que deseaban curar la demencia según el método conocido como *capita egea*, o piedra de la locura. Un vitalis cayó en sus manos, ya que era un loco de atar. Tras extraerle su piedra de la locura simplemente les pidió la fórmula del método. Aceptaron con rapidez y sin pedir nada a cambio. El vitalis se fue rápidamente por si cambiaban de idea. A partir de ese momento entre los vitalis este don se fue extendiendo con gran éxito.

BELLUM

"Ya había anochecido, faltaban pocas horas para la batalla. Servio Flaminio reunió a los otros saliare a las afueras del viejo santuario a Ares. Este tenía un aspecto ruinoso y deplorable. Hacía poco un voraz incendio casi lo había destruido por completo, quedando a la mirada de las estrellas, pues el techo había cedido. Aún así era perfecto para ellos. Se adentraron en la penumbra del interior del lugar, situándose ante la estatua de Ares, que sorprendentemente estaba intacta. La solemnidad entre sus camaradas era total, todos estaban dispuestos. Servio hizo un leve gesto con la mano y dos de sus compañeros trajeron a los prisioneros. Eran tres griegos que habían luchado contra Roma. Iban a pagar el precio por levantar las armas contra ellos. Servio se acercó a la estatua y dispuso todo lo necesario para el rito que iba a acontecer. Braseros, ropas ceremoniales y la secespita –el cuchillo de sacrificios-. Los viejos aristócratas romanos se escandalizarían por lo que Servio iba a realizar, pero a él lo único que le importaba era ganar la guerra. Ya preparado hizo que le acercarán a un prisionero. Sin prisa ni piedad uno de sus compañeros con una maza golpeó a la victima en la cabeza. El ruido del golpe, en el silencio del templo, fue tremendo, un chasquido al quebrarse el cráneo. El lugar se inundó con el desagradable olor del cerebro. Los saliare más jóvenes contuvieron las nauseas. La victima se agitaba ligeramente, aún vivía, cuando Servio se acercó y seccionó con el cuchillo el cuello de la victima. La sangre manó con fuerza, cayendo sobre un pebetero dispuesto para la ocasión. Tras unos instantes la victima dejó de agitarse.

Los otros prisioneros intentaban zafarse y escapar pero fue inútil. Esta fue su última noche. En la noche solo sus gritos y súplicas rompían el silencio.

Servio y sus camaradas abandonaron el lugar satisfechos, sabían que Ares les había bendecido con su ira, valor y fuerza."

- Servio Flaminio, saliaris, durante las guerras pritánicas de Grecia, Macedonia y Asia.

Los sacrificios humanos están prohibidos, pero muchos saliare saben que el *are* se manifiesta con fuerza bajo este rito.

En la Antigüedad clásica, la guerra siempre fue considerada una actividad sagrada, muy unida al mundo divino. Cuando se declara la guerra a otra nación también se convierten en enemigos sus dioses. Una de las claves de la expansión del imperio romano es su formidable maquina bélica, invencible y demoledora. Sostenida por la pericia de sus mandos y la disciplina de sus combatientes.

Este Misterio enlaza la guerra en su aspecto más mundano con el mundo teúrgico. Tanto los saliare como los bellatores nutren sus fuerzas combativas del Bellum, abriendo los canales

necesarios para que la dinamis de *ira* inunde el mundo con su nefasto efecto.

La *ira* -llamada por los griegos *are*, o furia asesina- es el fundamento básico de este Misterio. La guerra es una acción destructiva, cruel y poco compasiva, consistente en destruir a un adversario. La *ira* es la fuerza teúrgica que simboliza la guerra, el combate y cualquier actividad bélica. Los saliare, sobre todo en la parte oriental del imperio, consideran que la *ira* se nutre directamente de Ares, de la guerra misma.

El Bellum reviste al teúrgo de la guerra, haciendo de él un formidable adversario, protegiéndolo y armándolo incluso contra el mundo invisible. El problema es que la inercia de la furia bélica termina afectando la mente del teúrgo, volviéndolo agresivo y arisco, no es raro que los saliare especialmente prefieran la muerte a la vejez, ya que la locura no es fácil ni agradable de soportar.



DOMINATUS DE BELLUM

Clipeus

El escudo es muy importante en la guerra, es una defensa que bien puede salvarte la vida. Este dominatus potencia tu poder de defensa con el escudo. Durante el rito de la purificación de las armas -fiesta del *armilustrium*, el 19 de Octubre- los saliare purifican armas y escudos, uniéndose con ellos. El saliaris coge el escudo y lo golpea con sus armas, de esta forma queda unido a él. Puedes sumar tu virtus a las tiradas de defensa cuando utilices escudo.

Furia

Los grandes combatientes nunca se quejan del dolor o efectos similares. Este dominatus te proporciona capacidades sobrehumanas para resistirlo. Reduce los negativos por heridas en igual medida a tu virtus, además de proporcionarte positivos a las tiradas contra la inconsciencia.

La astucia del lobo

La experiencia es importante en combate, así como la suerte y la intuición. Con este poder intuyes el peligro, sentirás que algo va mal. Emboscadas y subterfugios son la especialidad de este dominatus. Este poder siempre está presente en ti. Tienes un positivo a las tiradas de percepción igual a tu virtus cuando se trata de descubrir emboscadas y actividades semejantes.

La disciplina del legionario

El poder de la disciplina es una de las armas más importantes para un saliaris o un dialis. Este dominatus es automático, siempre está activo. Solo sientes su poder. Puedes sumar a las tiradas de disciplina lo que poseas en virtus. No es útil para la maniobra.

Visión de la batalla

Durante el combate es importante saber como actuar y cuando, saber el momento preciso es indispensable, así como intuir que ataques va a realizar el oponente. Este dominatus te proporciona ayuda extra, ya que potencia tu maniobra. Puedes sumar lo que tengas en virtus a la tirada de maniobra.

NUMINAE DE BELLUM

GRADO 1

Pila mittere — **Evo Bel Vir 1**

Característica: fuerza
Parámetros: especial, largo, individuo

Esta numina te permite arrojar un arma doblando la distancia habitual, además por cada éxito al realizar la numina puedes reducir en un punto los negativos que tenga al daño o ataque el arma al ser arrojada. La numina la puedes utilizar durante todo un combate. Si logras seis éxitos al realizar la numina el arma regresa instantáneamente a tus manos.

Esta numina fue muy utilizada en la época de la República masivamente por grupos de saliare con efectos devastadores, ya que les permitía alcanzar al enemigo a distancias insospechadas, cogiéndoles desprevenidos. Los saliare poseen veinte lanzas llamadas *hastae fetialis*, las lanzas de los fetiales, sacerdotes encargados de declarar la guerra y la paz. Estas lanzas poseen cualidades sobrenaturales, como hacer un gran número de heridas, volver a la mano del que la arroja, infundir temor a los enemigos y algunas de ellas pueden prenderse en llamas sin que se consuman.

Cassis de hierro — **Don Bel Vir 1**

Característica: constitución
Parámetros: décadas, uno mismo, uno mismo

Debes ofrecer un cassis –casco- de hierro a un templo o santuario a Marte para que el don tenga efecto. Debes dormir esa noche dentro o cerca del lugar sagrado. Este don te proporciona un positivo a las tiradas contra la inconsciencia igual a los éxitos al realizarlo.

Los clipeus sagrados

Durante el reinado de Numa, sucesor de Rómulo, aconteció que del cielo cayó un escudo, enviado por los dioses. Numa para protegerlo del robo hizo construir once más –ayudado por Vulcano dicen algunos-, y tan perfectamente fueron construidos que adquirieron capacidades sobrenaturales, siendo capaces de moverse solos e incluso de volar, el único requisito para poder utilizar su poder es tener conocimientos en Bellum. Muchos son los que buscan estos escudos por toda Italia, ya que desaparecieron durante el incendio de Roma en la época de Nerón.

Ira versus Are

La ira está relacionada con Marte, el are con el dios grecotracio Ares. La ira es parte de la guerra, pero el are es la matanza, la destrucción y todo el mal que produce la guerra. Bellum se alimenta de ambas fuerzas teúrgicas. Los teúrgos que la practican saben que la are es en extremo poderosa pero muy peligrosa y difícil de controlar. No son pocos los teúrgos que han terminado sus vidas a manos de sus propios compañeros y amigos al perder el control y atacarles.

Curiosamente a medida que pasa el tiempo y vas recibiendo golpes en la cabeza, el casco en el templo se va deteriorando, como si los recibiese el mismo. Son cientos los cascos rotos y oxidados que olvidados yacen en multitud de templos a Marte. Si mueres en combate antes de que finalice la numina, el casco se rompe.

Sin pavor **Don Bel Vir 1**

Característica: inteligencia
Parámetros: años, uno mismo, uno mismo

Este don te impide sentir miedo, ya sea este de origen natural o sobrenatural. Una gran ventaja pero también un inconveniente, pues *impide* que lo sientas, por lo que puede que te vuelvas un poco temerario. Tienes un positivo a las tiradas contra el miedo igual a los éxitos al realizar el don. Para obtener el don debes quedar encerrado en una sala oscura y aislada, en la que un brasero será tu única compañía. En el mismo se depositaran sustancias fuertemente olorosas, que inundaran la pequeña instancia con su humo. Muchos templos a Marte controlados por el Pacto poseen pozos acondicionados para ello. Durante la larga noche encerrado -el tiempo parece dilatarse durante una noche que parece eterna- te veras envuelto en terribles pesadillas y visiones, ya que el brasero contiene una mezcla que te alterará mentalmente. Los sacerdotes que vigilan esa noche aseguran que nunca han oído tales gritos ni en la guerra.

Esta numina es de origen espartano de la época del legislador Licurgo, reformador militar de Esparta. Los saliare del Pacto la tomaron cuando Roma conquistó Grecia, aunque tuvieron muchos problemas, pues los teúrgos espartiatas no temían la muerte. Numerosas fueron las victimas en ambos bandos.

Ira corporis **Don Bel Vir 1**

Característica: destreza
Parámetros: estaciones, uno mismo, uno mismo

Este don te permite tener un vigor físico especial. Por cada éxito al realizar el don obtienes un +1 en las tiradas de atleta. Para obtener el don debes permanecer un día completo en un templo a Marte, santuario de Ares o de los Dioscuros. Los sacerdotes te azotarán en la espalda, la sangre debe manar y manchar el altar. Por las heridas entrará la ira. Habitualmente quedan cicatrices, aunque estas desaparecen tras unas pocas semanas. También es práctica frecuente sacrificar algún animal –habitualmente un perro-.

Esta numina es aplicada por diferentes pueblos, desde Grecia hasta Roma, pasando por tracios, dacios y algunos pueblos de Asia Menor con diferentes formas. La utilizada por el Pacto procede de un viejo ritual espartano aunque modificado. Algunos teúrgos aseguran que si se utilizan correas de cuero como látigos procedentes de Esparta la numina es más poderosa, pero también más dolorosa.

El grito de Ares **Evo Bel Vir 1**

Característica: carisma
Parámetros: especial, medio, grupo

El poder del miedo es enorme, un enemigo asustado pierde parte de su capacidad bélica. Los hijos de la loba saben esto, y esta numina se aprovecha de ello. Durante el combate irradias un aura de amenaza que se traduce en pánico en los enemigos. La evocación dura un combate completo, gritando con furia al comienzo del mismo. Aquellos que te ataquen tienen un negativo en maniobra igual a los éxitos al realizar la numina.

La Congregación de los *symmakhoi* aplica esta numina con gran destreza. Varios de ellos la utilizan conjuntamente, dejando a sus enemigos atemorizados y casi paralizados por el miedo, atacándoles sin dejarles siquiera actuar. La congregación está en teoría especializada en acabar con seres sobrenaturales en tierras del término de Asia, aunque todos saben que su verdadero objetivo son los cristianos.

GRADO 2

Reservas de invierno **Don Bel Gra 2**

Característica: constitución
Parámetros: semanas, uno mismo, uno mismo

Este don te permite soportar mejor la carencia de alimento y agua. Por cada éxito al obtener el don tienes un +1 a las tiradas para resistir el hambre y la sed, más tu gravitas. Para obtener el don debes consumir gran cantidad de alimentos y agua cerca de un templo a Ops o Marte. Comerás como nunca, pues el don te permite hacerlo. Es algo digno de verse.

No se conocen grados mayores de este don. Si existiese sus posibles efectos son desconocidos, aunque según la leyenda un teúrgo logró realizar sobre si mismo una numina similar a grado 8. Los efectos parece que fueron permanentes pero hubo un precio que nadie conoce. Al fin y al cabo solo es una leyenda.

Poseído por la ira **Evo Bel Vir 2**

Característica: destreza
Parámetros: especial, físico, individuo

Esta numina te permite utilizar toda tu agresividad en un combate. Puedes sumar los éxitos al realizar la numina al ataque cuerpo a cuerpo durante un combate. Pero esta numina tiene un problema. Tras el combate debes hacer una tirada de tu inteligencia + gravitas contra tu furia asesina, que consiste en tu virtus + los éxitos al realizar la numina. Si ganas, te calmas, pero por cada punto de fracaso esta dura un asalto más, pudiendo agredir a los que te rodean, sin importar de quienes se trate, pues has perdido el control. Siempre intentarás agredirlos con armas cuerpo a cuerpo o con lucha.

Esta numina fue un regalo a los saliare de un pequeño grupo de devotos tracios a Ares durante las guerras contra los griegos. Los tracios poseen una numina más agresiva y efectiva que ésta, pero incluyen ritos excesivamente sangrientos, bárbaros y brutales, que la mayoría de los saliare se niegan a realizar, aunque unos pocos utilizan esa numina.

Equite **Don Bel Vir 2**

Característica: destreza
Parámetros: años, uno mismo, uno mismo

Este don te vincula con tu montura, haciéndote además mejor jinete. Por cada éxito al realizar el don obtienes un +1 en equitación. Además te proporciona cierto vínculo con tu caballo. Puedes saber tanto su estado de salud como a la dirección en la que se encuentra, así como estimar más o menos la distancia. El don debe realizarse durante la fiesta de la *equirria* del 15 de Marzo. El caballo es uno de los símbolos de Marte. Durante dos días debes estar junto a tu caballo, montándolo asiduamente. Debes permanecer unido a él con intensidad durante ese tiempo. Además debes participar en las carreras que se realizan durante las *equirria* y tener al menos una participación honrosa.

Esta numina fue un regalo de un antiguo saliaris, custodios de los *ancilia* –escudos sagrados– que dicen vio la numina escrita uno de los escudos. Lo aprendió nada más verlo y lo transmitió al resto de los saliare pues estaba seguro de que por eso se le había revelado.

Vínculo de guerra **Don Bel Fid 2**

Característica: percepción
Parámetros: estaciones, uno mismo, uno mismo

Este don debe realizarse entre dos personas, invirtiendo cada uno un punto permanente de fides. El don crea un vínculo con un camarada. El don te proporciona diversos beneficios. Por cada éxito

tienes tanto tú como tu camarada un +1 en maniobra, ataque y defensa, siempre y cuando luchéis juntos. Sabrías en cada momento su estado de salud y la dirección en la que se encuentre, si el vínculo es fuerte puedes determinar con cierta precisión la distancia. Otro beneficio es que podéis utilizar los puntos de virtus del otro. No es necesario que el otro quiera hacerlo, no puede impedirlo.

Esta numina es muy antigua y se cree que es de procedencia egipcia, aunque los teúrgos romanos lo desmienten y aseguran que procede del linaje de los horacios, los cuales luchaban juntos como un solo hombre. Los teúrgos griegos dicen que los sacerdotes de Horus la crearon hace miles de años.

GRADO 3

Campus martialis — Lus Bel Vir 3

Característica: constitución
Parámetros: estaciones, físico, individuo

Esta lustración debe realizarse en el Campo de Marte de Roma, o bien en algún templo a Marte debidamente consagrado, durante las fiestas del *armilustrium* del 19 de Marzo. Te proporciona una reserva de "puntos" para el combate igual a los éxitos al realizar la numina. Esta reserva se disipa al año siguiente, la hayas utilizado o no. Estos puntos los puedes utilizar para aumentar tus tiradas, no modifica el valor de cada dado, solo el total, debes aplicarlos antes de tirar. Son útiles tanto para maniobra, como ataque y defensa.

Algunos saliare tienen en sus propias casas pequeños "campos de Marte" consagrados para la realización de numinae. Siendo necesario una estatua de Marte consagrada, tierra del propio Campo de Marte y un augur que dé su beneplácito, así como el consentimiento de algún saliaris de prestigio el cual se encargará de consagrar el lugar.

Encarnación de la ira — Evo Bel Vir 3

Característica: constitución
Parámetros: especial, corto, individuo

Esta numina hace que la ira de tu oponente le haga daño a si mismo. El daño es su virtus + lo que posea en la cualidad agresivo + lo que posea en el estigma de ira. Por cada éxito al realizar la numina esta dura un asalto. Las heridas son totales. Además produce un gran dolor, como si uno se quemase desde dentro –se han dado casos de combustión espontánea-. Por cada dos heridas producidas se debe tachar una casilla de rendimiento.

En principio esta numina se utilizaba solo como prueba de valor entre los saliare, pero con el tiempo a pasado a utilizarse como arma, aunque durante muchos años estuvo mal visto. Pese a todo sigue utilizándose como prueba. En el templo a Marte de Capua existe un arco del triunfo de pequeño tamaño de origen desconocido que produce ese efecto durante algunas fiestas. Muchos son los saliare que se reúnen y "juegan" a traspasarlo mientras beben, comen y fanfarronean en sus sagrados epulones –banquetes sagrados-.

La fortaleza del titán — Don Bel Vir 3

Característica: constitución
Parámetros: años, uno mismo, uno mismo

Este don te proporciona mayor vigor, ya que hace que tengas más heridas totales. Por cada éxito al realizar el don tienes una herida extra, pero como máximo tres. Cuando pierdas el don, pierdes las tres primeras que tengas en ese momento, aunque como mínimo tendrás una. Este don debe adquirirse durante las fiestas del *october equus*, el 15 de octubre. Para adquirir el don debes sacrificar un caballo que ofrecerás a Marte. Durante los tres días deberás permanecer cerca o dentro del templo o santuario a Marte. Cada día beberás un poco de la sangre del animal.

La congregación de Aretusa en Siracusa asegura poseer el *icor* de varios titanes. Cómo la adquirieron es un misterio que guardan con sumo celo. Los dioses y titanes no poseen sangre, sino un líquido que actúa de forma similar. Este tiene capacidades sobrenaturales. La guardan en recipientes arcaicos. Todo aquel que quiera un poco del *icor* debe pagar fuertes sumas de dinero, hacer regalos costosos o bien realizar una prueba a petición de los sacerdotes del lugar. Pero todos los que lo han utilizado para los rituales y dones aseguran que vale la pena el precio.

Cuando realizas la numina invocas la ayuda de uno de los tres siguientes titanes, lo que te reporta un beneficio extra:

- **Atlas**: obtienes más heridas extras, ya que no te limita con un máximo de tres heridas. Puedes sumarte a las heridas todos los éxitos que obtengas, además de aumentar en un punto la constitución.
- **Crono**: tu cuerpo rejuvenece un número de años igual a los éxitos al realizar el don, pero con un máximo de tres años, además de proporcionarte positivos a las tiradas de envejecimiento.
- **Encélado**: por cada éxito al realizar la numina tienes un +1 en rendimiento, además de las tiradas relacionadas con hambre y sed. Aumenta en un punto la fuerza.

GRADO 4

La fuerza de Marte — Don Bel Vir 4

Característica: fuerza
Parámetros: años, uno mismo, uno mismo

Este don te permite aumentar la fuerza de una manera sobrehumana. Por cada éxito al realizar el don esta aumenta en un punto, aunque el máximo es de +4. El don solo puede realizarse durante las fiestas del *october equus*, el 15 de Octubre, en las cuales se sacrifica un caballo. En el rito tras sacrificar al animal se le corta la cola y ésta todavía sangrante se lleva ante un altar, el cual se rocía con la sangre del caballo. Con la sangre y las cenizas del altar se hace una pasta que el segundo día se quemará. El tercer día se corta la cabeza al caballo y se lleva al templo. El último día debes recitar el don junto a la cabeza, finalmente beberás parte de la ceniza diluida en vino.

Unos pocos saliare crían caballos que se dice son descendientes del propio Marte. Los regalan a sus amigos y allegados para grandes ocasiones y ritos, pero también los venden para las numinae que requieran este tipo de sacrificio, ya que hacen que estas sean más potentes –máximo en fuerza de +5-.

Hurto de virtus — Evo Bel Vir 4

Característica: fuerza
Parámetros: especial, físico, corto

Con esta numina eres capaz de robar dinamis de virtus a tu oponente. El oponente debe estar herido, no importa quien haya infringido la herida, simplemente es de ella de donde mana la dinamis que tú hurtas. Enfrentas tu virtus + los éxitos de tu ataque teúrgico contra su virtus. Por cada éxito robas un punto de virtus. La numina dura un número de asaltos igual a los éxitos al realizarla. El robo de virtus se percibe en la victima como algo extraño y desagradable, como si perdiese sangre.

Esta numina se utiliza tanto en combate como durante algunos oscuros ritos saliare. Algunos fieles del culto a Marte se realizan heridas durante estos ritos practicados durante la noche. El saliaris como oficiante de la ceremonia roba la virtus a los fieles, los cuales creen que se trata del propio dios. Por ello es raro que un saliaris con esta numina no tenga la dignidad de virtus a altos niveles.

GRADO 5

COMBATE ENTRE HÉROES **EVO BEL VIR 5**

Característica: fuerza
Parámetros: especial, físico, individuo

Esta poderosa numina te permite enfrentarte contra un oponente peligroso y ya conocido con cierta ventaja, ya que potencia tu capacidad de daño considerablemente. Doblas el daño de tus armas cuerpo a cuerpo contra un oponente específico durante un combate. Para poder utilizarla debes haber recibido alguna herida de tu oponente, no necesariamente durante ese combate, ya que la herida puede ser muy antigua. De hecho muchos saliare y diale llaman a esta numina simplemente como vindicta –venganza-.

Desde antiguo entre los pueblos los combates singulares entre guerreros han sido habituales. Esta numina nació de esta arcaica acción guerrera y sagrada. El *indigitamenta* de esta numina es un ser poderoso, antiguo y respetado que algunos creen que se personifica durante los combates como si fuese un guerrero más que presencia el enfrentamiento o un anciano que actúa incluso como arbitro.

CAELUM

"Las hojas de los árboles de Dodona susurraban cuando el viento las agitaba. El sonido era como una melodía, casi podía comprenderse lo que intentaban comunicar. Al menos eso decía su mistagogo. Recorriendo el lugar pudo ver que la arboleda sagrada cerca del templo a Júpiter era mayor de lo que parecía a simple vista. Un bosque tupido y oscuro en el interior, poblado por bestias y gran cantidad de aves sagradas. El día era un poco frío, por lo que salió abrigado con un sayo de lana del lugar. Ayudado por un bastón escaló uno de los montes cercanos para divisar con claridad el lugar. Dodona al fondo, en un lugar apartado de las vías de comunicación y de grandes ciudades. Era como viajar al pasado. Se imaginaba en la época de los grandes héroes griegos o durante las guerras contra los persas. A medida que dejaba correr su imaginación no se percató de las numerosas nubes que se congregaban sobre el monte. Nubes negras como el caos, empujadas con fuerza por el furioso viento. Sentado, con la espalda apoyada en una roca, observaba desde la pelada colina el valle de Dodona, cuando sin previo aviso se oyó un estruendo que se propagó por todo el valle. Asustado miró al cielo y lo que vio lo dejó paralizado. Una gigantesca tormenta eléctrica estaba justo encima de su cabeza. No supo que hacer, no conocía bien el lugar, no sabía donde guarecerse, no comprendía como en tan poco tiempo una tormenta de esas características se había formado con tanta fuerza. Optó por correr hacia Dodona. Soltó su hatillo y corrió solo con su bastón, cuando sin aviso el primer rayo cayó a cierta distancia de él. Una roca estalló en mil pedazos y algunas esquirlas le alcanzaron. Corrió con más rapidez aunque el pecho le dolía tanto que pensaba que estallaría. Otro rayo cayó a decenas de metros pero los pelos del cuerpo se le erizaron, además algo olía a quemado. Saltó el pequeño riachuelo que le separaba del templo, cuando un rayo cayó en el mismo. Sintió un dolor intenso que le recorrió todo el cuerpo y tras eso la nada, pues cayó inconsciente sobre la hierba seca, pues ni siquiera llovía… Cuando se despertó estaba en la cama. Era una habitación de Dodona. Estaba vivo pero su piel estaba quemada. Junto a él su mistagogo sonriente, le dijo: Procus, hoy has sido un privilegiado. Has sobrevivido y visto el poder de un Júpiter furioso. Has sentido parte de su poder. Para eso has venido aquí. Con el tiempo este poder será tuyo ".

- Lucio Domitio, en su viaje a Dodona para aprender el Misterio de Caelum.

El reino de Júpiter, los cielos, el aire y el poder solar. Todo el mundo depende de los cielos, del beneplácito de este o de su ira; el poder de los cielos puede llegar a eclipsar los de la tierra, siendo en muchos aspectos primitivos y brutales, caprichosos y orgullosos, pero no hay alegría más sincera que la de los hombres cuando el poder del cielo les sonríe y complace. Es realmente poderoso, un poder crudo y real. Controlar el cielo, la lluvia, el viento, el aire en sí, creando tempestades, enviando rayos contra aquellos que no nos agradan, capaz de hacernos volar gracias al viento.

A su vez la capacidad para realizar augurios está bajo el poder de Caelum. Los augurios se manifiestan por medio del vuelo de las aves. Observándolas y estudiando las reglas al respecto, el augur puede saber si las divinidades están de acuerdo en la realización de ciertos eventos. No predice el futuro, solo desvela si cierta acción obtiene el beneplácito de los dioses, especialmente acciones importantes, como batallas o acontecimientos políticos relevantes. Otras formas de adivinación con Caelum contemplan los fenómenos producidos por el tiempo atmosférico, como los rayos y truenos, incluso el susurro de las hojas de los árboles por acción del viento, especialmente si se trata de un roble o encina, árboles consagrados a Júpiter.

Caelum domina parte del poder del sol, esto es debido a que los diale durante las Guerras Macedónicas consiguieron de los prítanis –teúrgos del culto a Apolo- parte de sus secretos, sometiendo además a los teúrgos del culto a Helios, aliados de los de Apolo; el poder solar es demoledor, el teúrgo es capaz de controlar su intensidad e incluso de dirigir su dirección.

DOMINATUS DE CAELUM

El dolor en los huesos

Sientes cualquier clase de cambio en el clima con cierta antelación, con un plazo de tiempo relativo. Este dominatus es automático, siempre está activo. Simplemente tu cuerpo siente el cambio.

Invocando al invierno

Con este poder puedes atraer el invierno, puedes descender la temperatura ambiente, como si fuese un duro mes de invierno. El descenso es repentino y violento. El frío parte de ti, inundando el lugar en que te encuentres. Este poder no requiere de concentración, simplemente puedes llegar a descender unos 10º por asalto. Afectas un área en pasos igual a tu valor en dignitas + sombra. Puedes dirigir el frío hacia un objetivo, tus factores de combate son iguales a tu ataque teúrgico. La duración es igual a una escena. La intensidad del frío máximo que puedes crear es igual a tu gravitas. Por ejemplo, si tienes gravitas 5, puedes descender como máximo en 50º la temperatura ambiente.

Coste: un punto de gravitas por escena.

El Santuario de Dodona

Los expertos diale en Caelum se encuentran en el santuario de Dodona, en el norte de Grecia, lugar del que se dice se producen más tormentas de todo el Imperio.

Invocando al verano

Con este poder atraes el agobiante calor del verano. Subes de una manera concisa la temperatura ambiente. Cada asalto eres capaz de aumentar la temperatura unos 10º. Afectas un área en pasos igual a tu dignitas + carisma. El calor puedes dirigirlo contra un objetivo. El daño es igual a tu gravitas. La duración es de una escena o combate. La intensidad del calor es igual a tu gravitas. Por ejemplo, si tienes gravitas 6, puedes aumentar la temperatura en 60º

Coste: un punto de dinamis de fides o gravitas.

La fortaleza de Júpiter

Como un hijo de Júpiter, soberano del cielo, soportas con mayor facilidad las inclemencias del tiempo, desde una llovizna, una ráfaga de viento, una granizada e incluso un mortal rayo. Este poder es inherente en ti, siempre esta ahí para lo que lo necesites, es algo natural en tu ser. Tienes un positivo para soportar las inclemencias del tiempo igual a tu gravitas. No es útil para el tiempo en el desierto o en el mar.

La piel de Júpiter

Este dominatus es muy útil ya que tiene dos efectos: uno defensivo y otro ofensivo. Tu piel adquiere a voluntad efectos eléctricos. Todo aquel que toque tu piel recibirá una descarga eléctrica. El efecto visual de la piel electrificada es algo espectacular. Este poder no te hace inmune a daños eléctricos. La protección metálica no funciona contra este poder, pero la de cuero dobla su protección. La segunda capacidad del dominatus te permite emitir un fuerte resplandor, tu piel se ilumina con una potencia increíble. Para resistir la luz debe realizarse una tirada de constitución contra la intensidad de la luz. Por cada éxito el objetivo queda cegado un asalto, lo que reduce su maniobra, ataque y defensa en cinco puntos. Los dos efectos pueden utilizarse simultáneamente.



Tanto el daño eléctrico como la potencia de la luz son iguales a tu virtus + los éxitos del ataque teúrgico.

Coste: un punto de virtus por combate o escena.

NUMINAE DE CAELUM

GRADO 1

El poder del Skirion — Evo Cae Gra 1

Característica: fuerza
Parámetros: especial, corto, grupo

Esta evocación te permite empujar con fuerza el aire frente a ti. Para ello debes empujar con las palmas de las manos abiertas hacia delante, lo que hará que el aire se mueva con fuerza. No puedes utilizar la numina en lugares cerrados, solo al aire libre. Curiosamente el viento que produces siempre es frío. La fuerza del viento es igual a tu gravitas + los éxitos obtenidos.

El skirion de Grecia es un viento frío que sopla habitualmente a comienzos del invierno, por ello cuando se realiza esta numina en esa estación es más frío. Considera que en invierno cuando atacas con este viento cada cinco puntos de fuerza que tenga resta una casilla de rendimiento por el frío, produciendo incluso escarcha o granizo de pequeño tamaño.

Existe otra numina llamada El poder del Austro, pero en vez de frío, provoca un terrible calor. Son varias las numinae que invocan diferentes vientos, con resultados diversos.

Nebula nefanda — Evo Cae Gra 1

Característica: constitución
Parámetros: especial, medio, grupo

Haces nacer desde el suelo y alrededor tuyo una densa niebla blanquecina que se mueve hacia donde tú dirijas a la velocidad de una persona caminando con rapidez. Esta niebla es venenosa, aunque a ti no te afecta. Aquellos envueltos por ella deben realizar tiradas contra la asfixia de forma normal. Los que respiran su vapor pierden una casilla de rendimiento por asalto. La niebla se disipa de forma natural, por lo que el viento o la lluvia la afectan.

Al realizar esta numina muchos teúrgos se ayudan de agua de algunos ríos y fuentes considerados sagrados o de origen divino. Por lo tanto portar agua de estos lugares es importante pues hace que esta numina tenga efectos especiales. Solo puede utilizarse uno a la vez, aunque se lleven encima varios. Esta numina hace que esta agua produzca efectos negativos. Por ejemplo, el río Asopo no produce sed, sino todo lo contrario, pero la numina revierte sus efectos positivos. Aquí tienes algunos ejemplos:



- **Ríos Asopo y Aqueloo**: ambos situados en Grecia. Producen sed y hambre respectivamente. Cada asalto se debe realizar una tirada como si hubiese pasado tres días sin alimento. Debes sumar los éxitos al realizar la numina a la dificultad.
- **Río Sangario**: también llamado Galo, en Asia Menor. Cada asalto aumenta en un punto la cualidad locura, pero como base los puntos de éxito al realizar la numina. La locura desaparece a razón de un punto por día.
- **Río Estige**: en Arcadia, Grecia. Es especialmente venenosa y corroe los metales. Cada asalto se debe hacer una tirada de constitución contra dificultad normal +los éxitos al realizar la numina. Por cada punto de fracaso se pierde una herida total. Cada asalto se pierde un punto al azar entre los parámetros de las armas y armaduras metálicas.
- **Fuente Calírroe**: en Etolia, Grecia. Produce una terrible depresión. Cada asalto se debe realizar una tirada de inteligencia + gravitas contra dificultad normal + los éxitos al realizar la numina. Por cada punto de fracaso se pierde un punto de gravitas. Si se llegase a 0 la victima quedaría quieta, sin voluntad, al menos durante unos minutos.
- **Agua del estrecho de Messina**: produce un extraño miedo, que poco a poco se adentra en la mente de la victima. Cada asalto se debe hacer una tirada de inteligencia + virtus contra dificultad normal + los éxitos al realizar la numina. Por cada punto de fracaso se pierde un punto de dinamis de virtus. Si estos llegasen a 0, la victima quedaría completamente aterrorizada, además de adquirir permanentemente un punto en la cualidad locura –algún tipo de fobia–.

Oscureciendo el cielo — Evo Cae Fid 1

Característica: carisma
Parámetros: especial, extremo, comarca

Con esta numina puedes congregar nubes, nublando grandes extensiones de cielo. Para poder hacerlo debes estar al aire libre, en algún lugar alto, como una colina, montaña, o edificio de gran altura. Justo sobre ti a gran altura las nubes se irán congregando. Tardan un poco en reunirse, considera que un minuto por punto. Puedes realizar varias veces esta numina para congregar mayor número de nubes. A mayor número de éxitos al realizar la numina, mayor será la concentración de nubes. Con cinco puntos congregas suficiente para nublar el cielo pero no para que llueva. Con diez puntos puede que llueva. Con quince caerá un chaparrón. Con veinte caerán lluvias copiosas. Con 25 posiblemente provocarás una tormenta. Con treinta seguro. Las nubes se disipan de forma natural. Esta numina es muy útil cuando se tienen otras numinae de Caelum que requieren un cielo nublado, como Tormenta de relámpagos.

En algunos lugares tendrás mayor facilidad o dificultad a la hora de congregar nubes. Esta numina no funciona en desiertos ni en Egipto, pero en bosques, montañas y lugares en los que habitualmente llueva necesitaras aproximadamente la mitad de números de éxito. Obviamente si ya hay nubes, ya tendrás puntos acumulados.

Hay tres lugares en los que este poder no funciona, siendo estos Siracusa, Chipre y Rodas. Algunos teúrgos creen que el poder de Apolo y Helios lo impiden.

El esplendor de Helios — Evo Cae Gra 1

Característica: carisma
Parámetros: especial, extremo, comarca

Con esta numina puedes despejar el cielo de nubes, ya sean estas unas pocas o un cúmulo importante capaz de descargar una tormenta. Solo despeja las nubes, no disipa los vientos ni similares. Para poder utilizar la numina debes encontrarte en algún lugar alto. Por cada punto de éxito puedes disipar unas pocas nubes. Como referencia tienes los puntos necesarios tal y como viene explicado en la numina Oscureciendo el cielo. De igual forma esta numina puedes realizarla varias veces. Si las nubes están congregadas de forma sobrenatural debes hacer un ataque teúrgico contra un nivel adecuado para disiparlas –defensa teúrgica del teúrgo que lo realizó o designación de poder si se trata de un ser sobrenatural-. En invierno y otoño esta numina tiene una dificultad añadida, necesitándose hasta el doble de puntos habituales.

Si se quema madera de álamo durante la evocación está es más poderosa, ya que el álamo está consagrado a Helios. Considera que tienes un +5 a la tirada. Si se posee un trozo de bronce del famoso coloso de Rodas, la numina obtiene otro +5 adicional.

Égida de Caelum — Lus Cae Fid 1

Característica: constitución
Parámetros: días, físico, individuo

Esta lustración tiene diversos efectos, ya que te protege contra los poderes asociados al cielo, además de ayudarte contra las caídas y los saltos. Por cada éxito al realizar la lustración tienes un +1 en defensa teúrgica contra Caelum y poderes similares, como el Arcano de Aretalogía y el poder de los druidas de controlar el cielo. Además de un +1 a las tiradas que impliquen caídas o saltos. Al realizar la lustración necesitas sacrificar un ave y portar una vara de roble entre las manos. Al final debes quemar unas pocas astillas de madera de roble, esparciéndolas al viento.

Si la lustración la realizas en el templo de Júpiter Capitolino de cualquier ciudad tienes un +5 a la tirada. Si lo realizas en el de Roma, un +10.

Señor de las aves — Evo Cae Gra 2

Característica: carisma
Parámetros: especial, largo, grupo

Con esta numina eres capaz de dominar cualquier ave, incluso bandadas. No puedes controlar aves que sean sobrenaturales. Puedes ordenar a las aves cualquier tipo de acción, desde que porten algo hasta que ataquen a un objetivo que tú determines. Cuando se trata de órdenes complejas debes tener en cuenta las posibilidades de las aves, su inteligencia es limitada, pero puedes ordenar por ejemplo, que porten un mensaje a cualquier lugar que conozcan o que cojan piedras y las arrojen sobre alguien. Las aves obedecen tu voz, comprendiéndola a estos efectos. La numina dura una escena o combate. A mayor número de éxitos, mayor será el número de aves que controles.

Algunos teúrgos creen que existe un objeto llamado el Cetro de Citerión que posee la capacidad de controlar a las aves sin dificultad alguna. Se dice fue creado en Platea, en la región de Beocia, Grecia, a partir de la rama de un roble que Júpiter mismo había tocado. Posee capacidades diversas, entre otras puede realizar esta numina afectando incluso a aves sobrenaturales, además de transformar a las personas en cuervos. Por ello en la colina de Citerión abundan.

El susurro del roble — Don Cae Fid 2

Característica: percepción
Parámetros: años, uno mismo, uno mismo

Los robles tienen una fuerte conexión con Júpiter, ya que es su árbol consagrado. Con este don eres capaz de comprender el "lenguaje" del roble. Con el ruido de sus hojas al moverlas el viento, puedes extraer información sobre los alrededores o bien sobre el lugar de donde proceda el viento, lo que te permite escuchar conversaciones a distancia. Por lo tanto en un bosque donde abunden los robles podrás obtener gran cantidad de información. En un erial será más complicado. También puedes extraer información de otros árboles pero es más confusa y no tan completa. Para obtener el don debes permanecer dos días en un templo o santuario a Júpiter, el cual debe poseer el menos un roble sagrado. Lo habitual es que sacrifiques algún animal.

Si duermes una noche en el santuario de Dodona, en la Hélade, adquieres este don durante un año sin necesidad de numina alguna.

El lenguaje de las aves — Don Cae Gra 2

Característica: percepción
Parámetros: estaciones, uno mismo, uno mismo

Este don te permite comunicarte con las aves. Ellas comprenden tu lenguaje y tú el suyo. Para obtener el don debes permanecer dos días en un templo o santuario a Júpiter, donde darás de comer y cuidarás las aves sagradas que posea. El último día debes sacrificar un ave sagrada –pero nunca aves hembras-, de la cual te quedarás una pluma escogida por ti. Según sea el ave obtendrás un beneficio especial. Aquí tienes unos pocos ejemplos:

- **Águila**: protege contra los rayos, pues es la preferida de Júpiter. Un +1 a protección por punto de éxito al realizar la numina.
- **Cuervo**: por norma ave de mal augurio, se dice que complica el embarazo a las mujeres. Puede producir abortos. Dificulta el nacimiento si colocas la pluma bajo el lecho de una mujer embarazada.
- **Gallo**: te ayuda a no quedarte dormido durante las noches. Muy importante si estas en el ejército o de vigilancia. Un +1 por punto de éxito a las tiradas para no quedarte dormido o bien para despertar a la hora que quieras.

- **Halcón égito**: es propicio para los asuntos matrimoniales y la cría de ganado. Un +1 a las tiradas apropiadas por punto de éxito.
- **Milano**: según creencia popular con su vuelo indica la navegación, por lo tanto tienes un +1 por éxito cuando navegues.
- **Pavo real**: hermosa ave, aumenta tu atractivo -salvo en invierno-. Un +1 por punto de éxito.
- **Oca**: ave vigilante. Gracias a ella es difícil que te cojan desprevenido en emboscadas o similares. No hace que veas o escuches mejor. Por cada punto de éxito tienes un +1 en las tiradas de vigilar apropiadas.
- **Papagayo**: imita la voz humana, por ello te ayuda a imitar las voces de otros. Considera que tienes un +1 por punto de éxito en actuar si la voz es parte de tu disfraz.

El hálito de Eolo — Evo Cae Gra 2

Característica: fuerza
Parámetros: especial, medio, grupo

Puedes crear un pequeño torbellino en un lugar que designes a una distancia máxima de 50 pasos –unos 75 metros-. Una vez aparezca no puedes controlarlo, por lo tanto se moverá de forma natural, aunque podrías empujarlo utilizando la numina *El poder del Céfiro*. El torbellino crece de forma espontánea, desapareciendo al cabo de un número de asaltos igual a los éxitos al realizar la numina. La fuerza del torbellino es igual a los éxitos + tu gravitas. Para mantenerse en pie contra él hay que realizar una tirada de fuerza + atletismo contra la fuerza del viento + tirada. Los ataques de proyectil tienen un negativo igual a la fuerza del viento multiplicado por tres.

Esta numina crea un tipo de torbellino denominado *prester* en griego, que quema. Todos los que se vean atacados por el torbellino pierden una casilla de rendimiento por cada cinco puntos de fuerza del mismo debido al calor, además de producir pequeños cortes y escoceduras en la piel.

GRADO 3

El beneplácito del cielo — Lus Cae Fid 3

Característica: constitución
Parámetros: especial, físico, individuo

Esta lustración te permite eliminar los efectos negativos producidos por fenómenos atmosféricos, desde resfriados hasta quemaduras de rayos. Para ello debes tocar al que deseas sanar con ambas manos. Por cada éxito al realizar la lustración considera que eliminas parte del mal, aunque siempre con un máximo de tres éxitos. Solo puedes utilizar la lustración una vez por efecto negativo. Por ejemplo, una persona ha sufrido daño por la caída de un rayo haciéndole 8 puntos de heridas. Por cada éxito recupera una herida pero como limitación solo puedes curar como máximo tres heridas.

Para que esta numina tenga mayor poder se deben utilizar tres elementos: hojas de laurel, un trozo de piel de buey marino –foca- y una pluma de águila. Esto hace que el máximo de éxitos sea de seis.

La ira de Helios — Evo Cae Fid 3

Característica: constitución
Parámetros: especial, corto, grupo

Para realizar esta poderosa numina debes hacerte una incisión en la palma derecha con una *secespita* de bronce –cuchillo de sacrificios–, a la vez que recitas unas breves frases a Júpiter Helios. De la palma de la mano brota una luz intensa que solo quema la carne, dejando los objetos intactos, cegando a los que la miran. El daño que produce la numina es la de tu combate teúrgico + 10, haciendo heridas totales. Los que miren la luz deben hacer una tirada de constitución contra los éxitos al realizar la numina +3. Por cada punto de fracaso quedan cegados un asalto. Solo tú eres inmune a la luz, ni siquiera te ciega. La luz que brota de ti es igual a la del sol, por lo que afectaría a seres que pueden ser dañados de esa forma.

Esta numina es una de las más controvertidas de Caelum. Obtenida por la fuerza durante la conquista de Grecia, Macedonia y el reino de Pergamo –Asia Menor- a la poderosa congregación de Helios en Rodas, custodios de los cuerpos de Helena de Troya y Ariadna. Muchos fueron los teúrgos del Pacto que murieron a manos de los prítanis y sus aliados utilizando esta numina, ahora la utilizan contra los prítanis que escaparon.

La ira del padre cielo — Evo Cae Fid 3

Característica: fuerza
Parámetros: especial, medio, individuo

Esta es una de las numinae preferidas por los diale, pues te permite utilizar el poder del rayo. Para ello debes unir tus manos, de las cuales partirá el rayo. Su dirección, un tanto errática, no es rectilínea, por lo que puedes llegar a destrozar aquello que encuentre a su paso sin llegar a afectar a su objetivo. Cada vez que lances un rayo debes tirar un solo dado. Si obtienes un 1 o un 0, este no habrá impactado en tu objetivo, determinándose al azar cual será –nunca puedes ser tú-. El daño del rayo es igual al de tu combate teúrgico +10. Recuerda que el daño por electricidad puede aturdir, por lo que los éxitos al realizar la numina se suman a la dificultad para resistirlo.

Está expresamente prohibido enseñar esta numina a aquellos que no sean diale. La invocación de rayos por reyes está atestiguada por numerosos escritos antiguos: los reyes Porsenna, Numa Pompilio y Tulio Hostilio. Los *libri fulgurales*, de origen etrusco, detallan los diferentes tipos de rayos, tanto para adivinación como para otros usos. Si alguien muere alcanzado por un rayo no se le incinera, se le entierra. Son multiples las supersticiones referentes a los rayos.

GRADO 4

Diluvio menor — Evo Cae Gra 4

Característica: constitución
Parámetros: especial, físico, población

Puedes desbordar un cuerpo de agua o río de forma natural. Para ello debes introducirte hasta la cintura en el mismo, golpeando el agua con una vara de sauce a la vez que recitas la numina. Aunque el agua se desborda de forma natural, puedes encauzarla hacia donde quieras dirigirla. No subirá una montaña pero en terreno llano irá donde tú quieras. A mayor número de éxitos mayor será la cantidad de agua desbordada y más rápido irá. Para inundar una aldea necesitas al menos diez puntos. Por ello puedes realizar la numina varias veces. Como máximo puedes inundar una población de tamaño medio, como una aldea o pueblo. Muy útil para bloquear caminos.

Se rumorea existe una numina de grado 9, llamada Diluvio Mayor, pero el manuscrito que la contiene se haya en alguna parte perdida del término de Egipto, en un antiguo templo perdido hundido en las ardientes arenas del desierto.

El castigo de Helios — Evo Cae Fid 4

Característica: constitución
Parámetros: especial, físico, población

Puedes producir una terrible sequía en una población. Debes realizar la numina desde un lugar elevado desde que se divise

el lugar que vas a maldecir. Despejarás el cielo de nubes, mostrando un sol virulento e implacable. Los cultivos se secarán y los riachuelos verán disminuidas sus aguas. La numina dura un solo día, pero por cada éxito al realizarla representa un año de sequía.

Existen varias formas de contrarrestar esta numina, pero para ello siempre deben vencer tu defensa teúrgica. Se realizan procesiones de figuras divinas pidiendo la lluvia, golpeo de piedras imitando el ruido de los rayos, piedras sagradas, como la piedra *manalis* de Roma, etc.

GRADO 5

TORMENTA DE RELÁMPAGOS **EVO CAE FID 5**

Característica: fuerza
Parámetros: especial, largo, población

Puedes convertir una tormenta normal en una tormenta eléctrica devastadora y peligrosa sobre una población. Los rayos caen de forma aleatoria y natural, produciendo los efectos normales de una tormenta de estas características, incendios, devastación y un gran caos. La tormenta se disipa de forma natural. Cada rayo hace un daño igual a los éxitos al realizar la numina +20. Para realizar la numina debes situarte en algún lugar alto desde que divises tanto la tormenta como la población, dirigiéndola con una vara de roble que deberás partir por la mitad. A mayor número de éxitos mayor virulencia tendrá la tormenta.

Tres tipos de rayos curiosos según las ideas de la antigüedad y sus efectos: secos, que no abrasan pero causan destrozos; húmedos, no queman pero dejan los objetos tiznados; claros, que solo queman el interior del objeto que tocan, como evaporar el interior de un tonel dejándolo intacto o una saca con metales y fundirlos sin ni siquiera dejar caliente la saca.

DIVINATIO

"La risa de la bruja resonó por toda la gruta, que era su morada y centro de sus actividades adivinatorias en el barrio del Transtibere en Roma. Ella aseguraba que su gruta estaba más cerca del Hades de lo que la mayoría de la gente creía. El motivo de la pregunta era lo que hacia reír a la maldita bruja. ¿Podía acabar con la vida de Mamertino, mi mayor enemigo? Su risa me irritaba sobremanera pero la necesitaba, por lo menos hasta que me profetizase lo que quería saber. Mamertino pretendía el mismo puesto que yo, pues deseaba ser tribuno pretoriano. Se reía porque Mamertino parece ser que había venido a preguntar lo mismo hacía menos de una hora. Esto me inquietaba, pero no podía perder los nervios. La bruja me pidió un áureo por la profecía. Era mucho dinero pero no me importaba. Lo agarró con avidez y con una rapidez muy poco propia de su edad, la tenía cerca de mí, cuchillo en mano. –Tu sangre, la necesito- me dijo. Receloso, me hizo un pequeño corte en un dedo y depositó tres gotas en un paño blanco. Puso el paño dentro de un negro caldero de tres patas que estaba situado sobre la mesa. Lo llenó de agua y tras decir unas palabras en griego el agua comenzó a moverse, tal como hace cuando hierve. Todo este espectáculo nunca me había impresionado, pero en esta ocasión me sentía incómodo. La bruja comenzó a temblar y a balbucear, cuando con una voz masculina dijo en voz alta. –Tú, mortal, tu sangre pronto se derramará. Morirás por lo que has venido a hacer aquí…- Me sorprendí pues mi intención era acabar con la bruja tras su augurio. Dudé durante un instante, pues si la bruja despertaba de su trance acabaría conmigo. Saqué mi gladius y le asesté un golpe mortal en su viejo pecho. La vieja cayó desplomada al instante. ¿Quién iba a acabar conmigo si la vieja estaba muerta? Cogí varias lámparas de aceite y derrame su interior por la cueva. Desde la entrada de la gruta lancé una antorcha al interior, esperando ver como ardía el cuerpo de la difunta.

Salí de allí y presuroso me dirigí a mi casa. En las calles me sentí observado. Me percaté de que alguien me seguía. Era un hombre, vestido con ropajes oscuros, parecía sirio o egipcio. Apresuré más el paso, intentando despistarlo entre las callejuelas. ¡Maldita sea, parecía estar a la misma distancia de mí, sin acelerar el paso! ¡La bruja, seguro que me había enviado un maldito daemon del Hades! Que podía hacer si no correr para salvar mi vida. La gente no me dejaba mover con libertad, así que los empujaba y gritaba – ¡Dejad paso a los pretorianos, malditos!-. En el mercado tiré varios puestos, la gente me increpaba. ¡Malditos necios, corría por mi vida! Corrí y corrí, pero al cruzar una esquina un jinete a galope me cortó el paso. El caballo me arroyó, pisoteándome y lanzándome contra una pared. Agonizante, sobre el duro pavimento, la muchedumbre me rodeó, curiosa, y entre ellos pude distinguir al hombre de ropajes negros cerca de mí, mirándome con una sonrisa. ¡Era Mamertino! ¿Cómo era posible? Seguro que la bruja le había avisado y ayudado. Seguro que ella sabía que yo la mataría… cómo engañar a quien puede atisbar el futuro."

-Antonio Galerio, pretoriano y ahora una pobre sombra, contando su muerte durante una sesión de espiritismo.

El sagrado y maldito don de la profecía, el poder de las sibilas y augures. Con este Misterio el teúrgo emula a las Parcas, pudiendo conocer el futuro y el pasado de los hombres, bestias y lugares. Conocer el futuro y los acontecimientos pasados puede proveer de un gran poder, pero también de una gran responsabilidad.

Al teúrgo que practica adivinación se le llama *mántis* –que significa tanto profeta como profetisa–, palabra griega relacionada con locura.

El poder de la adivinación proviene directamente de los dioses o de los daemoni, por lo que se trata de un poder vasto y terrible que recorre el cuerpo y mente del mántis. Por norma este poder produce un trance, un delirio temporal que agota al teúrgo.

La divinatio utiliza diversas técnicas para su consecución, llamadas de forma muy general *mancias*. Las diferentes técnicas son casi innumerables, estas difieren según la cultura del adivinador, ya que algunas técnicas son más populares que otras, desde la astrología hasta observar las llamas. Por ello el teúrgo utiliza una o más técnicas según sea la numina a realizar dependiendo de su propia cultura, ya que los diferentes pueblos utilizan diferentes técnicas.

La astrología es una verdadera ciencia, extensa y difícil de dominar, la aruspicina está en posesión de los adivinadores etruscos, por lo que conocer algo sobre ella es complicado, ya que protegen sus conocimientos.

ORÁCULOS

Los oráculos son grandes adivinadores cuya sabiduría emana directamente de los dioses o de poderosos daemoni. Los oráculos más famosos son el de Delfos y Dodona en Grecia, el de Cumas al sur de Italia y Didimo en Asia, aunque existen muchos más. Las sibilas son las profetisas encargadas de dictar los mensajes de los dioses.

¿Cómo se realizan las adivinaciones?

Lo más habitual es utilizar el Misterio de Divinatio como una habilidad, utilizando por norma las características de percepción o inteligencia. Las numinae de Divinatio detallan cual es su campo de acción, por ejemplo, Hidromancia aporta un positivo cuando la adivinación tiene relación con el agua, como puede ser una travesía marítima. Según los éxitos obtenidos el Iniciador narrará lo que el teúrgo-adivinador ve o comunica, pudiendo ser desde una simple intuición, acertijos, hasta verdaderas visiones.

Tirada de adivinzación: Divinatio + percepción o inteligencia + los éxitos al realizar una numina, dificultad variable

---

Atentio amici: dos ejemplos de adivinación.

• ***Hidromancia para un viaje marítimo****: un teúrgo desea saber que le puede deparar un viaje por mar. Para ello utiliza la numina Hidromancia. Dispone un plato metálico en cuyo fondo ha grabado toscamente el itinerario a seguir y las costas y puertos del viaje. Coge una jarra con agua de mar y un poco de vino consagrado a diversos dioses, introduce los dedos de la mano izquierda y esparce varias gotas sobre el plato. Observando donde han caído procura interpretar el futuro viaje. Al parecer durante el viaje sucederá algo en la isla de Rodas, pues multitud de gotas se agolpan en esa isla formando lo que parecen las letras griegas alfa y omega. Pero el adivinador al obtener un solo éxito al realizar la numina no puede discernir si se trata de un acontecimiento negativo o positivo. Si hubiese obtenido mayor número de éxitos podría saber que el asunto de Rodas es peligroso pero que puede obtener un gran beneficio.*

• ***Una pregunta con las tabulae egyptiorum****: un adivinador desea conocer el grado de conocimiento que supuestamente tiene un teúrgo en el Misterio de Bellum –no se trata de un saliaris, sino de alguien que no debería conocer tal Misterio-. Para ello utiliza la numina que le permite utilizar las tablillas egipcias. Escoge la tablilla que simboliza a los sacerdotes egipcios que representa a los teúrgos, y la tablilla de los guerreros, al tratarse de Bellum. Coloca las dos tablillas en el suelo frente a él. Coge tres tablillas al azar y las deposita en el suelo a la vez que formula la pregunta pertinente. Deberá interpretar el significado de las tablillas que representan a distintas divinidades, mitos, seres sobrenaturales y animales egipcios. En este caso se trata de una esfinge femenina, un león vencido y Osiris momificado. Como el teúrgo obtiene tres éxitos las cartas son relativamente fáciles de interpretar, por lo que averigua que el teúrgo además de poseer Bellum, lo conoce bastante bien, incluso sabe que su adversario tiene al menos un don de Bellum sobre su persona. Sospechando que el conocimiento fue arrebatado a la fuerza.*

DOMINATUS DE DIVINATIO

Chrematismos

Durante el sueño se te presentan profecías y eventos futuros. Se mezclan tanto la adivinación como el simbolismo, y tu mezclado en ellos. Debes ser lo bastante inteligente como para discernir el simple sueño, siempre extraño y surrealista, de los mensajes encerrados en el mismo. El sueño siempre está relacionado contigo y tu futuro. Chrematismos siempre tiene que ver con el día siguiente. Este dominatus enlaza tu mente con el Puente Sublunar, algo siempre peligroso. Debes ser precavido, pues son muchos los seres que son atraídos por la mente humana en ese puente.

Oráculo

Con este dominatus conectas sutilmente tu psique con la Esfera del Ether divino, por ello las premoniciones del futuro e incluso del pasado pueden asaltarte sin que hayas realizado ningún tipo de rito mántico. Simplemente sabes que algo va a suceder, algo grande. No necesariamente tiene que estar relacionado con tu persona o tus allegados, los grandes eventos son cosa de la humanidad. Los eventos más comunes están relacionados con la guerra, la política, la muerte de una gran cantidad de personas o de una figura muy importante o con asuntos sobrenaturales. El evento te asalta con violencia, el trance oracular es a menudo doloroso e incluso puede llegar a dejarte durante un tiempo "desconectado" del mundo adivinatorio. Es habitual que hables durante el trance, describiendo lo que ves de forma confusa y enigmática.

El Iniciador decide cuando te asalta el oráculo. No es algo habitual, siempre es un acontecimiento extraordinario.

Coste: 5 puntos de fides, una herida total y cinco casillas de rendimiento.

Presentimiento

Este dominatus es muy parecido a la cualidad Intuición, ya que te avisa de peligros inminentes, ya sean estos de índole física o sobrenatural. No sabes de qué peligro se trata, ni su procedencia, solo sabes que estás en peligro. La intensidad del peligro si puede llegar a saberse. Considera que posees la cualidad Intuición en igual grado a tu fides.

Signum

Los dioses manifiestan sus deseos mediante signos diversos, ya sean estos rayos, animales nacidos deformes o el simple avistamiento de un ave. También pueden ser hechos casuales, pero un teúrgo con este dominatus podría entender si se trata de algo casual o natural o de un signo divino, distinguiría cuando un evento es un signo divino o no. La interpretación del signo dependerá de tus conocimientos para ello.

Susurros desde el Hades

Este dominatus te permite presentir la muerte cercana de una persona e incluso de un animal. Es difícil decir de quien se trata o cuando va a ocurrir, aunque por norma es antes de que finalice el día o la noche. Por norma oyes un leve susurro, como un frío hálito, pudiendo llegar a producirte temblores y escalofríos. Los expertos en este dominatus creen percibir diferentes voces entre los susurros, incluso distinguen palabras en idiomas extraños.

NUMINAE DE DIVINATIO

GRADO 1

Geomancia — Don Div Gra 1

Característica: percepción
Parámetros: estaciones, uno mismo, uno mismo

Con este don obtienes un positivo a las tiradas de adivinación si el método adivinatorio es por medio de piedras preciosas y cristales. Por cada éxito al realizar la numina obtienes un +1. Para obtener el don se debe recitar multitud de veces en un templo apropiado, observando diversas piedras preciosas.

Algunos adivinadores utilizan conjuntamente con las piedras plantas y frutos para ayudarse en este tipo de adivinación, siendo el avellano y el manzano los más apropiados. Durante la realización de la numina se debe coger un fruto de cada, secarlos y llevarlos encima. Por cada éxito al realizar la numina tienes un +1 en ataque teúrgico cuando necesites adivinar algo sobre alguien.

Aeromancia — Don Div Gra 1

Característica: percepción
Parámetros: estaciones, uno mismo, uno mismo

Con este don obtienes un positivo a las tiradas de adivinación si el método adivinatorio es por medio de elementos aéreos y atmosféricos, como nubes, rayos y tanto el viento como la acción del mismo. Por cada éxito al realizar la numina obtienes un +1. Para obtener el don se debe leer la numina como una monótona letanía en las afueras de un santuario o templo apropiado, ya que se debe leer bajo el cielo, incluso de noche.

En los jardines de algunos templos puedes obtener ramas de encina, útiles para la aeromancia. Las ramas pueden darte de un +1 hasta un +5.

Piromancia — Don Div Gra 1

Característica: percepción
Parámetros: estaciones, uno mismo, uno mismo

Con este don obtienes un positivo a las tiradas de adivinación si el método adivinatorio es por medio del fuego, cenizas o brasas. Por cada éxito al realizar la numina obtienes un +1. Para obtener el don se debe recitar la numina rodeado de cuatro braseros permanentemente encendidos. Si alguno de ellos se apaga, la numina fracasa.

En el santuario de Dodona se encuentra la fuente llamada de Júpiter. Aunque es de aguas frías, si se acerca una antorcha apagada, esta se enciende súbitamente si es de noche, ya que el agua de la fuente desaparece durante el día. La madera quemada es muy útil entre otras cosas para la piromancia, proporcionando de un +1 a un +5. Los sacerdotes del lugar tienen especial cuidado de que nadie se lleve cenizas sin su consentimiento –ya que cobran por ello-.

Hidromancia — Don Div Gra 1

Característica: percepción
Parámetros: estaciones, uno mismo, uno mismo

Con este don obtienes un positivo a las tiradas de adivinación si el método adivinatorio es por medio de líquidos, como agua, sangre, aceite o vino. Por cada éxito al realizar la numina obtienes un +1. Para obtener la numina se debe leer a la vez que se realizan rituales relacionados con la sangre, el agua y el vino.

Cerca de Éfeso, Asia Menor, en una gruta llamada de Apolo Clario, el agua de una laguna posee poderosas cualidades adivinatorias. Quien las bebe es capaz de emitir oráculos y profecías. Pero su utilización habitual termina volviendo loco al que las bebe. Utilizar un poco de esta agua te da de un +1 hasta un +10 a las tiradas de hidromancia, todo depende de si bebes un pequeño sorbo o un buen trago. Cada vez que bebas debes tirar constitución contra una dificultad variable –de rutinaria a normal-. Por cada 10 puntos de fracaso adquieres un punto de tributo. Si obtienes un punto de sombra adquieres el estigma *dementia*.

Trance — Don Div Gra 1

Característica: inteligencia
Parámetros: años, uno mismo, uno mismo

Este don hace que te concentres mejor, aislándote del mundo exterior, ayudante en los trances. Por cada éxito al realizar la numina obtienes un +1. Para obtener el don debes aislarte un día en un lugar tranquilo y sosegado. No puedes ver o escuchar a nadie, o el don fracasará.

Para obtener el don es habitual que el teúrgo se tome una triaca –fármaco- de adormidera. Cada punto de éxito al elaborarla se suma a la realización de la numina.



GRADO 2

QUIROMANCIA — EVO DIV FID 2

Característica: percepción
Parámetros: especial, físico, individuo

Esta numina te permite leer las líneas de la mano, lo que te puede mostrar *grosso modo* algunos aspectos concretos del pasado, presente o futuro de una persona, como puede ser la vida social, económica o amorosa. Un experto puede llegar a extraer detalles, como una enfermedad o herida grave en el futuro, el número aproximado de hijos y si alguna maldición caerá sobre el consultante.

Esta numina y conocimiento proviene del país de Sedere –China– de la mano de un filósofo que acompañó a las tropas de Alejandro Magno a la India. La numina está vinculada a la astrología y al simbolismo esotérico. Por cada éxito al realizar la numina tienes un +1 a la adivinación. La mano según teorías taumatúrgicas está relacionada con puertas secretas de poder, por ello cuando aprendes esta numina "despiertas" el poder de uno de tus dedos. Adquieres un punto en una de las siguientes cualidades:

- **Pulgar**: voluntad de hierro.
- **Índice**: genius poderoso.
- **Corazón**: suerte o amuleto.
- **Anular**: salud de hierro.
- **Meñique**: espiritista.

ÉGIDA MANTICA — LUS DIV FID 2

Característica: inteligencia
Parámetros: estaciones, físico, individuo

Tienes un positivo igual a los éxitos al realizar la numina a la defensa teúrgica para defenderte contra poderes relacionados con la adivinación. Para que la lustración tenga efecto debes reunir en una caja diversos objetos, como piedras, un cántaro con agua, un cuchillo, un trozo de madera de aliso, hojas de laurel y un largo etcétera, escribiendo tu nombre en el interior de la caja. La caja debes depositarla en el sótano de un templo a Juno.

Si utilizas agua del río Estige, en Arcadia, Grecia, potencias hasta el doble esta numina. Ya que se trata de agua venenosa y corrosiva, solo puedes cogerla en el interior de un casco de caballo utilizado como recipiente. Cada vez que hagas la lustración el agua se evapora, por lo que necesitas buscar agua cada vez. Si la guardas más de un año no es útil para esta numina.

GENIUS LOCI — EVO DIV GRA 2

Característica: percepción
Parámetros: especial, físico, individuo

Para realizar esta numina necesitar quemar incienso en un pebetero, a la vez que caes en trance. La evocación te permite contactar con el genius de un lugar, el cual contestará por medio de ti las preguntas que se le haga. Las preguntas deben ser respecto al lugar, ya sea de su pasado o futuro. El genius hablará a través tuyo por lo que necesitas un oyente, ya que tú estarás en trance. Las respuestas serán acorde con la naturaleza del genius, si este es enigmático la respuesta será enigmática, si es sombrío la respuesta será sombría. Por cada éxito al realizar la numina puedes hacer una pregunta. Si el genius no quiere contestar debes hacer un combate teúrgico.

Según el lugar el genius será nuevo, viejo o realmente antiguo. Esto indica por norma la sabiduría del mismo. También el lugar indicará su naturaleza. El genius de un teatro será enigmático, divertido o trágico y por supuesto teatral. Pero el de un anfiteatro no será muy simpático, al contrario, será amenazante y posiblemente pida sangre a cambio de las respuestas. Debes tener en cuenta todo ello a la hora de utilizar la numina.

DISCO ALFABÉTICO — EVO DIV GRA 2

Característica: carisma
Parámetros: especial, físico, grupo

Esta numina requiere un disco de metal con las letras griegas inscritas, el disco se dispone sobre un trípode de madera de olivo. Sobre el debes poner alzado con una mano una hebra de hilo o pelo del que penderá un anillo, el cual oscilará indicándote las letras. La tabla atrae a daemoni y fantasmas, los cuales ansiosos contestaran tus preguntas o bien intentaran confundirte según su naturaleza. También es posible llamar a fantasmas por su nombre o daemoni, pero para ello deberás poner dentro del trípode algún reclamo, como sangre. Por cada éxito al realizar la numina puedes hacer cinco preguntas, aunque debes tener en cuenta que pueden mentirte, responderte enigmáticamente o confundirte. Como máximo pueden participar cinco personas.

Existe un viejo disco alfabético utilizado en Grecia en la época de Filipo II, padre de Alejandro Magno, del que dicen están encerrados multitud de espíritus de soldados. Una bruja de Tesalia los mató pues al parecer buscaban adivinar cosas sobre ella y matarla por sus numerosos crímenes. El disco les advirtió, pero lo ignoraron y la bruja no perdió el tiempo. El disco tiene un gran poder, siendo su localización desconocida, aunque se cree que puede estar en Atenas o Corinto.

GRADO 3

DAEMONIUM DEL PORVENIR — EVO DIV GRA 3

Característica: carisma
Parámetros: especial, físico, individuo

Esta numina te permite obtener una ventaja específica en cualquier tirada que vayas a realizar. Un daemonium proveniente del futuro te ayuda de antemano. Por cada éxito al realizar la numina tienes un +1, sumando tu gravitas. Esta numina no se puede utilizar para incrementar poderes sobrenaturales. Es recomendable que el mismo día que utilices la numina con éxito hagas una pequeña ofrenda al daemonium.

Multitud de daemoni no existen sino en el futuro, son lo que serán, pues son daemoni de acciones futuras. Esta idea es creencia popular. Con esta numina preparas la acción, invocándolo.

EL OJO DEL AYER — EVO DIV FID 3

Característica: percepción
Parámetros: especial, físico, individuo

Esta numina te permite indagar en un cadáver o moribundo, siempre y cuando no haya sido enterrado o incinerado. Debes caer en trance para ello y tocarlo en todo momento. Puedes hacerle preguntas sobre si mismo, incluso sobre asuntos que están relacionados con él pero no lo sepa. Los muertos o los que casi lo están tienen conexión con sombras y otros espectros que les dan las respuestas. Es posible que tengas visiones o que vivas sus propias vivencias al obtener respuesta. Por cada éxito al realizar la numina puedes hacer una pregunta. Si el interrogado se niega a contestar debes hacer un combate teúrgico.

Si viertes en la boca del cadáver o el moribundo sangre de un animal de pelaje negro tendrás un +5 en tu ataque teúrgico, además de hacer tres preguntas por éxito.

TABULA EGYPTIORUM — EVO DIV FID 3

Característica: percepción
Parámetros: especial, físico, individuo

Con esta numina sabes utilizar las tablillas egipcias –precursoras del Tarot-. Estas son tablillas de madera con símbolos y jeroglíficos egipcios, representando todo lo que existe. Debes

disponerlas al azar e interpretarlas. Lo habitual es que te den la respuesta a una pregunta que hagas tú u otra persona. A mayor número de éxitos, mejor la respuesta.

También existen tabillas hebreas, pero son más complicadas de obtener e interpretar. Fueron creadas en Alejandría por cabalistas hebreos y herméticos del culto a Mercurio, siendo especialmente buenas a la hora de interpretar asuntos sobrenaturales.

GRADO 4

El espejo del presente **Evo Div Fid 4**

Característica: percepción
Parámetros: especial, vínculo, individuo

Con esta numina puedes ver el presente reflejado en un espejo de bronce. De esta forma puedes vigilar a una persona allí donde se encuentre. Para ello necesitas poseer algo personal, como sangre o pelo, además de caer en trance. Obviamente el espejo no emite sonidos. La visión no es perfecta, es solo un reflejo alegórico, no es una imagen directa. Debes "descifrar" lo que ves. Solo tú puedes ver las imágenes del espejo, el resto solo vera aquello que refleje el espejo normalmente. La visión dura un número de asaltos igual a los éxitos al realizar la numina + tu gravitas.

Algunos rumores infundados y malintencionados aseguran que el culto a Juno posee tres grandes espejos en un viejo templo desde el cual vigilan a multitud de teúrgos del Pacto. Según el rumor los espejos fueron creados por un miembro destacado de la familia del emperador Augusto.

Nebula oracular **Evo Div Gra 4**

Característica: carisma
Parámetros: especial, físico, grupo

Esta numina te protege a ti y a un pequeño grupo de intentos de adivinación. Al recitar la numina todos los que deseen ser protegidos deben cogerse de la mano. Cada uno debe portar además una moneda con la efigie de Juno. Por cada éxito tenéis en defensa teúrgica un +1, más tu Divinatio. La niebla dura un día. Esta no es visible salvo por medios sobrenaturales. Si alguno pierde la moneda, no tendrá el positivo en defensa.

Algunas monedas muy antiguas con la efigie de Juno o Hera pueden dar positivos a la tirada de la numina, especialmente las procedentes de Argos, Corinto, Samos y Lesbos.

GRADO 5

La ceguera de la parca **Evo Div Fid 5**

Característica: carisma
Parámetros: especial, corto, individuo

Esta poderosa numina impide la utilización de los puntos de Destino, deteniendo su fluir durante un tiempo a una persona. Para poder hacerlo debes vencerle en el combate teúrgico. Los éxitos al realizar la numina puedes sumarlo a tu ataque teúrgico. El afectado no puede utilizar los puntos durante un día o noche. Para realizar la numina debes hacerte un corte en la palma izquierda y jurar por los dioses infernales, como el Estigia y Hades, que les harás una ofrenda o cumplirás una promesa si la numina tiene éxito. Las ofrendas o promesas a los dioses infernales son cosa seria.

Según algunos teúrgos no es recomendable abusar de esta numina, pues con el tiempo los dioses infernales pueden pedir ofrendas mayores o bien cansarse de la intromisión humana y maldecirte. Por ello lo mejor es hacerles buenos sacrificios, pues sus maldiciones son terribles.

Elementum

"El viaje había durado varias semanas pero por fin me encontraba en la provincia de Licia, ante el monte de la Chimaera. Decía la leyenda que el nombre del monte se debía al ser mitológico, híbrido de león, cabra y serpiente, que antaño asolaba el lugar, arrojando fuego por sus fauces. El pueblo más cercano a Chimaera es Gagas, poblado montañoso, de gentes duras y desconfiadas. El monte me interesaba sobremanera pues dicen que durante las noches arroja llamas desde su cima, incluso durante el día en ocasiones.

Escalar Chimaera fue difícil y agotador. A medida que me acercaba a la cumbre el calor aumentaba, oyéndose ruidos como de golpes. No pude evitar pensar en la forja de Vulcano. Tras diez millas de camino acampamos durante la noche. Dormí agotado…

Cuando desperté no estaba en mi campamento, me encontraba en otro lugar. Hacía calor y el ruido de Chimaera era mucho mayor, casi ensordecedor. Un anciano se encontraba a mi lado. Vestía una túnica roja. Aunque tenía el aspecto de un sacerdote sus manos parecían la de un forjador, ya que estaban muy curtidas. El anciano me sonrió y me ayudó a levantarme, diciéndome. –Te esperaba Demetrio de Mileto, eres bienvenido pues buscas la verdad- Sorprendido le pregunté su nombre, qué era este lugar y cómo sabía el mío. Se limitó a sonreír y llevarme a través del lugar hasta un balcón. La vista era formidable. El lugar estaba situado a un centenar de pasos de la furiosa cumbre de Chimaera y a una altura similar. El fuego lo dominaba todo. La cumbre arrojaba lenguas de fuego a una altura sorprendente, intentando escapar de la cumbre. Gran cantidad de gases y ceniza se elevaban, inundándolo todo, aunque no llegaban hasta mí.

El anciano, que rehusó decir su nombre, me explicó que me encontraba en un antiguo templo a Hefesto –fundado cuando la bestia quimérica aún moraba por los alrededores- y que su cometido era velar y estudiar Chimaera. –El fuego- me explicó –es el elemento más puro. El de Chimaera procede de las entrañas de la tierra, alimentado por los vientos subterráneos que como sabes provocan los terremotos. Después te mostraré el fuego frío de Chimaera. Se ha convertido en piedra. ¿Sorprendido? Aunque el fuego es puro no está desligado de los otros tres elementos."

-Enseñanzas de Demetrio de Mileto, recopiladas en sus libros de viajes. Este versa sobre la Naturaleza del Fuego y manifestaciones.

Los elementos básicos son cuatro: fuego, tierra, aire y agua, tal y como los determinó el sabio filósofo Empédocles de Agrigento, célebre mulciber que recopiló sus secretos en los libros *De la Naturaleza* y *Las Purificaciones*, escritos en verso y en un lenguaje simbólico útil solo para los mulciberi y unos pocos que comprenden la sabiduría del mundo material.

Empédocles

Un poderoso teúrgo y excéntrico philosopho, dedicándose a gran cantidad de oficios en su intensa vida, desde sacerdote a místico, pasando por predicador ambulante, político, médico, poeta. Desapareció en las fauces del Etna, asegurando que iba a visitar a Hefesto para dialogar con él y exponerle su teoría de los elementos.

Durante siglos los teúrgos y filósofos indagaron sobre la naturaleza y realidad del mundo material, considerando y clasificando los distintos elementos, comprendiendo con el tiempo sus capacidades y valores, de esta forma fueron desarrollando el Misterio de Elementum.

El mundo material está impregnado a su vez del mundo invisible, tan sensible y presente como el físico, por ello un experto en Elementum sabe que la vulgar piedra no es solo lo que parece, de igual forma con todos los elementos físicos presentes en el mundo. Solo se requiere conocer las virtudes y cualidades del mismo, tanto terrenales como sobrenaturales.

Los elementos componen el mundo material, todo tiene un poco de cada uno de ellos, rara vez se encuentra un elemento puro en la naturaleza. Por ejemplo, una simple piedra es sobre todo "tierra" pero no está libre de "agua" o "fuego". Con este Misterio el teúrgo puede indagar con mayor facilidad en estos problemas y controlarlos.

Los cuatro elementos básicos están dispuestos formando un cuadrado elemental, por ello debe tenerse en cuenta que un elemento siempre tiene dos afines y otro antagonista, esto es importante pues los elementalistas basan sus conocimientos en esto, por ejemplo, el fuego tiene como contrario al agua, el aire a la piedra.

Este Misterio esta cercano al conocimiento taumatúrgico de kemit –la alquimia-, de hecho este Misterio y el Enigma de Kemit son la base real de la alquimia verdadera.

DOMINATUS DE ELEMENTUM

Calmando a Eolo

Con este dominatus eres capaz de calmar la fuerza de los vientos, disipando su fuerza. No eliminas el aire, ni cambias su naturaleza en forma alguna, pero puedes hacer que un fuerte viento amaine. Solo calmas el viento cercano a ti en un área en pasos igual a tu gravitas. La duración es la de una escena o combate. Disminuyes la intensidad del viento en mismo grado a tu gravitas. Si el viento es de origen sobrenatural debes realizar un ataque teúrgico.

Coste: una casilla de rendimiento por escena o combate.

Fuegos cercanos

Sientes los fuegos cercanos a ti. A mayor intensidad y tamaño, más precisa será tu información. Es más fácil sentir una hoguera que la tenue llama de un candil. Este dominatus te indica tanto la distancia como la intensidad del fuego. No debe olvidarse que se trata de una intuición, la información no es totalmente precisa. La distancia máxima a la que sientes fuegos es igual a tu dignitas en pasos.

La bendición de Astreo

Astreo es el señor del viento y tú conoces sus secretos. Con este poder el viento no te afecta de igual forma que al resto de los mortales. Este dominatus te protege de cualquier daño producido por el aire o el viento, ya sea debido a su temperatura o fuerza. Obtienes positivos en las tiradas de asfixia. El positivo es igual a tu virtus.

Este poder tiene un efecto visual curioso en el teúrgo, los ojos del mismo se vuelven en ocasiones de un color azul pálido. El motivo no está claro, pero parece relacionado con la Esfera de las Estrellas, ya que Astreo es padre de varias estrellas. Este poder está activo siempre, es automático.

La bendición de Hefesto

Este dominatus es muy útil para defenderte de cualquier daño producido por el fuego (no confundir el fuego con el calor) ya que te proporciona protección contra las llamas.

Tu piel se ennegrece ligeramente alrededor del pecho. Tu temperatura es un poco mayor de lo habitual. Puedes sumar virtus a tu protección cuando te atacan con fuego.

La bendición de Tritón

Con este dominatus tu cuerpo parece adaptado al líquido elemento. Estas preparado para soportar con mayor facilidad la falta de liquido, la deshidratación y la asfixia bajo las aguas, incluso te ayuda a realizar acciones acuáticas, como nadar. No te proporciona positivos a tiradas de navegación ni similares, pero si te protege por ejemplo del daño producido por el agua fría o caliente. Además obtienes un positivo para defenderte de caídas al agua. Este poder es automático, siempre está activo. El positivo lo determina tu fides.

NUMINAE DE ELEMENTUM

GRADO 1

La potencia de Anteo — Evo Ele Vir 1

Característica: constitución
Parámetros: especial, físico, individuo

Esta numina te permite adquirir durante un corto espacio de tiempo cualidades propias de la piedra, como la consistencia y la fortaleza. Por cada éxito al realizar la numina aumentas en un punto la fuerza y la constitución pero debes reducir en igual medida la destreza y la percepción. Como máximo puedes aumentar en tres puntos las características. Para realizar la numina necesitas tocar el suelo con ambos pies, además el suelo debe ser de piedra o similar, ya que es la tierra la que trasmite su fuerza. La numina dura una escena o combate.

Muchos taumaturgos y goéticos elaboran *sanguis gegeneis*, sangre de gigante, a partir de diversos elementos –mejor no saber cuales-. Esta sangre potencia los efectos de esta numina, algunos dicen que hasta lograr aumentar como máximo 5 puntos en características. No es difícil de encontrar pero es algo caro.

Ira mulciberi — Evo Ele Vir 1

Característica: destreza
Parámetros: especial, físico, individuo

Con esta numina puedes atrapar el calor del fuego en tus manos. Para ello debes poner ambas manos sobre un fuego y acercarlas. El fuego desaparecerá, concentrando el calor en tus manos. Si la numina falla, obviamente te quemarás –y probablemente quedarás en ridículo-. Por cada éxito al realizar la numina puedes robar unos cinco puntos de daño por fuego–como máximo 25-. Cada asalto posterior pierdes un punto que se disipa.

Si se utilizan cenizas procedentes de un altar a Vulcano, Apolo, Helios o Júpiter, al robar el fuego intensificas el daño –de 1 a 5 puntos-, además no pierdes el calor tan rápido, tardando uno o cinco asaltos más.

La bendición de Seiugus — Evo Ele Vir 1

Característica: destreza
Parámetros: especial, físico, individuo

Con esta numina adquieres cualidades relacionadas con el aire, lo cual te ayuda en acciones como saltar o respirar, te protege además contra aires venenosos o el humo. Por cada éxito al realizar la numina tienes un +1 a las tiradas de saltar o contra la asfixia durante un combate o escena.

Esta numina se dice que es muy antigua y fue regalo de un descendiente del titán Crío, llamado en latín Seiugus, a los mul-

ciberi de la antigua Mesopotamia. A este titán ya no se le adora, por ello, si haces una pequeña figura con su nombre y cada año le haces ofrendas –el sacrificio de un ave-, agradecido, veras que al realizar la numina obtienes un positivo –de +1 hasta +5-.

El poder de Nereo **Evo Ele Vir 1**

Característica: destreza
Parámetros: especial, físico, individuo

Esta numina te ayuda en acciones que realices en el agua, como nadar, y contra efectos nocivos del agua, como veneno en el agua o ahogamiento en el agua. Por cada éxito al realizar la numina tienes un +1 en tiradas apropiadas. La numina dura un combate o escena. Esta numina además aumenta tu defensa teúrgica contra poderes que tengan que ver con el agua. Un +1 por éxito al realizar la numina.

Se dice que existe una numina más poderosa que incluso hace que tu cuerpo cambie al de un animal marino, pero también dicen que es peligroso utilizarlo.

Elemento empírico **Don Ele Fid 1**

Característica: percepción
Parámetros: años, uno mismo, uno mismo

Este don te permite sentir e intuir la cercanía de los elementos y elementales. Mientras más puros y significativos son, más fáciles de detectar, por ejemplo te resulta más sencillo saber que hay un enorme lago cerca que un riachuelo. Puedes saber más o menos la distancia y dirección del elemento. Tu intuición alcanza más o menos una milla por punto de éxito al realizar el don. Para obtener el don debes recitarlo entre cuatro braseros con los cuatro elementos representados –fuego, agua, tierra, aire- y los objetos abajo mencionados.

Para buscar los elementos debes llevar objetos que te guiaran hasta los mismos: un arma de filo –puñal, espada- para el aire; un recipiente, como una copa, para el agua; una vara o lanza para el fuego; y una piedra preciosa o escudo para la tierra.

Grado 2

Transmutación de la esencia petrea **Evo Ele Gra 2**

Característica: fuerza
Parámetros: especial, físico, individuo

Al tocar la piedra puedes mutarla hacia uno de estos dos elementos, agua o fuego. La cantidad de materia que transformas viene indicada por los éxitos al realizar la numina, por cada punto transformas 100 libras –unos treinta kilos-. La transmutación dura un día en el caso del agua. El fuego se extingue o propaga de forma natural. Si transformas la piedra en fuego considera que por cada éxito este hace un +1 de daño. Para que la numina tenga efecto debes llevar encima agua o ceniza.

Las cuatro numinae de transmutación son un trabajo conjunto de los mulciberi con los milesianos –una clase de alquimistas-. Por ello las cuatro pueden potenciar su poder con objetos apropiados. Si al realizar esta numina portas encima granos de trigo, una copa y un rubí tienes un punto de éxito extra, además eliminas tres puntos de fracaso si la numina sale mal.

Transmutación de la esencia acuosa **Evo Ele Gra 2**

Característica: destreza
Parámetros: especial, físico, individuo

Al tocar el agua puedes mutarla en aire o piedra. Por cada punto de éxito al realizar la numina puedes mutar unos 10 congios –unos treinta litros-. La transmutación dura un día. Para que la numina tenga efecto debes soplar sobre el agua si deseas que se transmute en aire o depositar arena si deseas transformarla en piedra.

Si llevas encima cuando realices la numina muérdago, un arma de filo y una esmeralda tendrías un punto de éxito extra, eliminando tres puntos de fracaso si fallas al realizarla.

Transmutación de la esencia ígnea **Evo Ele Gra 2**

Característica: destreza
Parámetros: especial, corto, individuo

Puedes mutar el fuego en aire o piedra, aunque la transmutación finaliza al amanecer. Por cada punto de éxito al realizar la numina puedes mutar un fuego de hasta daño +5; por ello, a mayor número de éxitos, más intenso será el fuego que se pueda transmutar. Muy útil si se utiliza astutamente. Por ejemplo, puedes transmutar un fuego en piedra, y transportarla como si fuese una simple piedra, la cual, al cabo de un día, adquiriría su naturaleza original, transformándose en fuego.

Para que la numina tenga éxito debes soplar sobre el fuego si deseas transmutarlo en aire o arrojar arena si deseas que se convierta en piedra.

Si utilizas cenizas de roble, la efigie de un escudo y un zafiro tendrías un punto de éxito extra, además de eliminar tres puntos de fracaso.

Transmutación de la esencia aérea **Evo Ele Gra 2**

Característica: destreza
Parámetros: especial, físico, individuo

Puedes mutar el aire en agua o fuego. Si transformas el aire en fuego este hace un daño de +1 por cada punto de éxito al realizar la numina. Puedes mutar aire de una pequeña superficie, unos 3 metros cúbicos, multiplicado por tus puntos de éxito al realizar la numina. Para que la numina tenga efecto debes realizar un círculo con agua o ceniza alrededor del lugar que quieras trasmutar. El círculo es simbólico, por lo que no tiene porque ser perfecto.

Al realizar la numina si portas un trébol, la efigie de una vara o lanza y un diamante tendrías un éxito extra si la numina sale bien, pudiendo eliminar tres puntos de fracaso si esta sale mal.

Grado 3

Salvaguarda de los elementos **Don Ele Vir 3**

Característica: constitución
Parámetros: estaciones, uno mismo, uno mismo

Este don te protege contra el daño directo producido por los elementos, como el fuego. Es tu piel la que adquiere el don en si, por lo tanto puede ser útil contra el frío del agua o el viento pero no contra la asfixia. Por cada éxito tienes un +1 en protección. Para obtener el don debes estar recluido durante tres días rodeado de los cuatro elementos recitando la numina. Durante el rito debes sumergirte en agua, quemarte ligeramente con el fuego, estar un día completo en una habitación sin ningún objeto y hacerte un pequeño corte con un arma de piedra. Existen variantes de estos pequeños ritos.

Existen diferentes amuletos de protección contra cada uno de los elementos, siendo los más famosos los siguientes:

- **El cetro de Samos**, que perteneció dicen a un discípulo directo de Pitágoras. El cetro es capaz de repeler el fuego y dominarlo, además de hacer completamente inmune al fuego a su portador. En su cúspide se ve una esfera encima de un cuadrado, importante símbolo pitagórico. También tiene otros diversos poderes, como repelar a los enemigos. Se dice que yace en algún lugar de Massilia, oculta desde hace más de cien años.

- **La gema de Abraxas**, creada por sacerdotes mitraicos y sabios gnósticos, que bebieron de tradiciones diversas como la egipcia, griega, mesopotámica, persa y cristiana. Este anillo tiene representado en una gema el abraxas, símbolo del conocimiento, del sol y de la tierra. Tiene multitud de poderes. Uno de ellos hace inmune al que lo porta de cualquier daño infligido con armas de metal o piedra. Se dice que quien lo lleva puede transformarse en serpiente. Algunos dicen que un grupo de sabios hebreos lo custodian en Alejandría.
- **La corona de Nun**, creada por tres sacerdotes egipcios durante el reinado de Ramsés III. Nun es el dios egipcio de las aguas primordiales. La corona se creó para realizar un largo viaje por el Mediterráneo por los sacerdotes que la crearon para tener suerte en el mismo, pues tiene un gran poder sobre las aguas, haciendo inmune al que la porta de cualquier mal que proceda de las aguas, incluso el ahogamiento. La corona se perdió, y ahora se cree está sumergida en las aguas de Thera, isla del Egeo.
- **La cabeza de Hiperbórea**, llamada de esta forma pues se cree procede de ese lugar más allá de Sarmatia. Tiene tamaño humano y está construida en oro macizo, lo que hace que sea muy pesada. Tiene dibujados varios grifos y aves de gran tamaño. Tiene diversos poderes asociados al aire y el viento. Quien lo porta es inmune al daño producido directa o indirectamente por el aire, además de hacer volar a quien la tenga y expulsar un poderoso viento desde su boca, la cual puede abrirse. El viento que expulsa puede ser tanto frío como caliente, congelándolo o abrazándolo todo a su paso. Se cree que la perdió un brujo germano en los Alpes de la Norica. Algunos piensan que expulsa aire gélido, pues en la zona siempre hay nieve y fuertes vientos.

Égida de los cuatro elementos **Lus Ele Fid 3**

Característica: constitución
Parámetros: estaciones, físico, individuo

Al realizar la lustración precisas de cuatro estatuas con la cabeza hueca, en las que depositaras los cuatro elementos. En el lugar del aire debes poner un zafiro machacado. Como último paso debes poner los cuatro elementos en un pequeño cofre que depositaras en un templo a Vulcano. Por cada éxito al realizar la numina tienes un +1, más lo que poseas en Elementum, en defensa teúrgica contra Elementum, Alquimia, Creación y Eidolone.

Esta numina fue creada durante la República por un mulciber de Roma llamado Máximo Hesperio el cual era un ferviente enemigo de varios taumaturgos y goéticos. Se dice que tenía una pequeña villa al sur de la ciudad en la que incineró a multitud de ellos, organizando incluso un grupo encargado de traérselos vivos para matarlos el mismo. La villa está ahora abandonada, pero se dice de ella que multitud de espectros la infestan.

La mano del herrero **Lus Ele Gra 3**

Característica: destreza
Parámetros: décadas, físico, individuo

Puedes restaurar el daño producido en objetos inertes, como armas, pero es inútil para aquellos de procedencia animal o vegetal, como cuero o madera. Debes tocar el objeto y moldearlo con las manos. Por cada éxito al realizar la numina recuperas un punto en los valores de las armas. En otros objetos necesitaras de más o menos éxitos según su estado de deterioro, aunque con diez puntos puedes restaurar completamente un objeto. Si un objeto destruido poseía poderes sobrenaturales no los recuperas con esta numina, ya que existe otra mas específica para ello.

Puedes utilizar tu fuerza vital para potenciar la numina. Por cada casilla de rendimiento y herida total obtienes un éxito extra. Si puedes hacer la numina en un templo a Vulcano también obtendrías un éxito extra.

Grado 4

Perfeccionando la piedra **Evo Ele Gra 4**

Característica: destreza
Parámetros: especial, físico, individuo

Puedes mejorar momentáneamente un objeto de piedra o metal. Las propiedades innatas del objeto mejoran, así una piedra puede ser más pesada o más resistente, si se trata de un arma considera que por cada éxito al realizar la numina puedes añadir un punto para mejorar sus cualidades, como la maniobra, ataque, defensa o daño. La transformación dura un día. No puedes utilizar esta numina más de una vez sobre un mismo objetivo.

Curiosamente el mulciber al que fue revelada esta numina, llamado Euribio, tenía una mano de metal, al parecer una numina anterior falló y ese fue el efecto. Pero tras obtener ésta pudo mover su mano de forma normal y poco a poco acumular poder sobre ella. Este mulciber murió hace cientos de años. La congregación a la que pertenecía se apropió la mano y ahora es su objeto más poderoso, capaz de realizar multitud de efectos relacionados con la piedra y el metal.

Deshaciendo la piedra **Evo Ele Gra 4**

Característica: fuerza
Parámetros: especial, físico, individuo

Puedes deshacer tanto la piedra o el metal simplemente tocándolo –si te atacan y recibes daño también-. No puedes destruir gemas, oro o plata. Por cada éxito al realizar la numina disminuyes un punto en todas las designaciones de las armas –maniobra, ataque, defensa y daño. Con cinco éxitos destruyes completamente el arma. Para destruir otros objetos necesitarás más o menos puntos según su tamaño.

Si llevas un martillo de plomo encima al realizar la numina obtienes un éxito extra si la numina sale bien, pero si fallas el martillo elimina un punto de fracaso, aunque se deshace.

Grado 5

La mano de la metamorfosis **Evo Ele Gra 5**

Característica: constitución
Parámetros: especial, físico, individuo

Esta poderosa numina te permite mutar la carne en piedra durante un día. Para ello debes tocar a tu victima con la palma de la mano llevando un anillo de piedra. Debes tocar su piel o la numina no funcionará. Para petrificarlo completamente ne-

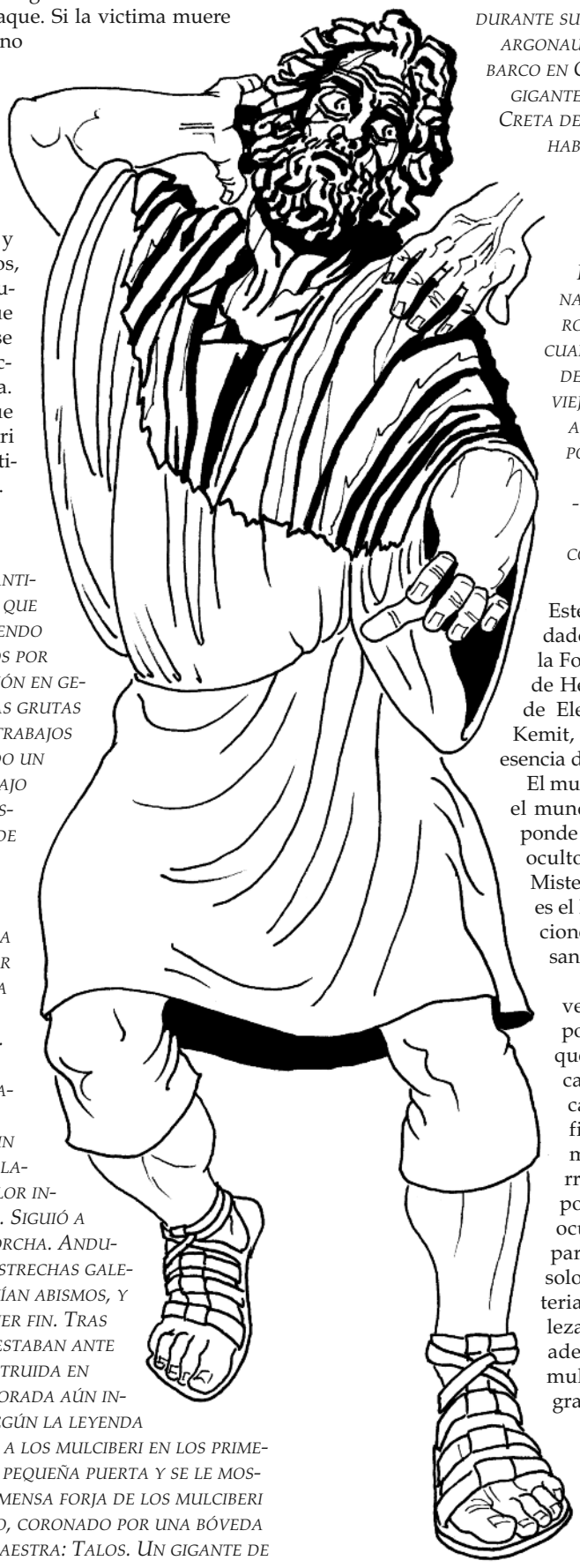
Los mulciberi y los architecti

Al inicio de los tiempos los mulciberi y los constructores de laberintos estaban unidos por los mismos intereses, controlando el poder telúrico, pero algo sucedió y se separaron, unos buscando modificar el mundo con sus manos –mulciberi-, otros buscando el poder que emana de la tierra –los architecti-, y entre ellos los sabios del egipcio kemit –la alquimia-.

cesitas cinco éxitos en tu ataque teúrgico. Puedes sumar los éxitos al realizar la numina a tu ataque. Si la victima muere convertida en piedra, el efecto no revierte.

Los alquimistas, milesianos y goéticos elaboran un compuesto llamado medusae pulveris a base de serpientes y otros reptiles, así como sangre de caballo y agua de mar, colmillos de jabalí, pelo de muchacha y otros compuestos más exóticos, para imitar los efectos de esta numina, pero con la ventaja de que este compuesto puede disolverse en agua o vino y hacer que la victima lo beba sin que se de cuenta. El único inconveniente es que dura menos. Algunos mulciberi dicen que el compuesto puede utilizarse para potenciar la numina.

Fornax



"El mulciber se adentró en el antiguo templo a Vulcano. Por lo que sabía tenía más de mil años, siendo utilizado desde sus comienzos por compañeros suyos. De generación en generación habían habitado en las grutas subterráneas, realizando sus trabajos secretos sin descanso. Cuando un mulciber abandonaba el trabajo otro le sustituía. El templo estaba prácticamente en ruinas, de esta forma nadie le prestaba atención. Eran muy pocos los que se acercaban a ojear este solitario lugar. Situado junto a un acantilado, dominaba el mar desde las alturas. Creta es una gran isla en el Egeo, cuyas secretos son muchos y antiguos.

El templo disponía de un pequeño subterráneo. El acompañante le indicó una pared y presionó tres ladrillos por un orden preciso. Una puerta de ladrillo se abrió. Un extraño olor inundó el sótano: metal y fuego. Siguió a su guía, que portaba una antorcha. Anduvieron cientos de pasos entre estrechas galerías, puentes colgantes que unían abismos, y escaleras que parecían no tener fin. Tras largo tiempo por el laberinto estaban ante la gran puerta. Estaba construida en bronce, y aunque estaba deteriorada aún infundía solemnidad y temor. Según la leyenda Vulcano se las había regalado a los mulciberi en los primeros tiempos. El guía abrió una pequeña puerta y se le mostró al mulciber visitante la inmensa forja de los mulciberi de Creta. El lugar era inmenso, coronado por una bóveda de piedra, y bajo ésta la obra maestra: Talos. Un gigante de bronce reconstruido, pues la bruja Medea, durante su viaje con Jasón, capitán de los argonautas, durante un breve desembarco en Creta, había acabado con él. El gigante tenía como misión proteger Creta de las invasiones. Los mulciberi habían logrado rehacerlo, pieza a pieza, solo faltaba introducir vida en él. El líquido que necesitaba, una especie de icor, una esencia divina.

Por eso el lugar estaba dominado por la bóveda, Talos podía romperla y salir con facilidad cuando estuviese preparado para defender a los mulciberi de un viejo enemigo que les acosaba, un atlante al parecer… Este es el poder de la Forja, crear maravillas de este tipo."

-Ctesibio Galatos, mulciber, narrando su primer encuentro con el gigante Talos, en la gran forja de Creta.

Este es el mayor bien y mejor guardado de los mulciberi, el Misterio de la Forja, arrancado de la misma forja de Hefesto. Enlazado con el Misterio de Elementum y con el Enigma de Kemit, los tres forman la verdadera esencia de la llamada alquimia.

El mundo invisible está conectado con el mundo visible, el mundo físico responde de alguna forma ante el mundo oculto, los mulciberi lo saben y este Misterio es la síntesis de ello. La Forja es el lugar de elaboración de las creaciones de los forjadores, su sancta santorum, sagrado y misterioso.

Los mulciberi saben como convertir las fuerzas de la dinamis en poder útil a sus intereses, a la vez que comprenden la verdad real de cada material físico. Por ello son capaces de hacer que el simple filo de un gladius sea especialmente mortífero o que una carreta sea más rápida. Utilizan el poder de la dinamis, el poder oculto procedente del Universo, para potenciar lo que ya existe y solo espera ser despertado. Los materiales encontrados en la naturaleza, como los metales, poseen además poderes intrínsicos, los mulciberi conocen sus cualidades gracias a este Misterio.

Los mulciberi utilizan un lenguaje esotérico altamente complicado mediante símbolos y códigos extraídos de la función mística de los materiales, hacen referencia a los objetos y

procesos expresándose de forma extraña e incomprensible para los que no poseen este Misterio, como un código secreto entre ellos. Este lenguaje secreto recibe el nombre de Código de Dactilio.

DOMINATUS DE FORNAX

Artesano

Eres una autoridad construyendo objetos con tus propias manos: eres rápido, preciso y profesional. Tardas más o menos la mitad de tiempo que un artesano normal sin ningún tipo de problema, sin negativo alguno. Cuando elaboras objetos puedes sumar a las tiradas de artesanía lo que poseas en Fornax.

Forjador taumatúrgico

El Misterio de Fornax está relacionado con algunos Arcanos y Maestrías taumatúrgicas, por lo tanto tienes ciertas ventajas sobre ellas. Tienes un positivo igual a lo que poseas en Fornax cuando realizas Alquimia, Amolitum y Creación.

Parva amolitum

Realizas pequeños amuletos de diferente índole, ya que estos pueden proporcionar positivos a una habilidad. Cada fiesta de la Volcanalia, 23 de Agosto, puedes realizar un número de amuletos igual a lo que poseas en Fornax. Cada uno de ellos tendrá un positivo igual a lo que poseas en Fornax. Estos amuletos pierden su efecto al año. Cuando los realizas deben estar construidos en relación a la habilidad que proporcione el positivo. Por ejemplo, si se trata de otorgar un positivo en armas de filo, el amuleto parecerá una pequeña espada de metal que puede llevarse al cuello.

Coste: si inviertes un punto permanente de dignitas apropiada un amuleto no perderá su efecto al año, siendo permanente.

Percibir cíclopes y cabiros

Puedes percibir seres sobrenaturales relacionados con el Misterio de Fornax y Elementum, tales como elementales, cabiros o cíclopes. Como máximo este dominatus actúa a una distancia en pasos igual a tu dignitas. El dominatus te indica aproximadamente la distancia y dirección del ente o elemental, pudiendo saber si este está en movimiento. Más éxitos en el ataque teúrgico, más información.

Percibir los elementi de poder

Eres capaz de sentir la presencia de objetos de poder, de cualquier tipo de elementi. Como máximo este dominatus actúa a una distancia en pasos igual a tu dignitas. A mayor número de éxitos, mayor información.

NUMINAE DE FORNAX

GRADO 1

Ars petrae — Don Fox Gra 1

Característica: destreza
Parámetros: años, uno mismo, uno mismo

Este don te permite elaborar objetos a partir de la piedra o gemas con mayor habilidad y maestría. Por cada éxito al realizar la numina tienes un +1 a las tiradas. Para obtener el don debes permanecer un día y una noche velando en el interior de un templo a Vulcano.

Las piedras poseen en su interior poder sobrenatural. Con esta numina puedes extraer un poco de su poder. Aquí tienes unos pocos ejemplos de los pequeños efectos que pueden realizar cuando las tratas con esta numina:

- **Amatista**: tiene dos capacidades posibles, pero solo una se manifiesta. Puede potenciar los efectos de las bebidas embriagadoras, doblando su fuerza, sin que se note al beberla, o bien protegerte contra ellas, proporcionándote de un +1 hasta un +5 en las tiradas apropiadas.
- **Berilo verde**: te ayuda en los viajes por mar. Por ello tienes de un +1 hasta un +5 en las tiradas apropiadas, como navegación o para determinar el tiempo atmosférico.
- **Carbúnculo rojo**: te hace rápido cuando corres o cabalgas. Te da de un +1 hasta un +5 en las tiradas apropiada de atletismo y equitación.
- **Cornalina blanca y cuarzo amarillo**: te protegen contra el calor y el deslumbramiento. Te dan de un +1 hasta un +5 en las tiradas apropiadas.
- **Jaspe y malaquita verdes**: te protegen contra la lluvia y el frío. Te dan de un +1 hasta un +5 a las tiradas apropiadas.

Ars materiae — Don Fox Gra 1

Característica: destreza
Parámetros: años, uno mismo, uno mismo

Tienes a las tiradas de artesanía con madera un positivo igual a los éxitos al obtener el don. Para obtener el don debes permanecer un día y una noche velando en un templo a Vulcano.

En el pensamiento antiguo cada árbol está asociado a una divinidad, poseyendo cualidades sobrenaturales que puedes despertar con esta numina. Aquí tienes unos pocos ejemplos:

- **Fresno silvestre**: tiene diversas cualidades. Si haces una vara de fresno puedes utilizarla para descubrir metales en el subsuelo –tiradas de percepción apropiadas-, además de incrementar la defensa teúrgica contra poderes hostiles –de un +1 a un +5-, también te ayuda a soportar el hambre. Considera que puede darte de un +1 a un +5.
- **Saúco**: árbol de la perdición. Atrae la enfermedad y a los daemoni. Uno de los preferidos por las brujas. Cualquier arma que hagas con saúco tiene un +1 al daño. Cada vez que haga una herida la victima debe tirar constitución contra una dificultad de 15+. Por cada punto de fracaso resta una herida total. Curar sus heridas es más difícil. Aumenta la dificultad en +5.
- **Vid**: árbol de la alegría, la pasión y la ira. Si haces vasos o recipientes con esta madera, son capaces de doblar la fuerza de la pasión que siente el bebedor en ese momento, incitándole a realizar actos irracionales o pasionales.

Ars ferratum — Don Fox Gra 1

Característica: destreza
Parámetros: años, uno mismo, uno mismo

Este don te da un +1 por éxito al realizarlo en tiradas de artesanía con metales. Para obtener el don debes permanecer un día y una noche velando en un templo a Vulcano.

Según el tipo de metal este puede encerrar cualidades sobrenaturales que pueden producir efectos sobrenaturales cuando los tratas con esta numina. Aquí tienes unos pocos ejemplos:

- **Bronce**: muy útil para hacer utensilios de sacrificio, como cuchillos, pebeteros y recipientes. Considera que pueden dar de un +1 hasta un +5 a las tiradas de sacrificium.
- **Hierro**: el mejor metal para la guerra. Cuando utilizas hierro para hacer armas tienes de un +1 hasta un +5 a las tiradas para elaborarlas.

- **Oro**: este importante metal relacionado con el Sol y el poder tiene la capacidad, al ser tratado con esta numina, de "gobernar". Por ello te proporciona de un +1 hasta un +5 a las tiradas de autoridad. Aplicable también a los poderes sobrenaturales que utilices que impliquen ordenes, tanto a personas, como animales y daemoni.
- **Plata**: metal relacionado con la Luna. Por ello tiene varias capacidades. Considera que los objetos construidos con plata tienen poder sobre las aguas y la locura. Tienes de un +1 hasta un +5 a las tiradas de navegación, nadar o bucear. Si haces que alguien lleve plata adquiere o aumenta la cualidad de locura en un punto.

Ars astri **Don Fox Fid 1**

Característica: inteligencia
Parámetros: años, uno mismo, uno mismo

Este don te permite trabajar con materiales caídos del cielo, como meteoritos, llamados por los mulciberi betilos. Por cada éxito al obtener el don tienes un +1 en artesanía.

Para obtener el don debes poseer un betilo que mostrarás al cielo al amanecer, debes grabar en el mismo tu nombre y la numina, al anochecer debes romperlo. Si el betilo tiene poder es posible que no necesites gastar el punto de fides permanente.

Los betilos siempre encierran extraños poderes. Su tamaño, forma y color es muy variado. No siempre son fáciles de identificar. Algunos son pequeñas piedras sin apenas poder, otros de gran tamaño comunican directamente a los dioses con los hombres. Son relativamente habituales en el Oriente del imperio, Arabia y Persia. Aquí tienes algunos ejemplos famosos de betilos en posesión de los mulciberi:

- **El ojo de Serabito**: un tosco y poco inteligente aventurero árabe, de nombre Serabito, al sur de Arabia Petrea perdió un ojo durante una escaramuza. Huyendo al desierto volvió con una piedra oscura en vez de ojo. Con esta podía según él ver el alma de los hombres, saber sus intenciones, además de procurarle la inteligencia de la que antes carecía. Aseguraba que un daemonium del desierto se la había regalado. Serabito, cada vez más osado, se atrevió a atacar los suburbios de algunas ciudades romanas en Siria, saqueando con gran rapidez. Pero en una ocasión atacó sin saberlo a varios miembros del Pacto, entre ellos un mulciber, que se quedó la piedra. El mulciber asegura que posee gracias a ella una visión singular y mayor inteligencia.
- **La pirámide de Usías**: un viejo y pobre judío que vivía a las afueras de Jerusalén encontró casualmente una pequeña piedra negra de forma triangular en mitad de un polvoriento camino. Le llamó la atención y la cogió. Al hacerlo notó como su cuerpo rejuvenecía. Cada día recuperaba un año de vida. Pero la piedra comenzó a hablarle, obligándole a realizar actos impuros. La piedra le amenazaba, sino cumplía volvería a envejecer. Usías no sabía como librarse de ella, pero siempre que arrojaba la piedra, comenzaba a envejecer. Resignado, hizo todo lo que la piedra le pedía, hasta que llegó el día que terminó con sus huesos en una prisión romana. Un legionario se quedó la pirámide. Usías comenzó a envejecer. Cada día un año. Pero lo peor fue la enfermedad. Usías contrajo una enfermedad contagiosa. Tal fue su virulencia que cientos murieron en la prisión, salvo el legionario, que por temor supersticioso donó la pirámide a un templo. Tras un tiempo un mulciber la encontró, pudiendo dominar su poder. La pirámide posee grandes poderes relacionados con la vida en todos sus aspectos, ya que puede curar, enfermar a distancia y un largo etcétera.
- **El ídolo de Kemosh**: en la antigua Mesopotamia un belicoso rey llamado Kemosh atacó a varias tribus árabes cuando estaban congregadas realizando ritos alrededor de una piedra de color rojizo en el desierto. Kemosh los derrotó, y fascinado se llevó su ídolo. A partir de ese momento el rey-guerrero se volvió incluso más agresivo, pero también tenía más éxito en la guerra. Acumuló tesoros de diversos lugares del mundo. Pero a medida que mataba a sus enemigos su sed de sangre crecía de forma desmesurada, hasta que llegó el día que ordenó matar a las gentes del palacio, a su familia y a cientos de sus súbditos. Murió luchando contra sus propios hombres, los cuales cogieron la piedra y la tiraron al desierto. Durante cientos de años permaneció oculta en la arena, hasta que un mulciber la encontró, descubriendo y dominando sus secretos. La piedra tiene poderes relacionados con la guerra, pero debe ser utilizada con moderación y cuidado.

Ars animalis **Don Fox Gra 1**

Característica: destreza
Parámetros: años, uno mismo, uno mismo

Por cada éxito al realizar la numina tienes un +1 en artesanía cuando trabajes con materiales procedentes del mundo animal, como hueso, cuero o sus colmillos. Para obtener el don debes velar un día y una noche en un templo a Vulcano.

Dependiendo del animal que trates este puede despertar cualidades sobrenaturales que se manifestarán cuando los trates con esta numina. Aquí tienes unos pocos ejemplos:

- **Ciervo**: asociado a la juventud y la inmortalidad. Te da de un +1 hasta un +3 a las tiradas de envejecimiento.
- **Lince**: te proporciona dos cualidades. Te da de un +1 hasta un +5 a las tiradas de música, así como a las tiradas para cazar pero no para pescar.
- **Toro**: asociado a la fuerza y la resistencia. Te da de un +1 hasta un +5 a las tiradas de rendimiento.

GRADO 2

Transmutación a bitumen **Evo Fox Gra 2**

Característica: destreza
Parámetros: especial, corto, individuo

Puedes transformar una superficie de piedra en *bitumen*, una sustancia viscosa de un rojo muy oscuro. El *bitumen* es muy inflamable y pegajoso. Solo puede apagarse con tierra, vinagre u orina. Puedes transmutar una cantidad suficiente como para cubrir el suelo de una puerta. El daño que produce el fuego es igual a los éxitos al realizar la numina, pero como es muy difícil quitárselo de encima, el daño aumenta un punto por asalto. El *bitumen* si no ha ardido desaparece al cabo de unas dos o tres horas.

Con esta numina tiene dos opciones para el *bitumen*. En la primera el fuego produce asfixia, aunque sea al aire libre, requiriendo tiradas desde el segundo asalto en que arda. En la segunda la sustancia arde cuando le da la luz solar tras dos o tres asaltos.

Transmutación de sal marina **Evo Fox Gra 2**

Característica: destreza
Parámetros: especial, corto, grupo

Puedes trasmutar un puñado de sal marina en un gas toxico. Para ello debes arrojarlo con la mano izquierda, pudiendo afectar una habitación de tamaño medio. El gas se disipa con rapidez al aire libre, pero es persistente en un lugar cerrado. Dura un número de asaltos igual a los éxitos al realizar la numina. Si

el lugar está cerrado dobla los asaltos. Si es al aire libre, divídelos entre dos. Cada asalto se debe hacer una tirada contra asfixia. Por cada punto de fracaso se pierde una casilla de rendimiento. El gas es inodoro e incoloro, por lo que la victima puede tardar en percatarse.

Esta sal también tiene la propiedad de arder. Para ello debes exponerla al sol. Considera que su daño es igual a los éxitos al realizar la numina entre dos.

Corrupción de Tellus **Evo Fox Gra 2**

Característica: destreza
Parámetros: especial, corto, individuo

Transmutas un puñado de tierra en un líquido de color negro muy corrosivo con los metales, salvo metales preciosos o gemas. Por cada éxito al realizar la numina puedes destruir unas tres libras romanas –un kilo-. Si lo tiras sobre un arma, esta pierde un punto en todos sus parámetros por éxito. Una cerradura puede necesitar de uno a tres éxitos. Es totalmente inocuo contra los seres vivos y materiales orgánicos, como la madera o el cuero. El liquido se transmuta en tierra en un número de asaltos igual a tu gravitas, a no ser que lo guardes en un recipiente de oro, por lo que durará todo el día.

Algunas tierras son más virulentas que otras según su procedencia, o poseen cualidades especiales. Aquí tienes unos pocos ejemplos:

- **Tierra del lago de Ampsante, en el Samnio, Italia**: esta tierra tiene la capacidad de producir vapores asfixiantes, por lo que se requieren tiradas contra la asfixia a los que se encuentren cerca.
- **Tierra del Etna y del monte Chimaera, en Licia**: además de ser corrosivo, el líquido produce un fuego del tamaño de una antorcha.
- **Tierra de terremoto reciente**: produce temblores en el metal, lo que puede llegar a resquebrarlo. A mayor número de éxitos al realizar la numina, mayor será su capacidad para destruir el metal.

Corrupción de Deucalión **Evo Fox Gra 2**

Característica: destreza
Parámetros: especial, corto, individuo

Debes coger un poco de sangre que transmutas en polvo. Este polvo es un potente ácido, siendo muy corrosivo, afectando solo a la materia viva. El daño es igual a los éxitos al realizar la numina. Si logras que alguien lo ingiera el daño es el doble. El polvo se trasmuta en sangre al amanecer o anochecer.

Si mezclas sangre humana y veneno de serpiente, el polvo actúa como un potente tóxico, doblando el daño. El problema es que la mezcla pierde su capacidad tras una hora y es difícil de manipular. Lo más adecuado es guardarlo en un recipiente de oro.

GRADO 3

Égida primordial del mulciber **Lus Fox Fid 3**

Característica: inteligencia
Parámetros: estaciones, físico, individuo

Esta numina te confiere una defensa teúrgica extra contra objetos de poder. Por cada éxito al realizar la numina tienes un +1. Para realizar la lustración debes conseguir una pequeña figura en ámbar de Vulcano, inscribir en ella laberintos, símbolos astrales, grabarle tu nombre, e inscribir el nombre taumatúrgico de Vulcano, Zaloias Hefesto y donarlo al templo. El ámbar termina convertido en polvo tras unas horas.

Este poder fue utilizado en un principio por un círculo de taumaturgos en la ciudad siria de Antioquia contra un grupo de mulciberi procedentes de Italia cuando Pompeyo Magno estuvo en Siria. Murieron algunos de los mulciberi pero lograron apresar a uno de los esquivos taumaturgos, que rebeló este poder, que los mulciberi transformaron en numina. Por ello son necesarios grabar en el ámbar símbolos extraños.

Égida de Vulcano **Lus Fox Fid 3**

Característica: inteligencia
Parámetros: estaciones, físico, individuo

Debes disponer en la parte superior de tu atanor una filacteria rodeada de los cuatro elementos básicos, así como una placa con tu nombre y una petición a Vulcano para que lo proteja del mundo material. Sumas a tu defensa teúrgica los éxitos al realizar la numina para protegerte de Fornax, Alquimia y Creación, siempre y cuando te encuentres a menos de una milla de tu atanor.

Se sabe que los alquimistas y goéticos poseen poderes con efectos similares, siendo los mejores los alquimistas hebreos y los milesianos, filósofos de las *scolae arcanorum*, así como algunos gnósticos –un tipo de teúrgo y taumaturgo–. Todos los grupos, incluidos los teúrgos, mezclan diversos tipos de poderes para lograr mejores resultados.

Salvaguardia **Lus Fox Fid 3**

Característica: constitución
Parámetros: estaciones, físico, individuo

Esta lustración te protege contra el daño físico incrementando tu protección. Como máximo puede otorgarte tres puntos, uno por éxito al realizar la numina. Debes inscribir tu nombre en un cuchillo de oro y doblarlo. Al final debes fundirlo.

Si al recibir daño inviertes una casilla de rendimiento, doblas la protección de la numina –máximo +6-.

GRADO 4

La presencia del poder **Evo Fox Fid 4**

Característica: percepción
Parámetros: especial, largo, individuo

Puedes percibir lugares con poder, ya sean templos, santuarios u *omphalos*. Según el lugar será más o menos fácil de hallar. Para percibirlos debes dormir pensando que tipo de lugar quieres encontrar. Cuando despiertes sentirás la necesidad de ir hacia ese lugar. Esa sensación no desparecerá hasta que lo encuentres.

Esta numina puede ser reciproca. Algunos genii de lugares de poder pueden enviarte "sensaciones" directamente a ti cuando los buscas. Esto sucede cuando quieres que lo encuentres. Las razones son muy diversas: desde pedirte ayuda en sueños cuando llegues al lugar hasta otorgarte poderes temporalmente.

Laberynthus de poder **Evo Fox Fid 4**

Característica: destreza
Parámetros: especial, corto, grupo

Creas un laberinto sobre una pequeña placa de plomo con un estilete metálico. El laberinto atrapará cualquier poder teúrgico o taumatúrgico que hagan contra ti siempre y cuando sea de grado 4 o menos. El poder queda atrapado en su interior un número de asaltos igual a los éxitos al realizar la numina. Para poder atraparlo debes obtener una maniobra teúrgica mayor o igual al atacante. Cuando el poder queda libre este atacará de forma aleatoria, incluso puede atacar al que lo realizó. Si fundes el laberinto, el poder desaparece.

Si inviertes un punto permanente de gravitas o fides puedes llevar sobre ti un laberinto, de esta forma estas protegido contra un poder hostil aunque te coja desprevenido. Este laberinto es más poderoso que el habitual. Puede atrapar poderes de grado 8 o menos. Estos laberintos se pueden elaborar con taumaturgia y goétia.

GRADO 5

INDAGANDO EL OMPHALOS **EVO FOX FID 5**

Característica: percepción
Parámetros: especial, físico, individuo

Para poder realizar esta evocación debes tocar la fuente de poder, de esta forma puedes percibir cual es la naturaleza del *omphalos*. Caes en un profundo trance para conectarte con el lugar, lo que puede tardar unos minutos, estableciendo contacto con el genius. Si el genius es hostil puede resistirse, por lo que será necesario que venzas a su defensa teúrgica. Cuando enlazas puedes indagar sobre la historia, cualidades y poderes del lugar. Si vence el genius, este podrá hacer lo mismo. Por cada éxito puedes hacer una pregunta que el genius debe responder. La relación entre tú y el genius es extraña y mística, puedes recibir imágenes y visiones procedentes del lugar, sensaciones y poderes eventuales.

Los Héroes

Parte de la Fortuna está regida por el azar, y otra por los dioses, es por ello que nunca puede saberse cuando nacerá un héroe, un simple humano dotado de un poder y fortuna sobrecogedor; es por ello que las dominae y los bellatori los buscan, rivalizando entre ellos en la Búsqueda de los Héroes, importantes piezas en una próxima guerra mitológica preconizada por los adivinos del Pacto.

Esta numina te da la posibilidad de "robar" poder. Si inviertes un punto permanente de dignitas apropiado puedes coger uno de sus poderes al azar siempre y cuando sea posible que puedas hacerlo. Por ejemplo, si el genius tiene la capacidad de crear laberintos en el lugar es difícil trasladarlo hacia ti.

Fortuna

"Como siempre me levanté al alba, justo antes del amanecer. –Será un día como otro cualquiera- pensé. Pobre de mí, no sabía lo equivocado que estaba. Me levanté, dispuesto a asearme, tomar un ligero desayuno y salir a la calle a resolver unos cuantos negocios. Debí imaginar el resto del día, pues nada más levantarme –con el pie izquierdo por cierto- tropecé con la sabana y golpeé un taburete con mi rodilla. Rodó hasta una mesa en la que tenía tres caros vasos decorativos con filigranas de oro y plata. Por supuesto, los tres parecieron saltar de la mesa, arrojándose al vacío. Quedaron hechos añicos dos mil denarios, además de una pequeña estatua regalo de mi adorable suegra. La estatua quedó decapitada. Al ir a asearme, con agua caliente como siempre me place, el agua estaba virtualmente congelada y no muy pura. La esclava me dijo que había un problema con el agua, culpa de unas tuberías rotas. Bueno, la verdad, esperaba que el desayuno calmase mi creciente mal humor. ¡Ja! Fue peor de lo que esperaba. La leche estaba agria, el pan sin cocer por un lado y quemado del otro. Las aceitunas estaban especialmente deliciosas cuando de repente al morderla ¡se me partió una muela! ¡Por Júpiter y los dioses del Infierno! ¡Que dolor tan terrible! ¡Acaso había ofendido a los dioses, que día tan nefasto! Intenté calmar el dolor con un poco de vino, pero estaba avinagrado. ¡Maldita sea, por los dioses del Olimpo!



Me levanté presa de la ira, pero tropecé con mi túnica y casi me rompí la crisma. ¡En el suelo había un poco de aceite! ¡Todo y todos están contra mí! Intenté relajarme, sin prisas. Despacio, me acerqué al umbral de la puerta de salida de mi casa. Desde allí veía a la gente pasando de aquí para allá. Intenté reunir valor para salir, pero hice lo más inteligente que creo podía hacer ese día. Me dirigí a la esclava y le dije que llamase al médico para intentar remediar lo de la muela. Tras esto volví sobre mis pasos, entré en mi habitación y me metí en la cama, sin siquiera quitarme la túnica. Aquí estaría seguro de la maldita mala suerte que me seguía este día. Tras un buen rato, cuando conciliaba el sueño y estaba completamente calmado, las patas de la cama se quebraron. Del sobresalto casi se me paró el corazón… aún así no me levanté y volví a cerrar los ojos."
-Publio Casiano, contando al día siguiente su extraña mañana anterior y la mala suerte que pareció cebarse en él.

Dentro del pensamiento romano hay dos grandes tendencias: una mayoría que considera que el Destino ya está escrito, tal y como dictan los filósofos estoicos, y por lo tanto es ineludible, imposible de cambiar; para otros el Destino no está escrito y por lo tanto el futuro es incierto, la Providencia no lo domina todo. De una manera o de otra los teúrgos que controlen este Misterio saben que el Destino, esté escrito o no, puede ser influenciado.

Este Misterio permite al teúrgo cambiar un poco la suerte de su fortuna y de aquellos que escoja, para bien o para mal. Aunque no puede impedir lo que ha de venir, sí puede influir sobre sus efectos, suavizándolo si este es perjudicial, atrayéndolo si este es beneficioso.

Los teúrgos que han desarrollado este Misterio han denominado la buena y mala fortuna con el nombre de *heimarmene*, haciendo referencia al nombre de *moira*, varios *daemoniom* relacionados con el Destino. Este Misterio logra enlazar parte de la dinamis del genius de algo concreto –como un teúrgo o un lugar– con su fuerza *heimarmene*, pudiendo influenciarla. De hecho algo que no posea *heimarmene* no puede ser afectado por este Misterio.

Las capacidades de la *heimarmene* son extensas y complicadas, ya que el azar puede abarcar a todo lo que existe y sucede, incluso puede hacer que una persona sea inmortal o que disponga de grandes riquezas. Actúa mediante daemoni llamados *fati*, simbolizados por ancianos o ancianas. Son miles y parecen nutrirse directamente del *hiermarmene*, sin esta dinamis no hay posibilidad de fatum. Algunos tienen incluso conciencia, aunque la mayoría solo tiene voluntad de acción, siguiendo su caprichosa naturaleza, siempre cambiando.

Los fati están controlados y enlazados con las Parcas, daemoni de gran poder, rivalizando incluso con los dioses. Las Parcas son tres, semejantes a hilanderas ancianas, llamándose Nona, Decuma y Morta; los griegos las llaman Moiras, llamándose Cloto, Láquesis y Atropo.

DOMINATUS DE FORTUNA

Casualidad

Pequeños eventos, como encontrar algo o a alguien casualmente, o cuando buscas un texto específico en un libro y casualmente al abrirlo encuentras lo que buscas. Pequeñas casualidades que están ahí para ayudarte. Este poder es automático, es inherente en ti.

Mientras más fuerte sea tu fides más a menudo gozaras de estas casualidades.

Esquivando el desastre

Cuando la mala suerte ataca lo suele hacer con fiereza, con este dominatus puedes suavizar sus desastrosos efectos.

Realizas una tirada de dignitas contra la dificultad de la acción en la que has pifiado. Cada nivel de éxito elimina un nivel de fracaso, pero con un mínimo de uno.

Coste: tres puntos de gravitas.

La fortaleza de la fortuna

Este dominatus es muy útil, ya que te permite tener la suerte de tu lado en un momento de gran necesidad.

Realizas una tirada de dignitas contra la dificultad de la acción a realizar. Si obtienes puntos de éxito puedes tirar tres dados y escoger los dos que más te convengan. Cada punto de fracaso incrementa la dificultad de la acción en un +5.

Coste: tres puntos de dignitas.

Segunda oportunidad

Este dominatus te permite tener una segunda oportunidad en una tirada. Realizas una tirada de dignitas contra la dificultad de la acción realizada. Si consigues un punto de éxito puedes volver a tirar el dado con menor puntuación. Por cada punto de fracaso no puedes realizar este dominatus un día.

Coste: un punto de gravitas.

Venus sors

La tirada de Venus, referencia a los juegos de dados, siendo la mejor tirada, la de mayor suerte. La fortuna está de tu lado, la verdad es que demasiadas veces, el azar siempre te favorece, pero solo cuando lo buscas, cuando deseas forzar la suerte a tu favor. Tienes un positivo a Tahúr y tiradas en juegos de azar igual a tu fides.

NUMINAE DE FORTUNA

GRADO 1

Fortuna augustalis — **Don For Fid 1**

Característica: carisma
Parámetros: semanas, uno mismo, uno mismo

Para adquirir este don debes permanecer un día completo –un 24 de junio, fiesta de Fortuna- en el interior de un templo o santuario a Fors o Fortuna, y escribir en una tablilla de cera tu nombre y para que quieres la bendición de Fortuna. Este don debes realizarlo especificando algún tipo de cometido o misión que tengas pensado realizar, pues su función es de la ayudarte en momentos decisivos. Por cada éxito al obtener el don obtienes un punto que puedes utilizar en cualquier tirada para tu misión, salvo en tiradas de combate o teúrgicas. Este punto no modifica la tirada, solo la aumenta. Si no has utilizado todos los puntos estos desaparecen al finalizar el don.

Si al realizar el don haces una promesa a Fortuna Primigenia tendrás de uno a diez puntos extras según la gravedad de esta, pudiendo ser desde dinero, visitar un templo lejano hasta ofrecerle una falange de tus dedos –amputándotelo-. Estas promesas solo se cumplen si tu misión tiene éxito. Si tienes éxito y no las cumples, es muy posible que Fortuna se cobre de alguna forma.

Fortuna pecunia — **Don For Vir 1**

Característica: inteligencia
Parámetros: semanas, uno mismo, uno mismo

Para adquirir este don debes permanecer un día completo –un 24 de junio, fiesta de Fortuna- en el interior de un templo o santuario a Fors o Fortuna, además de donar un simple as a un templo a Ops. Es habitual que escribas en una tablilla de cera lo que

deseas a Fortuna. Esta tablilla se ata con una cuerda en la pierna izquierda de la estatua del templo. Este don hace que tengas más suerte en los negocios y otras cuestiones económicas. A mayor número de éxitos al obtener el don, mayor será la suerte.

Si eres un devoto a Fortuna y realizas habitualmente ofrendas monetarias y sacrificios en los santuarios y templos es muy posible que tengas positivos al realizar el don. Estos regalos son interesados, pero lo importante no es el motivo, sino que los hagas.

Fortuna felix **Don For Vir 1**

Característica: carisma
Parámetros: semanas, uno mismo, uno mismo

Para adquirir este don debes permanecer un día completo –un 24 de junio, fiesta de Fortuna- en el interior de un templo o santuario a Fors o Fortuna, además de hacer un pequeño sacrificio a Venus. Este don te ayuda en el mundo amoroso y de la amistad. A mayor número de éxitos, mayor será la suerte.

Una forma de potenciar el don es escribir en una tablilla de cera el nombre específico de una persona, dibujándola y depositando en ella algo personal que le pertenezca, como un mechón de pelo. Considera que dobla la suerte. Es normal que en la tablilla se escriba un texto un tanto autoritario y amenazante respecto a la persona, advirtiéndola de que si no accede a tu petición cosas desagradables le ocurrirán, como que se le caerán los ojos y los dedos. Estas peticiones están muy cercanas a prácticas taumatúrgicas y goéticas un tanto parecidas a las maldiciones.

Fortuna victrix **Don For Vir 1**

Característica: fuerza
Parámetros: semanas, uno mismo, uno mismo

Para adquirir este don debes permanecer un día completo –un 24 de junio, fiesta de Fortuna- en el interior de un templo o santuario a Fors o Fortuna. Es habitual que regales un pugio, dinero y escribas en una tablilla a Fortuna Victrix el cometido bélico que vas a realizar para que te ayude. Si realizas un gran sacrificio como un caballo puedes obtener un +5 a la tirada del don. Por cada éxito al obtener el don tienes un punto que puedes utilizar en cualquier tirada de combate, incluso de atletismo o equitación si estas en combate. Estos puntos desaparecen si no los has utilizado cuando finaliza el don.

Durante el combate puedes recuperar algunos de los puntos utilizados de este don. Para ello debes salir vencedor en el combate y haberte mostrado merecedor de ello, ya sea por valentía, astucia o acciones honorables en el combate. No se premia la temeridad o la búsqueda gratuita de violencia. Es el Iniciador quien te otorga los puntos –de uno hasta cinco por combate-.

> ***Nota para el lusitor: las fortunae en acción.*** *Los dones de grado 1, Fortuna Augustalis, Pecunia, Felix y Victrix, pueden llegar a ser muy efectivos, siempre y cuando se realicen en supplicatio. Aunque son relativamente "baratas", lo más adecuado es intentar hacerlas con el mayor número de ventajas posible, como invirtiendo el doble de tiempo y realizando la evocación Buscando los fasti. Al fin y al cabo se trata de dones y su coste permanente de dignitas siempre es "doloroso".*

Buscando los fasti **Evo For Fid 1**

Característica: percepción
Parámetros: especial, físico, individuo

Los *fasti* son días de buena fortuna en el calendario romano, pues algunos días son especiales. Con esta numina sabrías que días venideros son fasti, incluso determinas la hora propicia, de esta forma sabrás cuando es más adecuado realizar algunas numinae. Por cada éxito tienes un +1 cuando realizas numinae en ese día indicado.

Algunos días de por si se saben que son fastos, pero esta numina te ayuda a determinar la hora exacta a la que comenzar los ritos de las numinae. Por ello los fastos fijos, las fiestas fijas de los romanos, pueden darte mayores positivos si realizas numinae apropiadas en ellas. Esto debe determinarlo el Iniciador.

GRADO 2

Daemoni nefasto **Evo For Vir 2**

Característica: carisma
Parámetros: especial, vínculo, individuo

Esta evocación te permite maldecir a una persona. Solo puedes realizarla de noche, disipándose a la noche siguiente. La numina se manifiesta como un enjambre de insectos de aspecto desagradable, los cuales se dirigirán hacia su objetivo. Para ello necesitas tener algo que le pertenezca, como sangre o pelo. Los insectos siempre estarán cerca de su victima. Incluso pueden aparecer marcas visibles de picaduras de insectos. Cuando realizas la numina debes especificar la maldición, aunque lo habitual es que estropeen la comida o enfermen a la victima. A mayor número de éxitos al realizar la numina, mayor será el poder de la maldición.

Según el tipo de insecto la maldición se puede ver potenciada. Se pierde una herida o casilla cada hora. Aquí tienes algunos ejemplos:

- **Araña**: tirada de constitución contra grado de dificultad igual a los éxitos al realizar la numina. Por cada punto de fracaso, se pierde una herida total y una casilla de rendimiento.
- **Avispón**: produce una fiebre alta. Por cada éxito al realizar la numina se pierden dos casillas de rendimiento. A partir de estas, hace heridas totales.
- **Garrapata**: perdida de sangre. Por cada éxito al realizar la numina se pierde una herida total y la constitución "baja" un punto ese día.
- **Langosta**: por cada éxito se debe hacer una tirada contra el hambre contra dificultad normal. Además de contaminar la comida cercana.

Latronculi **Evo For Gra 2**

Característica: inteligencia
Parámetros: especial, físico, individuo

Con esta numina puedes robar del ambiente *heirmarmene* que puedes utilizar tu u otra persona que elijas durante una escena o combate. Por cada éxito al realizar la numina obtienes un punto de *heirmarmene* que puedes sumar a cualquier total en tus tiradas, salvo en tiradas que impliquen poderes sobrenaturales de cualquier tipo. Si no los utilizas se disipan al finalizar la numina.

En ocasiones puedes obtener más o menos puntos según la *heirmarmene* fluya con poca o mucha intensidad en ese momento y lugar. Todo depende del destino y el azar. El Iniciador debe determinar la intensidad de la misma. Por lo tanto en ocasiones por cada éxito obtendrás más de un punto, y en otras necesitaras de dos éxitos para obtener uno.

Dies nefasti minor **Evo For Fid 2**

Característica: carisma
Parámetros: especial, físico, población

Puedes hacer que la suerte sea nefasta en un pequeño lugar, como una aldea o el barrio de una gran ciudad, durante todo un día. Para ello debes arrojar en uno de sus pozos o estanques cercanos un animal de piel negra en cuyo interior debes depositar una filacteria de plomo la cual atraerá el mal. Debes hacerlo de

noche y nunca si hay luna llena. En la filacteria debes especificar que tipo de mal quieres producir, aunque lo habitual es estropear comida, producir pequeñas enfermedades y accidentes, nunca mortales, ya que se trata de una numina de grado 2. A mayor número de éxitos al realizarla, mayor será la intensidad de la misma.

Si en el lugar se ha cometido algún crimen de sangre reciente y que no haya sido purificado, ya que puede tratarse de un asesinato que nadie conoce, esta numina actúa con mayor fuerza, ya que invocaría a un *alástor*, un nefasto daemonium cuya misión es la de vengar crímenes de sangre. Este daemon no descansará hasta descubrir al culpable y castigarle.

Tesserae sortis **Don For Fid 2**

Característica: carisma
Parámetros: días, uno mismo, uno mismo

Este don te permite tener una reserva de *heirmarmene* que conviertes en una reserva de dados que puedes utilizar cuando te convenga. Por cada éxito al realizar la numina tienes un dado. Para obtener el don debes permanecer dos días recluido y ayunando en un templo a Fortuna. Tanto al entrar como al salir debes hacer libaciones y sacrificios. Si el don expira y todavía quedan dados de reserva estos desaparecen. No puedes utilizarlos para tiradas de habilidades sobrenaturales.

Cuentan que varios teúrgos se han encontrado en una necrópolis situada en unas ruinas de Siria cientos de pequeñas y amarillentas falanges de dedos humanos que reproducen los efectos de esta numinae. Estas falanges ya están de camino a Europa por diferentes vías, ya que son muchos los que las han adquirido. Son varias las teorías sobre el origen de estas falanges de "sortis". Desde que eran los fieles de un dios desconocido llamado Ish hasta que en realidad son piedras con forma de falange. Pero lo que intriga a los teúrgos es el porqué solo había falanges en las tumbas.

GRADO 3

Filacteria de fortuna **Lus For Fid 3**

Característica: inteligencia
Parámetros: años, físico, individuo

Esta lustración te protege contra los efectos negativos de la suerte influenciados de forma sobrenatural, ya sean esta de origen directo o indirecto. Por cada éxito al realizar la numina tienes un +1 en defensa teúrgica. Al realizar la lustración debes escribir en una pequeña tablilla de plomo la numina junto con tu nombre, y en la otra cara de la tablilla el de los dioses relacionados con la suerte y el destino –Fortuna, Tyche, Moiras, etc- y colgártela al cuello. Es habitual sacrificar algún animal, especialmente aves.

Es habitual hacer gran cantidad de estas tablillas para regalar o vender. Es algo habitual en Roma y resto del Imperio el tener amuletos de todo tipo contra la mala suerte. Como máximo puedes tener activas un número de tablillas igual a tu carisma + Fortuna.

Sors oracula **Evo For Fid 3**

Característica: percepción
Parámetros: semanas, físico, individuo

Antes de realizar una hazaña o cometido importante es interesante saber como va la suerte y el azar a afectar a la misma. Para ello tú servirás como oráculo. Debes encontrar un sitio tranquilo para realizarlo, ya que caerás en trance. Además es necesario que sea de noche y sacrifiques algún animal y tengas su sangre en un recipiente cerca de ti. La sangre debes hervirla mezclada con opio y otras sustancias odoríferas. Durante el trance emitirás sonidos, palabras confusas pero algunas frases referentes al futuro. Por cada éxito al realizar la numina se te puede hacer una pregunta. No recordarás nada del trance, salvo que por la mañana te despertarás muy cansado –tres casillas de rendimiento-.

Si tienes las cualidades excéntrico, espiritista, locura, adicción, intuición o supersticioso, considera que si te sale bien la numina tienes un número de éxitos extras igual a la mayor de estas cualidades, pero también pierdes una casilla de rendimiento extra.

Bendición de los dei fasti **Lus For Fid 3**

Característica: inteligencia
Parámetros: días, físico, grupo

Esta lustración crea una reserva de puntos que puede ser utilizada por cualquier miembro del grupo que participe en el rito. La reserva es igual al número de éxitos al realizar la numina. El rito se realiza al amanecer alrededor de un brasero, en el cual todos deben depositar unas gotas de sangre. Las cenizas serán portadas entre todos. Por cada casilla de rendimiento y herida total invertida por cada uno de los participantes se obtiene un éxito extra. Pueden participar como máximo un número de personas igual a tu carisma.

Si la lustración se realiza en un templo y se realizan ofrendas o promesas adecuadas, la numina puede ser más poderosa –de un +1 hasta un +5 en la tirada para realizarla-.

GRADO 4

Fatum potentes **Don For Fid 4**

Característica: inteligencia
Parámetros: estaciones, uno mismo, uno mismo

Esta numina crea una reserva de dados que puedes utilizar para tus habilidades sobrenaturales, como la teúrgia. Por cada éxito tienes un punto de reserva. Debes permanecer cuatro días recluido en un templo, recitando casi continuamente este numina que es un llamamiento a los *fati* y a la *heirmarmene*. Para atraerla debes caer en trance tomando adormidera o vino. Tras cuatro días de ingesta finalizas el rito deshecho, debiendo dormir y recuperarte un par de días.

Durante algunos ritos y fiestas esta numina dobla su poder. Por cada éxito tendrías dos dados de reserva. Si la fiesta dura un solo día la obtención de la numina debe finalizar ese día. Son las siguientes: Liberalia, 17 de marzo; Fortuna Virilis, 1 de abril; fiesta de Fortuna, 24 de junio; Ludi romano, del 4 al 19 de septiembre; fiesta de Fides, 1 de octubre.

Adversae **Evo For Vir 4**

Característica: carisma
Parámetros: especial, medio, individuo

Con esta numina entorpeces la ejecución de una habilidad específica en un adversario durante un combate o escena. Por cada éxito al realizar la numina este tiene un -1. Esta numina puedes realizarla varias veces sobre un mismo adversario y habilidad. Tu adversario verá como falla con su habilidad por motivo de mala suerte o azar. Falla por que la suerte le ha abandonado.

Esta numina fue un regalo de un *fatalis* –practicante del prodigio de Sors– empecinado en destruir a un atlante maldito en Creta. Poco quedó del fatalis, pero su sombra supo transmitir en sueños este poder a una domina llamada Flavia que estaba en Rodas. Ella lo transformó en numina y lo donó a su culto. Al poco murió en extrañas circunstancias, aunque todo apunta a que los adoradores del atlante acabaron con ella. Según las malas lenguas la congregación de dominae de la provincia de Asia desmembró lo que quedaba de Flavia, ya que al parecer el portar encima uno de sus huesos hace que la numina tenga mayores efectos.

Grado 5

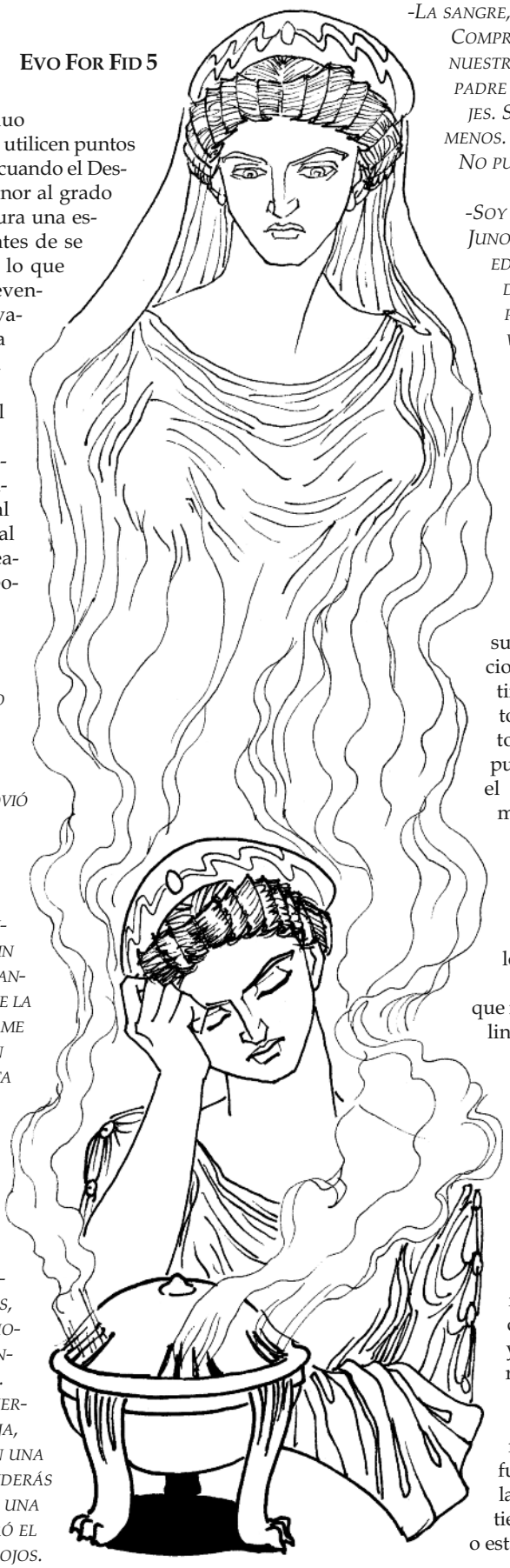
Destino en sombras **Evo For Fid 5**

Característica: inteligencia
Parámetros: especial, medio, individuo

Esta poderosa numina impide que utilicen puntos de Destino en tu presencia siempre y cuando el Destino de tu adversario sea igual o menor al grado de esta evocación. Esta evocación dura una escena o combate. Debes utilizarla antes de se utilicen los puntos de Destino, por lo que puedes utilizarla como método preventivo si crees que tu adversario suele valerse del Destino asiduamente. Para realizar la numina debes hacerte un pequeño corte en la mano izquierda y jurar por los dioses infernales y el Estigia.

Un efecto secundario de esta numina es que tu objetivo tiene más difícil el realizar poderes asociados al azar y la *heirmarmene*. Por cada éxito al realizar la numina tiene un -1 para realizar el Misterio de Fortuna, Sors y poderes similares.

Genus



"Acompañé a mi madre por el sinuoso y oscuro pasillo hasta la más aún oscura habitación. Atravesamos el cortinaje y tras escuchar un ruido sordo, una sección de la pared se movió en la oscuridad. Entre las sombras, al fondo pude adivinar otra habitación. Entramos y cerró tras de sí. Encendió una lámpara de cuatro luces y pude ver con claridad la habitación secreta. Una biblioteca con un escritorio y unas pocas sillas. La estancia estaba dominada por la figura de la diosa Juno. Me senté en la silla que me indicó y permanecí en silencio. Con calma escogió un libro, lo llevó hasta el escritorio y lo abrió ante mí.

-El linaje lo es todo –comenzó a decir en voz baja, pero segura de sí misma. –Conociendo el pasado de tu familia sabrás mucho sobre tu propio futuro. Observa detenidamente tu linaje. Aquí puedes ver hombres ilustres, soldados valerosos, algunos sacerdotes, senadores,… todos hombres relacionados con la política. –pareció sonreír, muy levemente, con orgullo.

-Y junto a ellos, madres, esposas, hermanas y amantes… no olvides, hija, que un hombre solo, no es nada sin una mujer. Debes ser inteligente, aprenderás a dominarlos con una sonrisa, con una promesa y una simple mentira- cerró el libro y me miró directamente a los ojos.

-La sangre, tus orígenes, son determinantes. Comprende que algo en el interior de nuestro ser nos hace mejores. Tanto tu padre como yo somos de antiguos linajes. Se nos conoce, y tú no debes ser menos. Tienes una gran responsabilidad. No puedes fallar- esto último lo dijo con gran severidad.

-Soy una iniciada en los misterios de Juno. Tú lo serás, cuando tengas más edad, mi niña… pero iré preparándote en secreto. Tengo pensados para ti grandes cometidos.- se levantó y me hizo jurar por mi vida, mi sangre y Juno que no le diría nada a mi padre sobre esto. Así lo hice."

-Fausta Helvidia, domina del culto a Juno, revelando sus planes a su hija Helvidiana.

Abarca el genius en su totalidad, ese es su gran poder, pudiendo afectar casi todo lo que existe, desde un edificio importante hasta una congregación, afectando su genius. Genus abarca todo lo relacionado con el hombre, desde su Destino, a su alma y mente, pero ante todo su genius. El genius representa todo lo que existe, de este modo puede decirse que este Misterio afecta el lado místico y sobrenatural del mundo. Pero este Misterio afecta de un modo especial el genius del hombre, a los manes, lares u penates. Hay básicamente tres tipos de seres completos en *Arcana*, siendo estos los dioses, algunos daemoni y los hombres.

El genus comprende todo aquello que representa la unión de la sangre, los linajes y estirpes familiares, mientras más antiguo y puro más fuerte es el genius y por lo tanto más poder tiene. De igual forma afecta a lares y penates, controlándolos, haciendo uso de ellos y esclavizándolos.

El concepto de *gens* –familia– es muy importante, siendo uno de los más importantes términos dentro de la concepción romana. Un padre de familia es para los romanos el sacerdote de la familia, unido a los dioses y el mundo sobrenatural. Este Misterio convierte al teúrgo en sacerdote de la estirpe teúrgica, en guía de los genii y de las congregaciones. Permite controlar a los genii que son la fuerza viva de la realidad, la fuerza de la dinamis que ánima al mundo. Todo tiene su genius, salvo lo que no existe o está muerto.

El Genus y la Sangre

Aunque el Misterio de Genus es un concepto sobrenatural está fuertemente ligado a la sangre, por ello conocer los ancestros y familiares es importante, pues Genus los mantiene unidos. Muchos teúrgos investigan sus linajes para saber si hay seres prodigiosos o héroes entre sus antiguos familiares. La sangre es poder.

Genus y junos

Todo tiene su genius, pero las mujeres y todo lo femenino tiene su juno. En realidad es el mismo concepto con diferente nombre. En Arcana se utilizara genius indistintivamente para simplificar. Si hubiese alguna diferencia puntual, se especificaría.

Muchos teúrgos que no participan de este Misterio lo consideran sagrado pero su poder no les causa sino recelo hacia quien hace uso de él, por ello los teúrgos veteranos que poseen este Misterio vigilan a aquellos jóvenes que hacen mal uso del mismo.

DOMINATUS DE GENUS

La silueta de la sombra

La dinamis cuando se corrompe emite cierta energía que escapa a los sentidos normales, pero este dominatus te permite agudizarlos para que intuyas su presencia. Puedes llegar a saber más o menos la el nivel de la sombra y los posibles estigmas sombríos del individuo. Debes tener cuidado porque la sombra en ocasiones puede notar que la ves, y podría tomar represalias.

La visión de los pequeños dioses

Los lares y penates son en la mayoría de los casos invisibles al ojo humano, pero los teúrgos casi no lo son. Con este dominatus puedes llegar a verlos, no es una visión completa o perfecta, la imagen suele estar distorsionada y es poco precisa, incluso puede confundirte. Este dominatus no hace que los oigas, solo los ves. Para poder verlos debes vencerlos en tu ataque teúrgico.

Salvaguarda quebrada

Con este dominatus eres capaz de disminuir la defensa teúrgica de un adversario, lo que es realmente útil. Para realizar el dominatus debes tener contacto visual con el sujeto y hacerte una incisión en la mano izquierda. Existe un grupo de dominae que utilizan este dominatus de forma conjunta, dejando a su adversario indefenso.

Por cada éxito en tu ataque teúrgico disminuyes en un punto la defensa del adversario durante un combate o escena.

Coste: tres puntos de fides por tirada.

Salvaguarda teúrgica

Este dominatus tiene cierto poder defensivo, algo limitado pero muy efectivo si se utiliza con astucia, ya que proporciona más defensa teúrgica contra el Misterio de Genus, protegiendo tu genius. No protege contra otros Misterios. Este poder es automático, siempre está activo. Añades a tu defensa teúrgica lo que poseas en el Misterio de Genus.

Unión

Todo en el universo está conectado, este dominatus simplemente aprovecha esta regla. Estando en posesión de un objeto cercano a una persona tendrás cierta conexión con esta, pudiendo saber en que dirección está y a que distancia se encuentra. Todo ello es a grosso modo, indicativos como "en el este a más de 20 millas" son los apropiados. El objeto que utilices debe ser relevante, algo intimo o con cierto valor sentimental. Debe tenerse en cuenta que el vínculo entre el objeto y la persona no es físico, es un vínculo emocional o mental.

Coste: debes gastar cinco puntos de fides por objeto.

NUMINAE DE GENUS

GRADO 1

Bendición del neonato **Lus Gen Fid 1**

Característica: inteligencia
Parámetros: especial, físico, individuo

Esta numina se realiza durante el nacimiento de una persona. Necesitas sacrificar un animal adecuado para que la lustración tenga efecto, además de disponer de varios elementos rituales a su alrededor, como braseros. Es habitual manchar al neonato con la sangre del animal sacrificado. Por cada éxito al realizar la numina tienes un punto extra que se puede distribuir en características, cualidades, o puntos de Destino o carácter, así como en poderes sobrenaturales. Los dominatus valen un punto, las numinae según su grado –estos poderes deben ser "transformados" en poderes innatos del recién nacido-.

Según la fecha, el propio nacimiento y gran cantidad de variantes esta numina puede ser más o menos efectiva. Se puede dejar al azar, o explicas tu misma el porqué o el Iniciador determina las variantes. Por cada punto de fides permanente invertido obtienes 3 éxitos extras. Es habitual que muchas dominae utilicen esta numinae con sus hijas durante el parto.

Maldición del neonato **Lus Gen Fid 1**

Característica: inteligencia
Parámetros: especial, físico, individuo

Esta lustración se realiza de la misma forma que la Bendición del neonato, por lo que identificar esta numina de la otra es muy difícil. La única variante es que lo más cerca posible –la habitación de al lado, en la azotea o sótano- alguien debe sacrificar un animal de pelaje negro a las deidades infernales para maldecir al niño. La maldición puede simularse con cualidades negativas o bien puede ser una maldición específica. A mayor número de éxitos, más terrible será la maldición. Aquí tienes unos pocos ejemplos:

1- tiene algún defecto físico o mental, como mala salud, tartamudez, dislexia o es propenso al alcoholismo o sensualidad.
2- la falta de fortuna le persigue, se equivoca al escoger sus amigos, se gana enemigos sin grandes motivos.
3- defecto físico o mental grave, como cojera, es casi ciego o sordo, tiene pesadillas, visiones o algún tipo de miedo extraño.
4- de una forma u otra traicionará o será realmente perjudicial a su familia, su maldición afectará a ciertas personas que necesita.
5- muerte prematura, el niño rara vez llega a adulto, ya sea por enfermedad o accidente.

Esta numina es muy utilizada por las dominae, pero más aún por las brujas de otros cultos. Entre las dominae existe una gran rivalidad, esta es una forma de venganza o de eliminar futuros adversarios políticos. Esta sencilla numina es una de las mejores bazas de las dominae para proteger su futuro o amenazar a sus adversarios… y a muchos de sus aliados y amigos.

La mirada de lucinia **Evo Gen Fid 1**

Característica: percepción
Parámetros: especial, corto, grupo

Esta numina te permite delatar durante unos segundos la presencia de lares, penates y manes. Para ello debes lanzar cenizas y sal al aire. Es un acto simbólico, no es necesario que lo hagas hacia ellos. Estos entes resplandecen a tu visión. Los que te rodean no ven este efecto. Algunos de estos seres pueden defenderse de esta numina, por lo que no siempre será efectivo, además recuerda que siempre debes hacer un combate teúrgico. Esta numina puede afectar a varios tipos de daemoni e incluso puede mostrarte a personas invisibles por medio de poderes sobrenaturales, pero a discreción del Iniciador.

Algunos goéticos elaboran lo que llaman *calcis nigra*, cal negra, pues ese es su aspecto, aunque el componente principal se sabe es ceniza de cadáveres de esclavos, muy útil para este numina y otras. Si utilizas esta cal los seres permanecerán a tu vista más tiempo y es posible que otros también los vea. La cal negra es barata, costando unos pocos denarios. También elaboran la *favillae nigra*, ceniza caliente negra de origen desconocido, capaz de emular los efectos de esta numina, pero esta no la venden barata.

Poder sobre lo sombrío **Don Gen Fid 1**

Característica: inteligencia
Parámetros: estaciones, uno mismo, uno mismo

Este don te permite controlar tus estigmas sombríos. Por cada éxito al realizarlo pueden disminuir un punto de tus estigmas, pudiendo escoger entre varios y repartir los puntos. Para obtener el don debes permanecer una noche completa en un templo a Juno, donde te practicarás un profundo corte en la mano izquierda –una herida total por cada cinco éxitos-. La sangre que debe manar con abundancia la depositarás en una simple vasija de barro, con tu nombre, rodeándolo con los diversos nombres de Juno. La vasija encierra el poder de tus estigmas, siendo enterrada en el sótano del templo o lugar cercano. Al finalizar el don la vasija se quiebra, retornando a ti la sombra encerrada, sin importar la distancia. Cuando el poder entre de nuevo en ti es habitual caer inconsciente durante unos minutos.

A la vasija puedes inscribirle un símbolo planetario que te ayudará a encadenar mejor el estigma, con un efecto secundario añadido. La astrología, siempre complicada, abre puertas inesperadas en las numinae. Una influencia oriental detestada por los mayores del Pacto. Las dominae ancianas no permiten la utilización de la astrología, por lo que debes tener cuidado si lo haces. Cuando lo encadenas de esta forma tienes un éxito extra. Aquí tienes unos pocos ejemplos de positivos. Por cada éxito al realizar la numina, tienes un +1 con los efectos, con un máximo siempre de cinco éxitos:

- **Sol**: puedes escoger entre un +1 en percepción o en envejecimiento.
- **Luna**: puedes reducir la cualidad locura o una maldición en un punto por éxito.
- **Júpiter**: +1 en tiradas de autoridad.
- **Saturno**: +1 en tiradas de agrario o disciplina
- **Mercurio**: tienes un +1 por éxito en viajar, equitación o navegación.
- **Marte**: puedes escoger entre un +1 en tus tiradas con un arma específica.
- **Venus**: un +1 en las tiradas para seducir y amistad.

El despertar sombrío **Evo Gen Gra 1**

Característica: carisma
Parámetros: especial, corto, individuo

Puedes "despertar" un estigma sombrío en un oponente, lo que hace que actúe con mayor virulencia o poder durante una escena o combate. Por cada éxito al realizar la numina el estigma aumenta en un punto. Como máximo puede alcanzar el doble de lo que tenga normalmente. El despertar es violento, difícil de controlar. El estigma se escoge al azar.

Esta numina la utiliza la congregación de dominae de Tithéne, en la isla de Faros, Alejandría, con un grupo de fieles famosos por sus estigmas de ira y metamorfosis. La congregación posee una enorme domus con aspecto de fortaleza en la que habitualmente utilizan esta numina con sus aterradores y monstruosos fieles. Según ellas sus fieles, los *tithé*, "los nutridos", son expertos a la hora de mantener a raya a los daemoni y seres monstruosos procedentes de Egipto que intentan tomar la noche en Alejandría.

GRADO 2

Égida de Juno **Lus Gen Fid 2**

Característica: inteligencia
Parámetros: estaciones, físico, individuo

Esta lustración te protege contra cualquier efecto sobrenatural de Genus o similar. Por cada éxito al realizar la numina tienes un +1 en defensa teúrgica. La numina debes realizarla durante las Matronalia, el 1 de marzo, día sagrado de Juno. Debes realizar ofrendas y votos en un templo a Juno. Además de coger un poco de tierra del templo, depositarla en una bolsa y llevarla colgada del cuello.

Si realizas un sacrificio adecuado puedes obtener de un +1 hasta un +5 en la tirada, además de hacer partícipe a varias mujeres de tu protección –como máximo lo que tengas en carisma-.

Bendición de Juno **Lus Gen Fid 2**

Característica: inteligencia
Parámetros: estaciones, físico, individuo

Esta numina te protege de los efectos de los estigmas sombríos. Por cada éxito tienes un +1 en defensa teúrgica. La lustración debes realizarla el 1 de marzo, durante las Matronalia, en un templo a Juno. Es habitual que hagas ofrendas y un sacrificio apropiado. Además de permanecer encerrada durante unas horas, a oscuras, ya que debes comprender lo que significa la sombra.

Esta antigua numina fue según la leyenda un regalo de Hera a Jasón, su héroe protegido, lo cual le fue útil para protegerse de Medea. Esta numina fue de generación en generación en Tesalia, hasta que las brujas del culto a Hécate lo robaron y divulgaron a otros cultos solo para burlarse, en otra versión fue el culto a Artemis o el de Mercurio los culpables. A las dominae les llevó mucho tiempo el volver a recuperar solo para el Misterio de Genus esta numina.

Télesma excubitum **Evo Gen Gra 2**

Característica: constitución
Parámetros: especial, físico, individuo

Para realizar esta numina necesitas una pequeña figurilla de bronce hueca con la efigie de una mujer. La figurilla debe tener en su interior tu sangre y una gema. La figurilla es capaz de ver y escuchar todo a su alrededor. Está activa durante un día o una noche. A mayor número de éxitos mayor será su efectividad. La

figurilla te responderá una serie de preguntas igual a los éxitos al realizar la numina antes de quedar "muerta".

Son multitud los *télesma* –objeto de poder, talismán– que pueden hacerse con diferentes funciones. Este tiene como función la de espiar. Otros pueden moverse, emitir oráculos, maldecir, controlar personas o defender un lugar. Expertos en elaborar télesma son las brujas, los taumaturgos, algunos sabios hebreos y goéticos. Algunos télesma conocidos son:

- **Télesma de Hesies**: capaz de mover a los muertos a voluntad, en posesión de una bruja que habita en un oasis perdido de Egipto. Se dice que fue bendecido por el propio Osiris. La figura es de oro, aunque está verde por el paso del tiempo; tiene una cabeza con dos caras, una de Osiris y otra de Anubis.
- **Télesma de Oromasde**: protege contra el poder de la sombra, emitiendo oráculos sobre las acciones futuras y guerras sobrenaturales. Estaba en posesión de los magoi persas, pero lo perdieron cuando Alejandro Magno atacó Persia. La figura tiene el aspecto de un toro con cabeza humana. También protege contra el fuego.
- **Télesma de Sabaoth**: protege y reflecta cualquier poder hostil que ataque a su portador, el cual debe ser judío o cristiano, ya que es un arma contra los paganos. El poder hostil vuelve al que lo lanzó, pero con mayor poder. Se cree fue elaborado por Salomón, pero esto es solo una invención. La figurilla tiene el aspecto de un ángel con seis alas.

El regalo **Evo Gen Fid 2**

Característica: carisma
Parámetros: especial, físico, individuo

Con esta numina puedes "regalar" uno o varios de tus dominatus a una persona, animal, daemonium y si es posible, incluso a un lugar. Debes hacerte un corte en la palma de la mano derecha y tocar al destinatario de tu dominatus. Esta numina dura un día o una noche completos. Por cada éxito al realizar la numina puedes regalar un dominatus. Tus dominatus pasan de ti al destinatario. Por eso no puedes realizarlo, ya que te desprendes del mismo. Si el destinatario muere teniendo tu dominatus, debes tocarlo para recuperarlo. Si inviertes una herida total y el doble de puntos de dinamis de fides al realizar la numina, uno de los dominatus cedidos puedes realizarlo aunque lo hayas cedido a otra persona. Y si está muere el dominatus vuelve instantáneamente.

Esta evocación es muy utilizada por las dominae cuando quieren ayudar a sus fieles cercanos a realizar misiones concretas en lugares cercanos, ya que es menos costoso que los dones. En Praeneste, sede política del Pacto existe un grupo de estatuas representando a los dioses capitolinos –incluidos Apolo y Hermes- en el interior de un viejo templo que al tocarlas teúrgos o fieles regalan dominatus. Estos a diferencia de la numina pueden durar hasta un año. Es un misterio porqué estas estatuas son capaces de hacer esto. Un anciano teúrgo por tradición las custodia. Solo pueden tocar las estatuas los que él considere apropiados y merecedores de ello –a veces por capricho, favores políticos, haciéndole un buen regalo o simplemente cayéndole bien-.

GRADO 3

Sangre a la sangre **Don Gen Fid 3**

Característica: percepción
Parámetros: décadas, uno mismo, uno mismo

Esta numina te permite saber la localización aproximada, estado de salud e incluso indagar sobre las emociones intensas de una serie de individuos vinculados por sangre, esto es, lazos familiares - hermanos, progenitores, hijos y conyuges-. Para que la numina sea efectiva necesitas un mapa, no necesariamente muy detallado del Imperio y tierras bárbaras limítrofes, así como figuritas de barro elaboradas por ti misma de cada uno de los individuos. A cada figura debes ponerle un nombre. Necesitas tener un poco de la sangre de los que deseas afectar con la numina, así como un objeto personal que le pertenezca. Realizas el don en un templo o santuario a Juno, donde deberás permanecer tres días y tres noches sin poder salir. Durante cada noche recitarás el don en voz baja. Por cada éxito vínculas a una persona y esta a su vez vincula a sus familiares inmediatos, pudiendo hacer estatuillas de barro de ellas. Las figuras de barro manifiestan la localización de cada persona, pues se mueven por si solas en el mapa, además en su rostro se puede ver más o menos si en ese momento sienten alguna emoción. Las figuras muestran las posibles heridas o enfermedad de cada uno de ellos.

Las dominae utilizan esta numina para tener un gran control sobre las familias patricias, senadores, *negotiatores* e incluso miembros cercanos de la familia imperial. Se sospecha que el *decairis*, cúspide del culto a Juno, posee miles de estatuas, de las cuales cientos de ellas son de teúrgos, héroes y taumaturgos. Con esta sencilla numina de grado 3 controlan y vigilan al Pacto. Por supuesto, demostrar esto es casi imposible y políticamente arriesgado. Caer en desgracia con el culto a Juno puede ser una pesadilla.

Potestas genius **Don Gen Fid 3**

Característica: inteligencia
Parámetros: años, uno mismo, uno mismo

Con este don potencias la designación de poder de tu genius. Por cada éxito al realizar la numina aumenta en un punto. Por cada éxito debes invertir una casilla de rendimiento. El don debes realizarlo en un templo conjunto a Juno y Júpiter. Debes permanecer en el mismo tres días, en los cuales caerás en trance. Debes escoger una habitación o sótano oscuro, y disponer tres braseros en su interior con sustancias aromáticas y adormidera. El don debe comenzarse durante la Saturnalia, el 27 de diciembre. Si realizas el mismo don sobre ti sin que finalizase el anterior, el último sería el que prevalecería.

Durante el trance es habitual que el genius, aún dormido, contacté contigo, revelándote secretos y incluso otorgándote conocimientos que ignorabas que supieses. Por cada éxito tienes tres puntos de estudio que puedes distribuir en conocimientos de cualquier tipo, incluso sobrenaturales.

Conexus praesens **Evo Gen Fid 3**

Característica: carisma
Parámetros: especial, físico, individuo

Con esta numina vinculas a una persona con un objeto –habitualmente un cuchillo, un crisol o un objeto personal de tu victima–. Necesitas sangre de la misma, manchando el objeto con ella. Al tratarse de una evocación necesitas manchar el objeto cuando quieras que el efecto de la numina se active. Por cada éxito al realizar la numina tienes un +1 en ataque teúrgico contra ese individuo. El *conexus* –vínculo– desaparece si el objeto queda destruido. Si tu victima está en el interior de un lugar sagrado la *conexus* no es útil en ese momento.

Algunos objetos son más actos para realizar numinae específicas. Por ejemplo, si la numina hace que tu victima arda, lo más apropiado es que hayas escogido como *conexus* un brasero; en cambio, si lo que quieres es espiarle, lo mejor es un espejo. Considera que tienes el doble de éxitos en estos casos.

GRADO 4

EL PODER DE HEBE **DON GEN FID 4**

Característica: constitución
Parámetros: años, uno mismo, uno mismo

Quedas imbuido del poder de Hebe, la juventud. Para adquirir el don debes realizar servicios a un templo de Juno –madre de Hebe- durante el tiempo que solicitas el don. Tienes que realizar los sacrificios de cuatro animales hembra, uno cada día que dura el don. Te bañarás con su sangre al amanecer. Por cada éxito al realizar la numina tienes un +1 a las tiradas contra el envejecimiento. La primera vez que utilizas este don recuperas un punto de envejecimiento si tienes alguno. Este don suele realizarse en *supplicationes*, varios teúrgos juntos realizan el don. De esta forma los éxitos suelen ser altos.

Son varios los objetos famosos que afectan el envejecimiento, ya sea deteniéndolo o incluso rejuveneciendo. Aquí tienes unos ejemplos:

- **La estatua de criselefantina de Hebe**: rumores aseguran que tres dominae en Corinto poseen un regalo de la propia Hebe que las hace casi inmortales, ya que no envejecen. Se trata de una estatua de oro y marfil de la diosa, que al parecer incluso parece respirar y su sangre correr por sus venas. Cada año las dominae realizan con un pequeño punzón un pinchazo en la estatua en un lugar que solo ellas conocen y recogiendo unas gotas de sangre, las beben y de esta forma no solo no envejecen, sino que pueden incluso rejuvenecen a otras ancianas.
- **El cuchillo de oro de Hércules**: al parecer, cuando Hércules murió incinerado en la pira un pequeño cuchillo de oro quedó en el lugar. A lo largo del tiempo, el cuchillo a pasado por multitud de manos… y de gargantas. Ahora es un cuchillo de oro, desgastado y mellado, que no llama mucho la atención. Pero tiene la capacidad de robar años y dárselos a su poseedor. Cuando se mata con el cuchillo, este roba la vida, haciendo que se poseedor rejuvenezca un año.
- **El árbol de Eriteide**: nombre de una de las Hespérides. Este árbol situado en algún lugar de la Hélade o isla del Egeo, da unas manzanas que tienen la propiedad de rejuvenecer, curar lesiones y proporcionar una gran salud. El único problema es que puede rejuvenecer demasiado, pudiendo convertir a un hombre en un niño. Se cree que un bellator del término de la Hélade consiguió una manzana de las propias Hespérides, y de ella obtuvo semillas, que dieron su fruto.

POTESTAS DAEMONIUM **EVO GEN FID 4**

Característica: inteligencia
Parámetros: especial, físico, individuo

Esta numina potencia la designación de poder de un daemonium o cualquier tipo de fantasma. Por cada éxito aumenta en un punto. Esta numina solo es efectiva una noche o un día. Para realizar la numina el ente debe beber de tu sangre desde un recipiente de electro –aleación de cuatro partes de oro y una de plata-. En el interior del recipiente debes inscribir la numina y tu nombre. Junto a la sangre debes poner vino y un pequeño retal de papiro con el nombre o descripción del ente. Si se trata de un fantasma, verás como el líquido del recipiente se corrompe o simplemente desaparece tu sangre. Según sea el tipo de ente puedes ofrecer algún sacrificio apropiado, lo que hará la numina más poderosa. Considera que puedes tener de un +1 hasta un +5 al realizarla.

Esta numina es muy útil cuando se utiliza en *supplicatio* ya que puede transformar un simple fantasma en un adversario temible. Según algunos rumores las dominae tienen cementerios bajo algunos de sus templos, utilizando los fantasmas de sus fieles para atacar o espiar a sus enemigos. Pero también se dice que tienen esclavizados a efialtes –daemoni de las pesadillas- y otros seres que utilizan como un pequeño ejército sobrenatural.

GRADO 5

VIAJE PSIQUICO **EVO GEN FID 5**

Característica: inteligencia
Parámetros: especial, vinculo, individuo

Esta numina te permite realizar un viaje psíquico por medio de tu genius. Esta evocación necesita que caigas en un profundo trance. Lo habitual es utilizar una triaca de adormidera en cierta cantidad, un fármaco potente. Lo mejor es que un experto te la prepare. Caer en trance profundo puede llevar unos minutos. Por medio del trance tu psique abandona tu cuerpo, pudiendo viajar a gran velocidad y a lejanas distancias. Durante el viaje solo puedes ver y escuchar, no puedes hablar o realizar efectos sobrenaturales a través de tu psique, salvo los propios de esta numina. No puedes entrar en templos y santuarios consagrados a no ser que sean de tu deidad. Durante el viaje tu psique está en un plano de existencia diferente, lo que puede llamar la atención de fantasmas y daemoni, más sensibles al mundo invisible. La velocidad relativa a la que viajas es de una milla por minuto. Relativa, pues según el lugar puedes viajar a más o menos velocidad. Si sobrevuelas el mar o una llanura, iras más rápido, pero en la ciudad iras muy lento, a menos de un cuarto de velocidad, ya que lo que te hace rápido o lento es el número de mentes cercanas. Tu psique es incorpórea, por lo que puedes ignorar los obstáculos físicos, pero pueden hacerte daño con efectos sobrenaturales apropiados, como aquellos que afectan la mente, pero no las emociones, ya que estas están sujetas al cuerpo. Puedes viajar un minuto por éxito al realizar la numina. A partir de ese momento cada minuto viajando debes invertir una casilla de rendimiento. Si te quedas sin rendimiento, tu mente, agotada, viajará hasta tu cuerpo en estado inconsciente, ya que su único deseo es regresar. Si de alguna forma quedas atrapada, cada día de "fuera" pierdes una herida total.

Esta numina te permite realizar varios efectos:

- **Aparición**: invirtiendo un punto de gravitas puedes aparecer durante unos segundos. Tu imagen no será muy definida, pero se te puede reconocer.
- **Empujar**: invirtiendo un punto de gravitas puedes empujar un objeto como si tu fuerza fuese igual a tu gravitas.
- **Resonancia sonora**: puedes trasmitir una palabra al aire por cada punto de gravitas. Está parecerá distorsionada. No es igual a tu voz.
- **Visión del mundo invisible**: viajando eres capaz de ver a fantasmas y daemoni que habitualmente son invisibles en el mundo. Para ello debes hacer una tirada de percepción + vigilar contra una dificultad variable.

HIEROFANÍA

"ESTA PARTE DEL CAMPO ERA LA MÁS TRANQUILA, Y LA VERDAD, LA QUE MÁS ME GUSTABA. LOS CAMPOS DE TRIGO ERAN INMENSOS, PERO ESTA ERA LA PARTE MÁS ATRAYENTE PARA MÍ. CERCA SE ENCONTRABA EL LÍMITE, Y TRAS ESTE, UNA INMENSA

colina; en su interior moraban nuestros antepasados y familiares. Se adentraba por ella por una gruta sucia y oscura. Pero así es la vida y la muerte. Para mí el campo cultivado era la vida, la gruta la muerte. Luz y oscuridad. Tan separados como unidos, uno no puede existir sin lo otro. Pero lo que más me gustaba era observar la entrada al anochecer, tras la dura jornada de trabajo. En ocasiones, con la paciencia suficiente, podían verse en el interior las siluetas de los que ya no vivían. Era un regalo de la diosa. Pero había que tener cuidado pues los muertos ansían lo que no tienen: vida. Me hablaban y prometían tesoros y regalos ocultos en la gruta, pero no me dejaba engañar y me alejaba del lugar. Esas noches al regresar a la villa, atravesando los campos de trigo, el viento mecía con suavidad el campo, tan apacible como engañoso. Todos sabemos que el genius del trigo es un ser un tanto envidioso, pues él también ansía lo que no tiene: humanidad. Algunos decían que en el pasado algunos jóvenes habían desaparecido durante la noche en estos mismos campos y que ahora formaban parte del campo de trigo y del genius. Yo no les creía, pero cuando lo vi ante mi, observándome, el terror se apoderó de mi completamente. Me quedé paralizado. En un abrir y cerrar de ojos ya estaba junto a mí… no me dio tiempo ni a gritar"

-Últimos pensamientos del joven Lucio. El campo necesita en ocasiones de su sacrificio. Esto lo saben los satori, pero muchos de sus fieles, como Lucio, lo desconocen. Por eso dejan en ocasiones a los jóvenes pasear en las noches sin luna por los viejos campos…

El gran Misterio y secreto de los sembradores. Guardado por los grandes teúrgos del culto, el conocimiento otorgado por la Gran Madre hace miles de años para que sus hijos, la humanidad, hiciesen buen uso de la tierra y de su fruto. Hierofanía es el gran secreto de la naturaleza, el mundo de los campos y de las tierras próximas a ella.

Este Misterio une al sator con el mundo de la Diosa, la tierra y lo que habita en ella, animales y plantas; conociendo sus pensamientos y formas, entendiendo sus posibilidades. Pero debe entenderse que la Gran Madre donó el mundo al hombre para que lo utilizase para su provecho pero sin olvidar sus obligaciones religiosas con la naturaleza, ya que este es exigente y son muchos los seres que viven en ella y deben ser apaciguados. Hierofanía te permite conocer el mundo natural y el mundo "domesticado" por el hombre.

La naturaleza puede ser benigna o maligna, todo depende del uso que se haga de ella. No es justa o apta para débiles, el mundo es duro y solo sobreviven los más fuertes, la naturaleza tiene dos caras, tal como un dulce verano y el temible invierno. Los satoris saben como apaciguar la naturaleza y obtener de ella lo mejor.

El mundo de ultratumba no escapa al poder de la Hierofanía, tras la muerte el poder de Ceres, personificado como Perséfone, esposa de Hades –la muerte, el invierno- ayuda al teúrgo y los fieles a seguir una vida de ultratumba con ciertas ventajas. El ser un adorador de Ceres tiene grandes recompensas tras la muerte.

Eleusis

Los satori controlan el templo de Eleusis, centro de peregrinación de miles de fieles devotos. Situado a corta distancia de Atenas, en el lugar se realizan ceremonias secretas, en las cuales se dice se muestra la propia Ceres. De dicha ceremonia se dice que incluso puede resucitar a los muertos.

DOMINATUS DE HIEROFANÍA

El aliento de Deméter

Con este dominatus eres capaz de sentir con intensidad la vida que te rodea –salvo humanos-, ya que sientes la vida más natural, pero también la domestica –animales y plantas domesticas-. Para sentir la vida a tu alrededor necesitas concentrarte unos segundos, y poco a poco irás sintiendo. No importa si se trata de vida sencilla, como insectos o de seres más complejos. Puedes saber más o menos la distancia y dirección del ser vivo, incluso puedes saber si se trata de plantas, mamíferos, aves, insectos, etc. Este poder es automático, innato en ti. Abarcas en pasos lo que poseas en dignitas + percepción; esta área afecta una esfera más o menos perfecta.

El lenguaje de las plantas

Poder comunicarse con las plantas puede resultar muy interesante. Este poder te permite entablar comunicación no con las plantas en si, sino con su genius o similar. No verías necesariamente al genius, ya que este no tiene porque manifestarse, simplemente entablas conversación con él. Debe tenerse en cuenta que la conversación es con una planta, por lo que expresará aquello relacionado con su trato con el mundo. Para comunicarte debes encontrarte cerca de la planta.

El lenguaje del reino animal

Con este dominatus eres capaz de comunicarte con los animales, incluidos los domésticos. Esto no obliga a comunicarse al animal, simplemente entenderías su lenguaje momentáneamente. La conversación con un animal puede ser tortuosa, ya que los instintos y propia naturaleza complican la comprensión. Los animales no hablan con este dominatus, simplemente entiendes su combinación de sonidos y movimientos. Debes de estar cerca de él para entenderle.

La virtud de las plantas

Este poder te permite conocer intuitivamente las virtudes y efectos de las diferentes plantas. Este poder es automático, es innato en ti. Añades lo que poseas en Hierofanía a las tiradas relacionadas con el conocimiento de las plantas.

Protegido del reino natural

Ceres protege a sus fieles, y este dominatus es parte de esa salvaguarda, ya que posees protección contra el reino animal. El poder es automático, innato en ti. Posees en protección contra animales y plantas lo que tengas en fides, tanto contra ataque directos, como garras o venenos.

NUMINAE DE HIEROFANÍA

Grado 1

La fortaleza de Perséfone — Don Hie Fid 1

Características: inteligencia
Parámetros: estaciones, uno mismo, uno mismo

Esta numina te protege contra las posesiones y efectos sobrenaturales de los fantasmas, ya sean estos manes o espectros. Por cada éxito aumenta en un punto la defensa teúrgica. Para

obtener el don debes permanecer una noche en un templo a Ceres, Deméter, Coré o Perséfone. En el mismo debes realizar un ritual mortuorio simulado mientras recitas la numina. Debes colocar una pequeña figura de madera con tu aspecto aproximado y nombre grabado, quemarla y enterrar las cenizas cerca del templo, junto con un recipiente con un poco de vino y algo de comida.

Si llevas encima objetos de difuntos que sabes son ahora temibles lemures o larvas este don actúa con mayor fuerza, pudiendo otorgarte de un +1 hasta un +5 extra. Otros métodos contra ellos son el llevar encima sal y habas negras, se les puede amenazar con Dis Pater o las diosas Mania –la locura-, Tácita o Proserpina.

Gephyrismos — Evo Hie Gra 1

Características: carisma
Parámetros: especial, medio, individuo

Con esta numina puedes enviar maldiciones variadas a un individuo. Por norma están vinculadas al mundo natural y agrario, afectando los alimentos y el campo. Las maldiciones pueden hacer que el individuo se extravíe por el campo, que sus alimentos se pudran, que un animal le ataque, etcétera. Los éxitos al realizar la numina indican la potencia de la maldición, durando un día o una noche. Debes inscribir la maldición en una tablilla de plomo con un tono mal sonante y palabrotas, depositándola en un lugar cerca de la vivienda del afectado. Necesitas saber e inscribir el nombre del futuro maldito. Si se deposita en un pozo u otro lugar con agua estancada la maldición es más potente.

Son muchos los que compran maldiciones de este tipo para perjudicar a sus propios señores, adversarios o simplemente por envidia, para que el vecino terrateniente tenga una cosecha peor. Si sacrificas un animal y untas con sangre la tablilla ésta tiene mayor poder, pero también es más peligrosa. Se debe tener cuidado con las maldiciones pues despierten poderes extraños y a veces caprichosos.

La vision de Persefone — Don Hie Fid 1

Características: percepción
Parámetros: estaciones, uno mismo, uno mismo

Esta numina te permite vislumbrar a fantasmas invisibles. La visión no es perfecta, los ves como si estuviesen en medio de una niebla densa en la oscuridad. En realidad es tu psique quien los ve, no tus propios ojos. Si ves a un fantasma o varios, con un gran poder, tus ojos pueden volverse completamente blancos durante la visión. Los éxitos al realizar la numina puedes sumarlos al ataque teúrgico, aunque durante las fiestas relacionadas con los difuntos puedes doblar los puntos de éxito.

Puedes ayudarte de otros elementos para hacer que los fantasmas se visualicen, como esparcir sal, encender un brasero de hierro con incienso u ofrecerles sangre, a la vez que se dice en voz alta "*Ego sum qui te apello et videre volo*", algo así como *soy el que te llama y quiere ver*.

El regalo de la vida — Evo Hie Fid 1

Característica: constitución
Parámetros: especial, físico, individuo

Esta numina te permite conceder una especial fertilidad –o infertilidad- a un ser vivo, ya sea una persona, animal o planta. A mayor número de éxitos mayor su fertilidad. Considera que para que una persona totalmente estéril pueda procrear necesitas cinco éxitos. Esta numina no funciona durante las lemuria y fiestas relacionadas con la guerra y la muerte.

Muchos satoris van de pueblo en pueblo y de campo a campo ofreciendo sus servicios por un módico precio como



"brujos" ambulantes. De esta forma pueden entrar en multitud de lugares y conocer a gente interesante en casi cualquier parte y ganarse su confianza ya que gracias a ellos sus animales son más fértiles o su familia crece.

Protección suffimenica **Lus Hie Fid 1**

Características: inteligencia
Parámetros: estaciones, físico, grupo

Esta lustración te protege contra los efectos de los estigmas sombríos, tanto los tuyos como ajenos. Tú y los que te rodean pueden reducir un número de puntos igual a los éxitos de la lustración. Puedes escoger que estigmas reducir. Para realizar la lustración debes elaborar *suffimen*, una mezcla sagrada que solo puede elaborarse durante las *Parilia* el 21 de abril. La mezcla está compuesta de sangre y cenizas de la cola de un caballo inmolado durante el *October equus*, así como cenizas de fetos de vacas sacrificadas durante los *Fordicidia*, además de cenizas de vainas de habas. Debes rociar a los que deseen protección con esta mezcla.

Según la elaboración del *suffimen* este puede otorgar efectos positivos extras. La calidad de la mezcla puede dar hasta un +5 en los efectos:

- Mayor defensa contra los estigmas.
- Aumentar el número de protegidos.
- Elimina puntos de tributo.

GRADO 2

La tutela de las diosas de la tierra **Lus Hie Fid 2**

Características: inteligencia
Parámetros: estaciones, físico, población

Esta lustración protege un campo labrado contra el frío, la helada, el fuego y contra plagas de insectos. Por cada éxito al realizar la numina tienes un +1 en agrario. La lustración debes hacerla en el árbol "sagrado" del lugar. Este árbol simplemente debe ser antiguo y estar situado en un lugar importante o característico del campo. Se le ofrece vino e incienso a Dea Dia, Ceres, Ops Consiva y Tellus, además del sacrificio de dos lechones, una oveja y una vaca de piel blanca. También se deben dar tres veces tres vueltas alrededor del árbol. Al final se hacen diversos regalos que se entierran junto al árbol –curiosamente estos regalos desaparecen-, además debes poner una representación de Ceres.

En algunas villas y latifundios existen árboles o arboledas sagrados. Estos lugares encierran poder, por lo tanto la numina también lo tiene. Pueden otorgar de un +1 hasta un +10 a la tirada de la numina.

Devotio cerealia **Don Hie Fid 2**

Características: carisma
Parámetros: estaciones, uno mismo, uno mismo

Este don te enlaza con un grupo de fieles, denominados *devotio*. La numina te permite utilizar los puntos de dinamis de fides de los *devotio* como si fuesen tuyos, por lo que tendrías una gran reserva de puntos. No importa a que distancia se encuentren. La única limitación es que si los fieles están en un lugar sagrado ajeno al mundo pagano no puedes coger los puntos. Por cada éxito al realizar el don puedes enlazar un *devotio*, pero como máximo lo que poseas en corpus religio + carisma. Este don debes realizarlo en un altar a Ceres junto con los *devotio*. Debes inscribir tu nombre y el de ellos en el altar, ofreciendo un sacrificio, además de hacerlo solo durante las Cerialia, del 12 al 19 de abril.

Los satoris tienen bajo su protección a multitud de fieles devotos, deseosos de ayudarles en sus cometidos. Existen otras dos versiones de *Devotio cerealia* en la que los fieles pueden donar virtus y gravitas. Son varias las numinae de Hierofanía que hacen de los fieles una fuente de poder.

La sabiduría de Tellus **Don Hie Gra 2**

Características: destreza
Parámetros: estaciones, uno mismo, uno mismo

Esta numina te permite realizar acciones relacionadas con el campo con mayor maestría, ya que te transmite parte de su poder. Por cada éxito al realizar el don tienes un +1 en las tiradas de campestre. Para obtener el don debes recluirte dos días en un templo a Ceres, ofrecerle sacrificios y ofrendas. Debes inscribir tu nombre en una vasija y en su interior poner diversas semillas que ofreces a Tellus. La vasija debes enterrarla en un lugar sagrado dedicado a las diosas de la tierra.

Al adquirir el don tienes una vinculación especial con un tipo de terreno específico, como montaña, desierto, bosque, etc. Por cada éxito al realizar la numina tendrías un +1 extra en ese terreno. Además puedes tener cierta afinidad con una especie animal del lugar, adquiriendo una capacidad especial. Por ejemplo, si escoges un búho tendrías un positivo extra para ver de noche; si fuese un ciervo, en escuchar o correr; un felino en ocultación o latrocinio, etc.

La maldición de Proserpina **Evo Hie Fid 2**

Características: carisma
Parámetros: especial, físico, individuo

El realizar esta evocación debes imprecar a la diosa Proserpina venganza contra un individuo, vociferando el nombre de la persona a maldecir al anochecer. Debes inscribir su nombre en una tablilla de plomo y fundirla en fuego. La tablilla, ya fría, debes depositarla en una vasija con vino y enterrarla. También debes beber algo del vino durante la evocación. Esta numina invoca a un daemonium que llevará a cabo la venganza. Aunque se trata de uno solo lo habitual es que aparezca con 3, 5 o 9 cuerpos, como pequeños animales. Por cada éxito el daemonium tiene un punto en la designación de poder. Su misión es hacer que la maldición se cumpla, por lo tanto si tiene poco poder le será más difícil realizarla si se trata de algo complicado. Este desaparece cuando amanece.

Como en esta numina muchos *indigitamenta* pueden manifestarse en el mundo visible como daemoni de muy diferente índole y aspecto. Estos daemoni no tienen un poder determinado, tu capacidad para manifestarlo es lo que le confiere poder. Por ello, si en esta numina le ofreces tu sangre, sacrificios o haces un voto sagrado, como construirle un pequeño santuario o dedicarle una estatua, el daemonium tendrá más poder. Considera que por cada uno de los ejemplos anteriores el daemonium puede aumentar en un punto su designación de poder.

GRADO 3

El invierno de Perséfone **Evo Hie Vir 3**

Característica: carisma
Parámetros: especial, corto, grupo

Esta numina te permite arrancar la vida a los animales y plantas. Por cada éxito haces una herida total en los animales o un daño equivalente en las plantas. El daño de la numina es producido por dos razones: envejecimiento y frío. Por ello

cuando lo utilizas tiene un efecto visual extraño, ya que el área se enfría considerablemente y la vida animal y vegetal envejece y se consume con rapidez. El frío procede de la tierra. Si atacas árboles, considera que cada uno es como un individuo, atacándolo desde las raíces. Para realizar la numina debes hacerte un corte o un pinchazo en la palma izquierda y dejar que una gota caiga a la tierra. Como efectos secundarios de la numina, los animales pierden características debidos al envejecimiento y se ralentizan por el frío. Por cada éxito debes hacer una tirada de envejecimiento con cada animal, además de tener estos un -1 en maniobra por éxito.

Esta numina la obtuvo una satora llamada Alcestis que perdida en invierno durante una nevada inusual en el norte de Sicilia, tuvo que cobijarse en una pequeña cueva. En su interior varios animales hambrientos, lobos dicen algunos, la atacaron, pero sin saber como pudo utilizar esta numina y acabar con ellos. La satora agradecida, percatándose de que Proserpina le había dado ese conocimiento para salvarla, le dedicó un santuario ante la cueva, la cual aseguran llega hasta el infierno. Ahora una descendiente de la satora cuida del santuario –llamado de Alcestis-. Algunos creen que si se duerme en el santuario Alcestis se muestra en sueños, emitiendo profecías y otorgando dominatus a los satoris.

Grito báquico — Evo Hie Vir 3

Características: carisma
Parámetros: especial, corto, grupo

Con esta numina puedes enloquecer a una persona durante un día o una noche. Invocas el poder de Iaco, una de las manifestaciones de Dionisios, hijo de Deméter, gritando, lo que desencadena la locura en tu victima: miedo, obsesión, lujuria, éxtasis,… un caos emocional muy difícil de soportar. La victima parecerá borracha, violenta, confusa y en ocasiones lujuriosa. Por cada éxito la victima o victimas adquieren un punto en la cualidad locura.

Esta numina fue un regalo del culto a Baco. Enloquecieron a varios satoris, ya que según su filosofía no se puede comprender lo que no se experimenta, y después se la regalaron. La relación entre los cultos a Baco, Ceres y Venus es estrecha en ocasiones, pero no exenta de problemas, numerosos malentendidos -algunos provocados por los propios teúrgos- y curiosas historias. El Pacto en general no ve con buenos ojos esta relación con el culto a Baco, pues se intercambian numinae y otros secretos. Pero los tres cultos saben que esta relación les beneficia y les confiere un poder que hace que muchos se lo piensen dos veces antes de provocarles.

La maldición de Erisicton — Evo Hie Vir 3

Característica: constitución
Parámetros: especial, medio, individuo

Con esta numina produces un hambre espantosa en tu victima. Por cada éxito al realizar la numina esta debe hacer una tirada contra el hambre. La dificultad se incrementa por cada éxito, siendo la primera contra 20+. Además este atroz hambre hace que la victima enloquezca, teniendo la imperiosa necesidad de comer, aunque nada le sacia, salvo su propia carne… Por cada punto de fracaso de la victima adquiere un punto en la cualidad locura –esta desaparece si se desvanece o sacia el hambre-.

Erisicton, un rey de Tesalia, fue maldecido por Deméter al intentar talar un bosquecillo sagrado. La diosa le castigó con un hambre insaciable, que solo pudo aplacar devorándose a si mismo. La diosa lo maldijo por medio de una de sus sacerdotisas, Nicipe, la cual trasmitió la numina a través de las generaciones.

GRADO 4

Unión con la siembra — Don Hie Fid 4

Característica: carisma
Parámetros: décadas, uno mismo, uno mismo

Este don te permite establecer y mantener un vínculo místico con un lugar, por norma un campo sembrado o algo similar, como una villa campestre. Por norma los satoris escogen un lugar apartado y seguro. La unión es tan fuerte que parte de tu vida depende del bienestar del lugar, lo cual te reporta beneficios. La unión hace que automáticamente sepas si están dañando tu terreno. La unión se realiza durante cuatro días en las Tesmoforias –en octubre–. La ceremonia debe oficiarla –no necesariamente debe ser una satora- una mujer casada, con niños o al menos de buena familia. El primer día se realiza una procesión alrededor del terreno hasta un pequeño altar en el mismo. Si no existe altar, debe construirse y consagrarse. El segundo y tercer día se realizan juegos, danzas eróticas y alguna competición atlética en la que pueden participar mujeres, pero en los que nadie puede comer. El último día se realiza un sacrificio y al final un banquete. Lo último que debes hacer es mezclar tu sangre con tierra y semillas y ofrecerla en el altar. Este don hace que tanto tu cuerpo como tu psique estén unidos a la tierra y el genius del lugar. Por ello sabrías la historia del lugar a un mismo grado que los éxitos al obtener el don, así como un positivo en agrario igual. Además de aumentar tu defensa teúrgica contra los poderes de Hierofanía, Natura y Vital cuando estás en él.

También por cada éxito tienes un positivo que puedes distribuir entre las siguientes posibilidades cuando te encuentras en el terreno:

- +1 herida total.
- +1 en las tiradas de rendimiento
- +1 en las tiradas de envejecimiento.

Son multitud los campos vinculados a satoris. Aunque este don de por si te otorga poder, lo importante del mismo es que varias numinae de grado alto requieren que estés vinculado a un terreno, ya que te permiten controlar el genius, ordenar a los fantasmas de los fieles enterrados que te obedezcan y otros beneficios. Los satoris en su terreno son duros adversarios.

La vitalidad de Tellus — Don Hie Vir 4

Características: constitución
Parámetros: semanas, uno mismo, uno mismo

Esta numina te permite recuperarte de las heridas a gran velocidad, recuperando una al día –al amanecer-. Por cada herida debes invertir dos casillas de rendimiento. Para que el don actúe debes estar en tierra firme, tampoco actúa si estas en terreno urbano, debes estar en zona campestre. Además por cada punto de éxito tienes un +1 a las tiradas para la recuperación normal de heridas. El don debes realizarlo durante la Cerialia, del 12 al 19 de abril, en un templo a Ceres, donde estarás recluido tres días. Debes sacrificar una vaca, además de ofrendar una estatua que te represente, purificada con agua y adornada con ramas de de olivo, pino y laurel.

En algunos terrenos consagrados a Ceres, Ops y Tellus puedes recuperar más de una herida diaria si duermes y descansas en ellos. Si posees tierra de Eleusis, Sicilia, Creta, Samotracia o el Peloponeso puedes tener de un +1 hasta un +5 al realizar la numina. Esta tierra debes mezclarla con gavillas de trigo y otros cereales, y guardarlas en una pequeña vasija de barro con tu nombre dentro escrito en una hoja de laurel.

Grado 5

Demeteristas **Don Hie Fid 5**

Características: carisma
Parámetros: décadas, uno mismo, uno mismo

Con este don creas un vínculo entre tú y un grupo de cuatro satoris. Este don solo puede ser realizado entre teúrgos satoris, invirtiendo cada uno un punto permanente de fides. Este rito, símbolo de amistad y unión, permite que los *demeteristas* compartan su fides. Cuando realizáis la misma numina juntos ésta se reduce en un grado a todos los efectos. Además cada uno sabría el estado de salud y más o menos donde se encuentra el resto. Si alguno se encuentra en peligro puede enviar una señal. Este don solo puede realizarse en el *alsos* –bosque sagrado– de Eleusis. Para obtener el don deben purificarse los *demeteristas* durante cuatro días, practicando ayuno y absteniéndose de practicar sexo, además de confesarse al sacerdote del lugar y esperar su absolución. Al finalizar el don los *demeteristas* pueden reducir un punto de sombra.

Cada uno de los demeteristas puede escoger un efecto secundario que le otorga un positivo igual a los éxitos al realizar la numina:

- +1 a las tiradas contra el hambre y la sed.
- +1 en las tiradas de agrario y campestre.
- +1 en las tiradas de envejecimiento.
- +1 en defensa teúrgica contra maldiciones.
- +1 en tiradas de amistad y que impliquen fertilidad.

Maiestas

"Mi poder es el propio poder. Es algo que yo sé y mis hombres también. Soy senador por derecho propio y el de mi linaje. Cuando me miro al espejo y me observo, quedo ensimismado con mi presencia. Mi mirada es la de un hombre sin dudas. Si debo enviar a un joven muchacho a una muerte segura en el campo de batalla: lo haré. Aunque ese muchacho fuese mi único hijo. Mi autorictas nutre lo que llamamos majestad. Una aureola que solo algunos poseemos. Poder, poder sobre la voluntad de los hombres… esto es algo que aprendí de mi padre, un iniciado en los misteriosos secretos del culto a Júpiter. No es algo que esté al alcance de cualquiera. Es una gran responsabilidad, pues es un gran poder. Hemos nacido para ser los líderes de este mundo que es Roma."

-Marco Cornelio Vetus de Britania, pensando sobre su gran responsabilidad como dialis, senador y pater familia de los cornelio.

Las leyes que gobiernan el universo, que atan el mundo. Todo lo que existe es gracias a la ley, sin ésta no existiría el mundo. El mundo visible y el invisible tienen leyes que las constituyen, varían en cada mundo pero son inmutables en cada uno de ellos. Pero siempre hay excepciones y formas de cambiar esto, las leyes no se pueden cambiar pero si engañar.

Este Misterio te permite conocer los secretos sobre el control y dominación de la especie humana y de numerosos daemoni, pudiendo incluso afectar al propio tiempo. Maiestas es poder, y poder sobre el poder. Peligroso, tentador pero efectivo. Este Misterio es la causa principal de la corrupción diale, pues tanto poder puede volverlos orgullosos.

La Maiestas permite al teúrgo imponer su voluntad sobre la dinamis del mundo, por ello puede dominar con su sola presencia aquello que le rodea, incluso afecta la naturaleza, el tiempo y entes que le rodean. Afecta la dinamis y de esta forma este modifica las leyes establecidas de una forma sutil, aunque a grandes niveles el poder puede hacer que ocurran cosas realmente imposibles.

Autorictas máxima

Según algunos rumores durante la Guerra de Troya parte del conocimiento sobre Maiestas se perdió, por ello se cree que nadie la conoce a altos niveles. Otros aseguran que los líderes diale de la familia albina lo atesoran aunque por algún motivo no lo utilizan.

Se fundamenta en la base de la *autorictas*, la autoridad del teúrgo sobre la dinamis, la mente sobre la materia, el alma sobre la dinamis.

DOMINATUS DE MAIESTAS

El poder de la voluntad

La teúrgia se nutre de la dinamis y de la fortaleza vital del teúrgo, gracias a estos dos factores el teúrgo podrá controlar y ejercer su poder. Los diale gracias a este dominatus pueden potenciar ese canal y afectar con más fuerza el mundo con su teúrgia. Este poder se manifiesta gracias a la voluntad del teúrgo. Puedes sumar a tu ataque teúrgico en Maiestas lo que poseas en fides.

La virtud de la autoridad

El poder del mando es algo inherente en los diale, basado en el poder de la *auctoritas*, un concepto importantísimo para los diale y también para los saliare. Este poder es automático, siempre está activo, ya que forma parte de ti. Tu dignidad y honor refuerzan la autorictas ya que ésta se nutre de aquellas. Gracias a este dominatus puedes sumar a tus tiradas de autoridad lo que poseas en virtus.

Reverencia

Los diale saben como inspirar respeto y un temor reverencial hacia sus personas, es uno de los pilares de los patricios y nobles. Este dominatus hace que irradies respeto y temor hacia ti, el poder es automático, sin coste alguno. Muy útil en combate, ya que proporciona un negativo en maniobra igual a tu virtus a aquellos que quieran agredirte, incluso afecta a los animales.

Senador

Este dominatus encarna el poder de la presencia personal, el carisma en estado puro, pero con el requisito del uso de la palabra. Este poder es automático, estando siempre activo. A tus tiradas de oratoria puedes sumar lo que poseas en gravitas.

Vinculo entre iguales

Los diale como hijos de Iopater son diferentes en esencia al resto de los mortales y teúrgos, hijos del dios supremo del *imperium romanum*. Con este poder sientes la presencia de tus iguales, incluso puedes llegar a saber más o menos donde están. Sientes a una distancia igual a tu dignitas + percepción en pasos la presencia de tus iguales. Este poder es automático, siempre está activo.

NUMINAE DE MAIESTAS

Grado 1

La mirada de Numa **Don Mai Gra 1**

Característica: percepción
Parámetros: estaciones, uno mismo, uno mismo

Este don te permite ver el poder en el interior de los objetos y lugares. Si el poder está activo es más sencillo. Cuando observas poder tus ojos resplandecen ligeramente, como si una fuerte luz le diese de frente. La tirada es variable para

descubrir los objetos, pero por cada éxito al obtener el don tienes un +1. Para obtener el don debes recluirte una noche en un templo a Júpiter y encerrarte en una pequeña habitación en la cual dispondrás de un brasero en el que quemarás adormidera e incienso. El opio te dejará dormido. Sobre los ojos debes poner una tira de papiro con esta numina inscrita por dentro.

Numa Pompilio, segundo rey de Roma, tras Rómulo, fue un gran teúrgo, y algunos dicen, taumaturgo e incluso filósofo. Siendo rey y sumo pontífice de los cultos romanos, Numa tuvo acceso a gran cantidad de secretos, y por ello muchos creen que cierta cantidad de numinae de Maiestas y Caelum son su herencia. También se habla de unos manuscritos proféticos encontrados en su tumba, de la cual su cuerpo había desaparecido y de varias numinae de gran poder. Nadie sabe donde se encuentra el cuerpo, ni que fue de estas numinae.

Poder desatado **Evo Mai Fid 1**

Característica: fuerza
Parámetros: especial, corto, individuo

Con esta numina liberas el poder encerrado en un elementi sacro o télesma. Por cada éxito liberas una vez el poder. Cada vez que lo liberes debes hacer una tirada con dos dados. Si obtienes menos de 6, el poder, aunque lo descargas, se activa, actuando o afectando al azar. En algunos lugares –templos, omphalos- los objetos pueden ganar o perder poder, esto tiene que tenerse en cuenta, ya que al "liberarse" pueden activarse con mayor o menor facilidad. Curiosamente no existen objetos capaces de emular esta numina.

Esta numina fue muy útil durante las guerras pritánicas en la Hélade, Asia y Oriente. Los prítanis, teúrgos de Apolo, poseían gran cantidad de objetos, tanto sacri como télesmas, con los cuales aventajaban a los diale, acabando con multitud de ellos. Por ello, entre otras numinae, se les enseñó esta incluso a jóvenes procus, aspirantes a dialis. Ya que no podían destruir los objetos, al parecer protegidos por un poderoso prítanis oculto en el Peloponeso, al menos podían dejarlos inútiles. De igual forma los diale la enseñaron durante la conquista de Hispania y la Galia. La numina fue en origen posesión de la familia Flaminia, que la cedió al culto a Júpiter.

Sobrecarga de poder **Evo Mai Fid 1**

Característica: inteligencia
Parámetros: especial, medio, individuo

Esta numina hace que tu oponente tenga que utilizar más puntos de dinamis cuando realiza un poder sobrenatural. Para poder utilizarlo debes vencer o igualar su maniobra. Por cada éxito al realizar la numina tiene que invertir un punto extra.

Para que esta numina afecte a seres sobrenaturales, como daemoni o fantasmas, requieres portar algún tipo de objeto vinculado o relacionado con el ser. Por ejemplo, si se trata de fantasmas necesitas tener algo que le pertenezca, como un objeto personal o parte de su cuerpo, incluso sangre de un familiar inmediato, o saber su nombre en vida. Según el daemonium necesitarás algo concreto, por ejemplo, si se trata de un ser relacionado con el fuego, debes llevar ceniza o una antorcha. Si es un efialte, demonio de las pesadillas, necesitaras saber su nombre o llevar una estatuilla con la forma habitual en que se presente en los sueños -si el efialte te ataca en sueños, puedes utilizar esta numina- . Es el Iniciador el que decide al final si puedes utilizar la numina contra seres sobrenaturales o no.

Janitor **Don Mai Fid 1**

Característica: percepción
Parámetros: décadas, uno mismo, uno mismo

Con este don te vinculas a un lugar sagrado, aunque lo habitual es que lo utilices para vincularte con tu *focus* –centro teúrgico de tu casa–. Con este don sabrías si tu casa está siendo atacada, ya sea físicamente o con poderes sobrenaturales. Puedes realizar numinae a través del janitor, utilizando su propia dinamis –recupera un punto cada día–. Este tiene una reserva igual a los éxitos al realizar el don. Cada año esta reserva aumenta en un punto. El janitor puedes especializarlo en maniobra, ataque, o defensa teúrgicos (+1 por cada éxito al realizar la numina). Para ello al realizar el don debes hacer conjuntamente un rito especial. Lo habitual es realizar un sacrificio y ofrecer un banquete a la familia que debe durar desde el amanecer hasta el anochecer. El *focus* también está invitado, por lo que también tendrá su asiento, parte de comida y bebida.

Esta numina es muy antigua. Cada pater familias –de las familias patricias y equivalentes-, tanto en Italia como en el resto del Mediterráneo y otros lugares, es el sacerdote de su propia familia, la cual incluye sirvientes esclavos y otras gentes. El pater familias es el encargado de varios ritos cuyo cometido es proteger y obtener el favor de los dioses para su familia. Uno de estos ritos es el del janitor.

Tempestas **Evo Mai Fid 1**

Característica: carisma
Parámetros: especial, corto, grupo

Esta evocación te permite aumentar la dificultad para realizar teúrgia y taumaturgia a tu alrededor, aunque también te afecta a ti. Por cada éxito aumenta en un +5.

Puedes portar objetos relacionados con Misterios, Arcanos o Maestrías taumatúrgicas para potenciar los efectos de la numina. Considera que pueden darte hasta un +5 a la tirada. Aquí tienes unos ejemplos:

- **Misterios**: lo habitual es portar una estatua que represente a la deidad o deidades, así como nombres de las mismas escritas en papiro rodeadas de la numina.
- **Arcanos**: tiras de papiro con los nombres taumatúrgicos de los dioses, planetas, constelaciones, lugares y un largo etcétera, relacionados con el Arcano. Estas tiras se cosen a la ropa.
- **Maestrías**: una pequeña tablilla de plomo con el nombre de la maestría en latín, griego, egipcio y hebreo, rodeada de la numina. La tablilla se enrolla y se perfora con un clavo de hierro manchado de vino.

Tanto para los Arcanos como para las maestrías, no es necesario saber taumaturgia para realizar estas tablillas y papiros. En el Imperio abundan los libros sobre estos temas, no es difícil conseguir estos datos.

GRADO 2

Recobrando la majestad **Lus Mai Gra 2**

Característica: carisma
Parámetros: estaciones, físico, individuo

Anulas o reviertes los efectos del Misterio de Maiestas o poderes similares. Para poder afectarlo debes ganar en tu ataque teúrgico, pudiendo sumar los éxitos al realizar la lustración. Debes purificar el objeto, lugar o persona objetivo de la numina. Si estas en un templo a Júpiter puedes obtener hasta un +5. El efecto del poder debe estar dentro de un número de estaciones igual a tu dignitas, además su poder no es permanente. Cuando finaliza la lustración, el efecto negativo vuelve.

Esta numina no tiene gran poder sobre los efectos del envejecimiento producidos por Maiestas. Por ello, cuando quieras rejuvenecer debes invertir un punto permanente de gravitas, independientemente del número de años recuperado. Existe una numina similar aunque su efecto es permanente y no importa cuando haya sido afectada la victima, pero está custodiada por los teúrgos del templo a Júpiter en Praeneste.

Égida demoníaca **Lus Mai Fid 2**

Característica: inteligencia
Parámetros: estaciones, físico, individuo

Esta lustración te permite protegerte contra los poderes de los daemoni, siempre y cuando su poder procede de su psique. No es útil contra poderes físicos. Por cada éxito tienes un +1 en defensa teúrgica. La lustración debes realizarla en un templo a Júpiter. Debes purificarte con agua, hacer libaciones y un sacrificio final. Debes donar un exvoto con tu nombre, pidiendo protección y prometiendo que al finalizar la lustración realizaras un sacrificio por el mismo valor.

Curiosamente cuando realizas la numina se nombre al dios de los hebreos, el cual "*está atado y amordazado por Eón, Mercurio y Júpiter*". Al parecer la numina fue robada a unos sabios hebreos durante la destrucción del templo de Jerusalén por teúrgos de Mercurio y Júpiter. Estos sabios cabalistas tenían encerrados a dos daemoni antiguos de la época de Salomón, los cuales escaparon con la forma de esfinges, ocultándose ahora en los montes del Líbano. El dios Eón, el tiempo infinito, es una deidad compleja utilizada por los gnósticos, sabios de difícil clasificación por el Pacto, ya que para ellos son tanto taumaturgos como filósofos.

Lorica adverso prodigii **Lus Mai Fid 2**

Característica: inteligencia
Parámetros: estaciones, físico, individuo

Esta numina te protege contra la mayoría de los prodigios, salvo los siguientes: *carmentis, glossolia* y *maledictum*, tres prodigios basados en la palabra. Por cada éxito al realizarla tienes un +1 en defensa teúrgica. La lustración básicamente requiere que te purifiques con agua durante la noche, inscribiendo en una tablilla de bronce diez nombres de daemoni supuestamente relacionados con los prodigios, así como el nombre de diez dioses y cuerpos celestes, desde planetas hasta estrellas. Además debes inscribir varios símbolos propios de los teúrgos herméticos y letras hebreas. Al final la tablilla debes quemarla y enterrarla en un lugar apartado sin consagrar. Al enterrarla debes beber un poco de vino mezclado con agua de mar, y verterlo sobre el agujero.

Puedes portar amuletos por cada prodigio, de esta forma puedes obtener de un +1 hasta un +3 en defensa en cada uno. Aquí tienes algunos ejemplos de amuletos:

- **Chrematismos**: debes llevar una pequeña lámpara apagada o un anillo de plata, con los siguientes nombres inscritos: daemonia Na-Keb, Orpheus, Luna.
- **Fascinium**: un objeto obsceno o máscara grotesca, con los siguientes nombres: daemoni Mesalii, Saturno dos veces–deidad y planeta-.
- **Médium**: unas cadenas o una serpiente; con los nombres: Sumuel el hebreo, Proserpina y Estigia, ningún nombre de planeta, en su lugar una *S* en alfabeto hebreo.

Es muy difícil tener conocimientos sobre los prodigios, por ello lo habitual es que sepas realizar un par de estos amuletos y nada más.

Égida de Júpiter **Lus Mai Fid 2**

Característica: carisma
Parámetros: estaciones, uno mismo, uno mismo

Esta lustración te protege contra Maiestas y poderes similares. Por cada éxito tienes un +1 en defensa teúrgica. Debes elaborar una máscara de tu rostro en cera, espolvorearla con polvo de bronce, inscribirle tu nombre, formando un círculo y depositarla en tu *focus*. Si la máscara se rompe o quema, la lustración finaliza.

Costumbre de los antiguos patricios es elaborar máscaras de los difuntos. Estas se llevan en los funerales por los familiares, como si el muerto estuviese presente. Después se depositan en las casas, en lugares sagrados o acondicionados para ellas. Algunas de estas máscaras elaboradas para grandes hombres y mujeres se saben poseen extraordinarios poderes, especialmente poseen poderes similares al de esta numina.

GRADO 3

Comunión del creyente **Don Mai Fid 3**

Característica: carisma
Parámetros: décadas, uno mismo, uno mismo

Este don te une con uno de tus fieles, lo cual debe ser por libre voluntad, aunque lo puedes convencer. Si el don es efectivo puedes utilizar su dignitas como si fuese la tuya, incluso puntos permanentes. El fiel se convierte en tu *devotio*, es consagrado por ti. Eso quiere decir que te pertenece completamente. Su vida es tuya ahora. Incluso en términos jurídicos, el fiel puede decirse que "ya está muerto". Este don solo puedes realizarlo con plebeyos que además sean paganos, no sirve con cristianos o hebreos. Durante tres días compartiréis techo en un templo a Júpiter. El primer día debéis purificaros. El segundo realizareis plegarias. El tercero se honrará a Júpiter con un sacrificio. El devotio debe derramar sangre por ti durante los tres días en un brasero. Al final inscribís vuestros nombres en una ofrenda a Júpiter, en la que el fiel jura ser ahora tu devotio. Si el ahora devotio rompe su juramento de fidelidad hacia ti, una terrible maldición caerá sobre él y su familia inmediata.

Además de los efectos anteriores, puedes escoger entre las siguientes posibilidades:

- **Numinae**: por cada punto de éxito puedes realizar como si fueses tu mismo una numina a través del devotio. La numina debes especificarla al realizar el don.
- **Combate teúrgico**: por cada éxito puedes otorgar uno de tus parámetros de combate teúrgico –maniobra, ataque o defensa- al devotio.
- **Sentidos**: por cada éxito puedes escoger uno de los sentidos del devotio que podrás utilizar como tuyo. Puedes utilizarlo durante un combate o escena al día. Si escoges el mismo sentido varias veces, puedes utilizarlo varios combates o escenas al día.

Paronomasia **Evo Mai Gra 3**

Característica: destreza
Parámetros: especial, corto, individuo

Esta evocación te permite desviar el efecto de una numina hacia otro objetivo. Para ello debes vencer o igualar la maniobra teúrgica del oponente. Puedes controlar numinae de grado 3 o menos, más los éxitos al realizar la numina. Además por cada éxito puedes "retener" la numina atrapada un asalto. Cuando logras desviar el poder, este utiliza el ataque teúrgico del que lo lanzó primero.

La congregación de los corintios utiliza esta numina de forma masiva en su lucha contra sus diversos enemigos: prítanis, sirios, fenicios y algunos egipcios. Su táctica consiste en utilizar sus propias fuerzas contra ellos, ya que se trata a menudo de poderes extraños e incompresibles. Y tras debilitarlos, acabar con ellos. La congregación, formada por diale y saliare, se considera salvaguarda de la Hélade, Asia y Oriente, aunque debido a sus métodos brutales y poco discretos, el Pacto cuestiona su utilidad, pues crean más problemas de los que solucionan. Dos de sus miembros han sido asesinados y se sospecha de la Kriptia, organización secreta de la que se duda incluso su existencia.

El don de Sabacio **Don Mai Gra 3**

Característica: carisma
Parámetros: años, uno mismo, uno mismo

Con este don puedes controlar tu propio envejecimiento. Por cada éxito tienes un +1, aunque con un máximo de +3. Para obtener el don debes realizar primero un sacrificio a Júpiter Sabacio –el Júpiter de la Salud–, o bien haces una ofrenda de riquezas y regalos diversos, también debes hacer un suntuoso regalo a Hebe. Después debes permanecer durante tres días purificándote con agua e incienso en un templo a Júpiter, del que no podrás salir, estando además aislado. Durante los tres días debes coger con las manos una serpiente consagrada a Sabacio y dejar que recorra tu cuerpo. Es posible que te muerda, lo cual te puede dar hasta un +5 a la tirada.

Sabacio es un *deus expugnari*, un dios caído asimilado a Júpiter, muy famoso y adorado en el Imperio. Su origen es frigio, a veces relacionado o confundido con Dionisio y Sebaot –el Yahvé de los ejércitos celestiales-. Esta numina fue regalo de la tiasa de Basareo en Tracia durante las guerras pritánicas. De forma voluntaria permitieron la tutela de los cultos a Júpiter y Marte. Por ser aliados desde ya hace tanto tiempo, a los teúrgos de Sabacio se les permite mantener ocultos sus secretos, pudiendo realizar sus prácticas y ritos sin problemas. Tienen un gran poder e influencia en las provincias de Tracia, las dos Moesias y Asia.

GRADO 4

Devotio a los dioses infernales **Evo Mai Fid 4**

Característica: inteligencia
Parámetros: especial, físico, grupo

Esta evocación, que puede realizarse por un grupo de máximo cuatro diale, es una de las más respetadas. Te permite realizar un juramento por Orco, Sanco, Proserpina y el Estigia, todos dioses infernales, para que te ayuden en un cometido, convirtiéndote en devotio hasta lograr el éxito. La devotio solo puede realizarse en un santuario especial dedicado a estos cuatro dioses, durante una noche sin luna. Se debe realizar por cada participante el sacrificio de un animal macho y de de otro hembra, ambos de pelaje negro. Todos realizan el juramento, susurrándolo en el interior del santuario, con la cabeza hacia el suelo, donde se haya derramada la sangre de los animales. La evocación solo dura una noche, debiéndose especificar la fecha dentro del mismo año en que se realice. El año teúrgico comienza en marzo. Si se fracasa en el cometido se deben realizar nuevos sacrificios dentro del mismo año. Si alguno de los devotio fallece durante el cometido los dioses estarán satisfechos, incluso si se fracasa. Si se falla por que alguno de los devotio a actuado cobardemente o a traicionado a sus compañeros la maldición será terrible. Si el cometido se realiza con éxito no serán necesarios nuevos sacrificios, incluso es posible que la próxima devotio sea más poderosa. Los puntos de éxito son un positivo en una habilidad, además de aumentar tu defensa teúrgica.

Debes escoger uno de los cuatro dioses como el principal de tu juramento, aportándote un poder especial cada uno de ellos:

- **Orco –el Hades romano–**: inspiras un gran temor. Todos los que te ataquen tienen un -1 en maniobra y ataque igual a los éxitos al realizar la numina.
- **Sanco –el Júpiter protector del juramento–**: mayor defensa teúrgica. Por cada éxito, un +1.
- **Proserpina –esposa de Hades–**: por cada éxito, haces un +1 al daño físico.
- **Estigia –río del infierno–**: por cada éxito, un +1 en ocultación y latrocinio.

El paso de Crono **Evo Mai Gra 4**

Característica: inteligencia
Parámetros: especial, corto, individuo

Con esta evocación desatas el poder de Crono, dios del tiempo dominado por Júpiter, sobre un objeto o persona, haciendo que envejezca a gran velocidad. Por cada éxito al realizar la numina un objeto inerte envejece un dado de diez años multiplicado por cinco, un ser vivo envejece un dado de diez años. Este envejecimiento puede recuperarse –aunque con un alto coste- con la numina Recobrando la Majestad.

El texto de esta numina fue encontrado en el templo a Júpiter Óptimo Máximo situado a las afueras de Siracusa por un teúrgo de pura casualidad, durante la ampliación de un sótano contiguo al templo, justo tras la segunda guerra púnica. El texto, corrompido y envejecido, estaba escrito en un griego muy arcaico. Su traducción llevó más de diez años. Varios fueron los sabios y teúrgos que lo estudiaron, hasta lograr transcribirlo. El texto oculta varios secretos y numinae que están al alcance de solo unos pocos. Poderes relacionados con el tiempo y dioses antiguos ya casi olvidados. Algunos hablan de profecías y que el texto estaba en la tumba de un titán.

GRADO 5

Crono encadenado **Evo Mai Gra 5**

Característica: inteligencia
Parámetros: especial, físico, grupo

Puedes paralizar el *continuum* temporal en una zona delimitada, como una habitación, y todos lo que se hallen dentro. La evocación solo dura unos asaltos de tiempo "normal". Para poder utilizarlo debes situarte dentro del lugar, lo que hará que te afecte con seguridad, o bien justo en su linde, por lo que puedes llegar a librarte de su efecto. Debes levantar las manos y mostrar las palmas de la mano dirigiéndolas hacia el habitáculo que quieras paralizar. Por cada éxito paralizas el lugar un asalto. Todo lo que entre queda afectado. Por ejemplo, si alguien dispara una flecha, esta al entrar quedará paralizada, pero al fluir el tiempo nuevamente, la flecha seguirá su curso normal. El poder y alcance de esta numina estas regidos por fuerzas extrañas y difíciles de comprender. A veces afecta mayor tiempo y espacio del que deben. No existen reglas al respecto.

Crono es un dios complejo y extraño con múltiples áreas de influencia y poder. Uno de ellos es el tiempo, en unión con el dios Eón. Es habitual que los teúrgos que poseen esta numina levanten un pequeño santuario en su hogar a estos dioses para honrarlos, haciéndoles pequeños regalos y libaciones durante las Saturnalias, aunque no desprecian sacrificios cruentos. Se busca que ambos les ayuden a la hora de realizar esta numina y otras que afecten el tiempo.

Natura

"El animal se revolvió con violencia. Los dos cazadores prácticamente salieron volando. No se explicaban como el lobo había podido liberarse con tanta fuerza de los lazos que le habían lanzado. Al fin y al cabo ellos se ganaban la vida cazando a los malditos lobos del lugar, eran expertos. Aunque era de noche los cazadores pudieron distinguir inteligencia en los ojos del animal, incluso parecía sonreír malignamente. Con rapidez, el lobo se abalanzó sobre uno de los cazadores, derribándolo. Al caer le mordió en el brazo, zarandeándolo con fuerza. El dolor era atroz. Sin aviso, el lobo saltó y atacó al otro cazador. El cazador pudo esquivarlo y coger una antorcha que tenía cerca. El animal, sin miedo, se le acercó. No le tenía miedo al fuego. Tras una esquiva y un mal movimiento del cazador el lobo le saltó encima, y una vez el cazador estaba en el suelo le propinó varios mordiscos en la cara y el cuello. El cazador se defendió como pudo, cuando el lobo lo dejó en paz sin motivo aparente. El cazador se levantó tambaleante, cogió la antorcha y la levantó para observar mejor el claro del bosque en el que se encontraba. Se arrepintió pues lo que vio lo dejó paralizado. Su compañero cazador estaba totalmente destrozado. Lo rodeaban una veintena de lobos. El tamaño de los mismos era impresionante. Pero lo que más le impresionó era que uno de los lobos estaba a dos patas. Aunque no tenía nada de humano, le sonrió – en realidad una horrible mueca – y le habló con voz tosca y ronca- Escucha con atención humano. De igual forma que tu gente nos caza, nosotros hacemos. Tú encuentras placer en la matanza. Nosotros también. Ahora corre lo que puedas. Te daremos ventaja. La noche es larga y nos place devorarte… verás, me ves como lobo en la noche, pero soy la naturaleza del lobo. Eso es lo que ves, al lobo en toda su plenitud.- y tras decir esto rió a carcajadas, entre aullidos.-"

-Aulo Caertiva, antes de ser cazado y devorado por una manada de lobos.

El conocimiento de este Misterio pone en contacto al teúrgo con la esencia de la naturaleza, la *naturalitas*, los *genii* de la naturaleza en su conjunto. Muchos teúrgos sostienen que este fue el primer Misterio conocido por los hombres, incluso antes de la construcción del Templo de Oro del Paraíso. La cuestión es que une al hombre con el mundo natural.

El mundo natural existe gracias a la *naturalitas*, un concepto abstracto pero que indica algo real, la dinamis que ánima al mundo a existir. Los animales y plantas, las montañas, los ríos y parajes agrestes comparten la misma *naturalitas*, con sus leyes y propio carácter.

Natura divide el mundo en varios reinos, como bosques, montañas, o desiertos, determinando diferentes parajes que entrelazados muestran el mundo en su totalidad, pero sin el dominio ni la mancha del hombre. Muchos teúrgos se especializan en un tipo de reino, comprendiendo profundamente su naturaleza.

De alguna forma la *naturalitas* transforma la mente y el cuerpo de aquellos que hacen uso de ella, pues al tratarla el teúrgo forma parte de la naturaleza, ya que para comprenderla y dominarla hay que dejarse "vencer". Mientras más salvaje y apartada sea la *naturalitas* mayor es su poder; el raciocinio y la ciencia son sus contrarios, pues Natura se basa en el instinto y la tradición.

Los seres de la naturalis

Hay gran cantidad de seres mitológicos que viven y nutren sus poderes de la naturalitas, como los faunos y sátiros, así como los grifos; además hay gran cantidad de animales e incluso árboles que adquieren capacidades asombrosas por el mero hecho de vivir rodeado de la naturalitas. Las cualidades habituales suelen ser el adquirir un gran tamaño y poderes semejantes al de Natura, algunos se vuelven inteligentes.

DOMINATUS DE NATURA

El cazador

Tu parte animal fluye con fuerza gracias a este dominatus, más salvaje, más libre del mundo civilizado. Te vuelves un poco agresivo y arisco, pero no es algo que te importe demasiado. Adquieres un punto en la cualidad agresivo. El poder es automático, cuando entras en combate surge la bestia de tu interior. No es útil para armas de proyectil. Tienes un positivo en lucha igual a tu virtus.

El latido de la vida

Con este poder la naturaleza, especialmente la vida, se te muestra con fuerza, por ello sientes la proximidad de la vida natural –no sientes a seres humanos-. Sientes y detectas cualquier forma de vida animal o vegetal cerca de ti, da igual si hay un muro en medio de vosotros, simplemente la sientes. Mientras más evolucionada más la sientes, por ejemplo, es más difícil sentir la presencia de un insecto que a un perro o un caballo, igualmente sucede con las plantas. La distancia y la dirección puedes determinarlas, pero es difícil y a menudo confuso. La distancia máxima a la que sientes la vida es igual a tu percepción en pasos.

El subterfugio del lobo

Sabes intuitivamente cuales son los puntos débiles de tu adversario, para ti este no es más que una presa que debe ser cazada. El problema de este poder es que te vuelves un poco violento, por lo que adquieres un punto en la cualidad agresivo. No funciona con armas de proyectil. Tienes un positivo en maniobra igual a tu virtus.

La protección de Diana

Con este dominatus tu cuerpo es capaz de protegerse de todo tipo de daño ocasionado por animales. Tu cuerpo está preparado para protegerte de las garras y colmillos de las bestias, de los venenos y de cualquier tipo de daño. Este poder es automático, sin coste alguno. La protección es igual a lo que tengas en virtus. Este dominatus tiene un efecto secundario sobre el teúrgo, ya que los animales intuyen esta protección, extrañamente no la consideran ofensiva, sino que les inspira cierto respeto. Esto no hace que dejen de atacarte si van ha hacerlo.

La voz del mundo

Gracias a este dominatus el teúrgo es capaz de comunicarse con cualquier animal salvaje o con el reino vegetal. Esta comunicación es rudimentaria y básica, ciertamente una planta es muy probable que no exprese grandes conceptos filosóficos, solo comunicará aquello que le interesa y le sea familiar, como el tiempo que hace, los animales que la habitan y que hace poco (unos años) rompieron varias de sus ramas. La comprensión con los animales es algo más sencilla y práctica. Que puedas ha-

blar con un animal o planta no quiere decir que hable contigo obligatoriamente, es libre de hacer lo que quiera. Este poder es automático, puede utilizarlo siempre que quieras, pero necesitas toda tu atención para ello, ya que entras en un pequeño trance para captar el lenguaje de la naturaleza.

NUMINAE DE NATURA

GRADO 1

GNOSIS NATURAL **DON NAT GRA 1**

Característica: percepción
Parámetros: años, uno mismo, uno mismo

Este don te permite comprender de forma intuitiva la naturaleza, estando más cerca de ella. Por cada éxito al realizar la numina tienes un +1 en campestre. Para obtener el don debes permanecer el día y la noche del 13 de agosto, fiesta de Diana, en un santuario a esta diosa y a Ceres en un paraje salvaje, ofreciéndole al final del día un animal para sacrificar. Durante todo el día debes cuidar de que cuatro antorchas ardan en el lugar, apagándolas cuando finalice el don.

Según el animal sacrificado puedes obtener algún tipo de pequeña ventaja extra, ya que adquieres una cualidad propia del animal, igual a los éxitos al obtener el don. Estos positivos solo puedes aplicarlos cuando te encuentres en el mismo tipo de paraje que al obtener el don. Aquí tienes unos ejemplos:

- **Conejo o liebre**: +1 en atletismo.
- **Jabalí**: +1 en lucha.
- **Lobo**: +1 en latrocinio.
- **Serpiente**: +1 ocultación.

LABRYS DE NATURALIS **LUS NAT FID 1**

Característica: constitución
Parámetros: estaciones, físico, individuo

Esta lustración te protege contra el Misterio de Natura y el Arcano de Aretalogía. Por cada éxito tienes un +1 en la defensa teúrgica. Para obtener la lustración, que debes realizar un 13 de agosto, debes sacrificar varios animales de pequeño tamaño, ofreciendo también vino, leche, agua, miel y adormidera a las diosas Ceres y Diana. Al final debes ofrecerle un poco de vino mezclado con doce gotas de tu sangre, dibujando un sencillo laberinto con tu nombre dentro y otro nombre antiguo, *Pótnia theron*.

Según la leyenda esta numina la obtuvieron tres teúrgas, ya en tiempos remotos en la isla de Creta, en el legendario palacio del rey Minos. Al parecer, las tres eran sacerdotisas de tres antiguas diosas de la isla. Todas ellas eran enemigas, odiándose e intrigando cada una contra las otras dos. Siendo sacerdotisas de diosas de la naturaleza, se atacaban con sus numinae de Natura –en verdad con el equivalente de la epoca-. Tras sufrir tormentos y maldiciones, las tres pidieron a sus diosas protección contra las otras. Las diosas accedieron, aunque de mala gana, y les revelaron esta lustración. Con el tiempo, y al ver que no podían hacerse más daño entre ellas, hablaron entre si, y se percataron de que las tres poseían el secreto de la misma numina, ya que sus tres diosas no eran sino la misma, pero con tres aspectos diferentes, siendo la diosa Diana, llamada *Pótnia theron*, la señora de las bestias.

VÍNCULO CON LOS ELEMENTI **DON NAT FID 1**

Característica: constitución
Parámetros: años, uno mismo, uno mismo

Con este don puedes unirte con uno o varios *elementi primae* –aquellos que son de origen natural–. El máximo de *elementi* a los que te unes es igual a los éxitos al realizar el don, además los éxitos los puedes distribuir entre los *elementi*, aumentando sus positivos, distribuyéndolos entre ellos, pero como máximo hasta el doble. Estos *elementi* no tienes porque llevarlos encima para obtener sus positivos y ventajas. No importa la distancia, por lo que puedes esconderlos donde quieras. La única barrera son los lugares sagrados, ya que a menudo el genius del lugar no te permite estar unidos con ellos. El positivo de los *elementi* representa su poder de naturalitas. Estos puedes intercambiarlos por puntos de dinamis, heridas y casillas de rendimiento que puedes recuperar. Cuando los utilizas de esta forma, el objeto pierde poder. Punto por punto, que se pierde a no ser que inviertas un punto permanente de dignitas apropiado. Para obtener el don debes coger cada uno de los *elementi*, separar una pequeña parte y quemarla. Debes consumir estas cenizas con un poco de vino. Debes manchar los *elementi* con unas gotas de tu sangre. Todo ello debes realizarlo en un santuario a Ceres o Diana. Debes donar uno de los *elementi* al santuario y realizar un sacrificio.

Algunos *elementi* pueden ser más potenciados que otros al utilizar esta numina. Debes tener en cuenta si existe algún tipo de afinidad contigo. Al ser un teúrgo y pertenecer a un culto algunos elementi están relacionados con la divinidad que adores, por lo que descubrirás mayores secretos en estos *elementi*. Aquí tienes algunos ejemplos con Ceres y Diana. Las antorchas, cetros, diademas y arcos, aunque son *elementi* de artificio, pueden ser vinculados por este don. Considera que estos pueden aumentar hasta un máximo extra de +5, aunque debe recordarse que el máximo siempre es +10.

- **Ceres**: cereales, espiga, narciso, adormidera, grulla, serpiente, antorcha, cetro, diadema.
- **Diana**: animales salvajes, antorcha, arco, piedras y árboles relacionados con la Luna.

NATURALITAS POSESIONIS **EVO NAT VIR 1**

Característica: constitución
Parámetros: especial, físico, individuo

Tocando a un animal haces que la naturalitas lo posea, haciendo que sea un animal magnífico. Por cada éxito en la evocación puedes aumentar en un punto la designación de corpus –como máximo el doble- durante todo un día. Si haces que el animal beba unas pocas gotas de tu sangre, puedes aumentar también la designación de ánima en un punto. Esta numina está vinculada totalmente al culto de Diana, por lo tanto para poder realizarla debes estar en un paraje agreste. No puedes utilizarla en el interior de un pueblo grande o una ciudad. Aunque esto no impide que el animal pueda entrar en lugares urbanos.

Hay varios animales que se ven afectados con mayor fuerza por esta numina, siendo el oso, el león y el ciervo. Para ello debes rociarles con unas gotas de sangre animal, lo que aumentará en un punto las designaciones de corpus y ánima automáticamente. Esta evocación hace que estos animales se vuelvan aún más salvajes, sanguinarios y agresivos, atacando y devorando todo lo que se encuentren en su paso, incluido tú mismo. Al parecer esta numina se utilizaba como método de ajusticiamiento en tiempos muy antiguos contra los sacrílegos al culto a Diana.

VÍNCULO CON LA BESTIA **DON NAT FID 1**

Característica: constitución
Parámetros: estaciones, uno mismo, uno mismo

Con este don te vinculas a un animal salvaje, no puede ser un animal domestico o domesticado. El vínculo no tiene porque

ser voluntario por parte del animal. Tras obtener el don sabrías en cada momento donde se encuentra –a no ser que se encuentre en un lugar sagrado-, y su estado de salud. Puedes utilizar sus sentidos como si fuesen los tuyos, por lo que verías lo que él ve. Por cada éxito al obtener el don puedes escoger una de las opciones especiales de la numina. El don debes realizarlo un 13 de agosto, debiendo realizarse en un santuario a Diana. Debes encerrarte con el animal. Si este es agresivo puede estar encerrado en una jaula o similar. Ambos deben beber un poco de la sangre del otro. En la cámara en que os encontréis debes encender cuatro antorchas que en ningún momento pueden apagarse.

La numina tiene opciones especiales, siendo estas:

- **Característica animal**: durante una escena o combate al día puedes suplantar una de tus características por la del animal.
- **Dignitas**: puedes utilizar una de sus dignidades como si fuese tuya.
- **Habilidad animal**: durante una escena o combate al día puedes utilizar una de las habilidades del animal.
- **Heridas y rendimiento**: puedes transferir tus heridas o pérdida de casillas de rendimiento al animal.

GRADO 2

MORBUS — EVO NAT GRA 2

Característica: constitución
Parámetros: especial, corto, grupo

Con esta numina puedes infligir un gran daño a los animales. Se manifiesta como una enfermedad mortal y visualmente desagradable, como si fuese una peste, de hecho, puede ser contagiosa. No afecta a animales jóvenes, solo ejemplares adultos. Por cada éxito la victima debe hacer una tirada de constitución contra dificultad 20+. Por cada fracaso pierde una herida total y una casilla de rendimiento. Los animales muertos por esta enfermedad –*morbus*– pueden infectar a otros animales. Si arrojas el cadáver o sangre a un lugar donde coman o beban, pueden enfermar.

Esta numina solo es utilizada por las teúrgas de Diana o los satoris como un recurso extremo, ya que tienen cuidado de no provocar plagas entre los animales. Al parecer la numina fue otorgada por Hécate –la Diana más siniestra y terrible- a una de sus sacerdotisas, llamada Brauronia, en Grecia, durante una antigua guerra ya olvidada, contra unos hombres venidos del norte acompañados de multitud de animales salvajes, lobos y osos. Muchas sacerdotisas lo utilizaron contra ellos, muriendo a cientos. Pero al morir, estos animales se transformaron en hombres. Los supervivientes mataron a casi todas las sacerdotisas, pero al final fueron expulsados. Brauronia se quedó en Atenas, donde fundó un pequeño santuario, a la espera de estos hombres, pues estaba segura de que volverían.

EL GUARDIÁN DE LA NATURALEZA — EVO NAT VIR 2

Característica: constitución
Parámetros: especial, corto, individuo

Haces brotar del suelo un animal especialmente poderoso. Para ello tienes que poseer un colmillo o garra del mismo, el cual tienes que "sembrarlo", además el animal tiene que ser acorde con el lugar en el que lo creas, así un oso o un lobo, en un bosque, una hiena en un desierto, etc. Debes decir el nombre del animal en griego y en alto. Esta numina solo puedes utilizarla en lugares agrestes, no es útil en ciudad o grandes aldeas. Las designaciones del animal son las habituales, aumentando la designación de poder en un punto por cada éxito obtenido al realizar la evocación, aunque nunca más del doble. La bestia obedecerá tus órdenes, desapareciendo tras un combate o escena, convertida en tierra, piedra o polvo. Lo mismo sucede si la matan. Si posees sangre de una persona y se la haces probar al animal, este es capaz dentro de sus posibilidades de buscarla y atacarla, aunque este animal no puede entrar en ciudades.

Los que poseen esta evocación procuran conseguir colmillos o garras de animales que sean especialmente grandes, fieros o rápidos, ya que según sean estos, ya de por si serán más poderosos al sembrarlos. Sin llegar a ser sobrenaturales, esta numina es útil para animales que tengan proporciones casi gigantes. En tierras alejadas, como Sarmatia, Persia y África, se sabe que hay multitud de animales de gran tamaño. Algunos cazadores de estos lugares venden partes de estos animales y sus pieles en algunos mercados del *limes* romano.

PROTECTOR NEMORENSIS — LUS NAT FID 2

Característica: constitución
Parámetros: estaciones, físico, comarca

Para realizar este don requieres la numina *Vínculo con el paraje sagrado*. Con esta lustración puedes proteger el lugar al que estas vinculado, y a los animales que lo habitan, de daño físicos, como el fuego o la mano del hombre. El lugar se recupera además con mayor rapidez de estos daños. Por cada éxito tiene un +1 en protección y en recuperación de "heridas". Para realizar la lustración debes sacrificar cuatro animales –uno de ellos debes quemarlo-, en cada una de las esquinas del lugar. Debes hacer una libación de la sangre de estos animales, junto con leche y agua, a Diana, Vulcano y Terminus. También es habitual poner pequeñas ofrendas con la forma de tales dioses en el *omphalo*.

La lustración puedes realizarla en tres fechas diferentes, lo que hace que tenga efectos diferentes tal y como viene explicado a continuación:

- **Terminalia**: 23 de febrero, fiestas en honor de Terminus, dios de los hitos y límites. Si logras sangre o un objeto muy personal de una persona y la entierras en el omphalo, inscribiendo su nombre y una señal de prohibición, si intenta entrar en tu santuario, debe hacer una tirada de defensa teúrgica contra tu ataque. Si pierde no puede entrar por ningún medio durante una hora por cada punto de éxito que logres.
- **Fiesta de Diana**: celebrada el 13 de agosto. Hace que los animales y plantas sean más sanos y que se recuperen de heridas aún con mayor celeridad, con otro +1 adicional por éxito.
- **Volcanalia**: celebrado en honor a Vulcano el 23 de agosto. Protege mejor el lugar contra el fuego, proporcionadote un +1 adicional por éxito.

REGNUM NEMORENSIS — DON NAT GRA 2

Característica: carisma
Parámetros: años, uno mismo, uno mismo

Para realizar este don requieres la numina *Vínculo con el paraje sagrado*. Solo con tu voluntad eres capaz de influir el lugar que tengas vinculado, cambiándolo según sea tu carácter, sombra o por capricho. Por cada éxito puedes cambiar algo el lugar, tal y como viene explicado más adelante. El don debes realizarlo entre el 14 y el 15 de marzo, fiestas de la despedida del invierno, y bienvenida de la primavera, Mamuralia y fiesta de Anna Perenna, respectivamente. Debes realizar

un sacrificio a Mamurio Veturio, espíritu del invierno, para que saciado se vaya, y libaciones de vino a Anna Perenna, diosa de la primavera. Durante estos dos días no puedes salir del lugar. Debes poner dos pequeñas estatuas de ambas divinidades en el *omphalo* del lugar.

Por cada éxito obtenido puedes escoger una de las siguientes opciones. Si algunas de las opciones no quieres que afecten a tus allegados, debes inscribirlos en una tablilla y depositarla en el *omphalo* cuando obtienes el don.

- **Carácter**: tu rasgo de carácter se duplica cuando estas en el lugar –como máximo puedes tener 10-. Afectas con tu personalidad al genius del lugar, pues adquiriría tu mismo carácter, sin suplantar su propia forma de ser. Por ejemplo, si el genius tiene un rasgo de carácter salvaje y el tuyo es oscuro, el genius se volverá muy peligroso para los intrusos. Si tenéis el mismo, ten en cuenta que el genius puede llegar a tener más de carácter 10.
- **Sombra**: considera que el genius tiene la misma sombra, y por lo tanto estigmas sombríos, que tú, pero acorde con su propia naturaleza. Según tus estigmas, esto puede interesarte o no, pero posiblemente le confiará mayor poder.
- **Laberinto**: el lugar parece cambiar, es fácil perderse y difícil encontrar. Realmente el genius tiene la capacidad de "mover" parte del lugar de sitio. Considera que por cada éxito al obtener el don los intrusos tienen un -1 en habilidades apropiadas, como vigilar, caza y pesca, campestre, ocultación y latrocinio.
- **Estación**: el lugar siempre parece tener la misma estación, ya que las otras tres son muy leves y parecen pasar con mayor rapidez. La estación que escojas es más rigurosa e intensa. Por ejemplo, si escoges invierno, este siempre será muy duro; si es verano, el calor será siempre sofocante.
- **Jornada**: el día o la noche llegan al lugar un par de horas antes de lo que debería. O bien parece que casi siempre es de día dentro del lugar o bien de noche, lo cual es muy inquietante.



GRADO 3

FORMA ANIMAL DON NAT VIR 3

Característica: constitución
Parámetros: estaciones, uno mismo, uno mismo

Puedes transformarte en un animal a voluntad. Para ello debes cazar el animal en que deseas transformarte, ofrecerlo en un santuario a Diana, y consumir su carne y sangre, de esta forma su *naturalitas* entrará en ti. Después debes permanecer tres días en el lugar, cubriéndote con su piel durante la noche. La última noche debe caer en luna llena, ya que la misma está consagrada a Diana. Por cada éxito puedes distribuir puntos extras en las características físicas cuando te transformes, además según el animal que caces cuando te transformes tendrás más o menos en la designación de corpus, por lo que te conviene cazar un buen ejemplar. Esta numina solo te permite transformarte en mamíferos. Cuando te transformas eres un animal, tu mente desaparece, aunque no dejas de ser tu mismo. Por ejemplo, seguirías sintiendo cierta afinidad hacia tus allegados y amigos, el instinto haría que confiases en ellos. Puedes comprender en gran medida en lenguaje humano y seguir tus intereses. Si te transformas pensando en algún tipo de objetivo, lo harías, aunque este debe ser más o menos sencillo. Para transformarte debes desnudarte y ponerte encima la piel del animal.

Hay tres animales en los que te puedes transformar que parecen estar favorecidos por esta numina, ya que están consagrados a Diana, siendo el lobo, el oso y el león, aunque si escoges uno de ellos, solo puedes escoger ese animal, ninguno más. Pero tiene su ventaja, tal y como viene explicado. Ésta la puedes aplicar sin estar transformado. Aumentas un punto la característica por cada éxito al realizar el don:

- **León**: fuerza.
- **Lobo**: destreza
- **Oso**: constitución.

EL DESPERTAR DEL SEÑOR DEL BOSQUE EVO NAT GRA 3

Característica: carisma
Parámetros: especial, físico, individuo

Con esta numina despiertas a un señor del bosque, un árbol, durante un combate o escena. Para ello debes tocarlo al realizar la numina, obedeciendo tus ordenes, a no ser

que esté habitado por algún ser sobrenatural, como algunos tipos de ninfas. El árbol puede arrancar incluso sus raíces, siendo un adversario temible, desplazándose lentamente. Por cada éxito puedes aumentar en un punto la designación de corpus.

Las características del árbol son las siguientes, aunque pueden variar un poco según el tamaño y tipo de árbol:

Designaciones

Poder 14
Corpus 14 (Fuerza 18, Constitución 30, Destreza 4, Percepción 4)
Ánima 0
Influencia 0
Heridas totales: 35
Habilidades: combate 3
Protección: 15, siendo el doble para ataques convencionales y la mitad contra el fuego.
Combate: El árbol puede realizar dos ataques por asalto, siendo estos un golpe con una rama o bien inmovilizar a su victima, enredándola con sus raíces o ramas pequeñas.

Ataque	Maniobra	Ataque	Defensa	Daño
Golpear	12	10	10	20
Enredar	14	12	-	-

Según las malas lenguas esta numina fue un regalo de los infames druidas a las teúrgas del culto a Diana, algo que ni desmienten ni admiten. Se habla de bosques sagrados controlados por estos grupos en los que los árboles parecen tener movimiento, en los que son muchos los que entran pero no salen, como la selva Herciniana, que desde el Rin hasta los Cárpatos cubre gran parte del norte de Europa, habitado por multitud de seres extraños, salvajes germanos y sacerdotes de cultos incivilizados que todavía sacrifican a seres humanos a sus dioses-árboles.

Fusión con la naturaleza — Evo Nat Gra 3

Característica: constitución
Parámetros: especial, físico, individuo

Con esta numina eres capaz de fundirte con un elemento de la naturaleza, como un árbol o una roca de cierto tamaño. Al fundirte, estarías en su interior, por lo que necesitas que sea un elemento estático, aunque podrías ocultarte en el lecho de un río, si excavas lo suficiente como para que no te afecte el agua. Si atacasen tu escondite, también recibirías daño. Por cada éxito puedes permanecer una hora. Por cada una debes invertir una casilla de rendimiento. Para entrar o salir requieres de tres asaltos. Si quieres salir con mayor rapidez debes invertir una casilla de rendimiento.

Cuentan que esta numina fue el regalo desesperado de una hamadríade, ninfa de los árboles, a su amado, el cual era un joven perseguido por hombres enviados por un rico señor de la región griega de Arcadia. Al parecer, este ambicionaba a la ninfa, fuese como fuese, primero prometiéndole riquezas, y al negarse ésta, amenazando con destruir el árbol en que habitaba lo que la mataría. Ignorando cual era, empezó a destruir el bosque. El único del lugar que se opuso fue el joven, y por ello fue condenado a muerte. La hamadríade, como regalo le dio la capacidad de ocultarse en los árboles como ella –entre otros poderes-, de esa forma burló a sus perseguidores. El joven, al defender a la ninfa, se ganó la estima de Diana, la cual le permitió ser teúrgo de su culto, algo raro, ya que se trataba de un hombre. De esta forma volvió y acabó primero con la riqueza del tirano, y después con su vida. El bosquecillo ahora es la sede de la tiasa de la ninfa Calisto, los cuales son custodios del cuerpo del teúrgo y de sus numinae.

Grado 4

Vínculo con el paraje sagrado — Don Nat Fid 4

Característica: carisma
Parámetros: décadas, uno mismo, uno mismo

Con este don te vinculas a un paraje natural, como una montaña, bosque o río, que de alguna forma consideres sagrado para ti. El lugar debe poseer un genius protector u otro tipo de ente que no te sea hostil, ya que necesitas su consentimiento para realizar esta numina. Si el paraje ya está vinculado, no puedes realizar el don. Debes emplazarte en el centro teúrgico u *omphalo* del lugar, en el cual ofrendarás libaciones de diferentes líquidos, así como tu sangre, cada uno de los cuatro días que dura el don. Debes construir un pequeño santuario a Diana, ofreciéndole el sacrificio de cuatro animales, uno cada día. Los debes enterrar formando un cuadrado, cuyo centro es el santuario, marcando cada enterramiento con una antorcha. Esto indicará cuales son los límites del paraje sagrado. Dentro de cada animal debes depositar un objeto personal. Al final debes inscribir tu nombre en un lugar que escojas del santuario, pudiendo estar oculto. Rodeando tu nombre, formando un cuadrado, debes inscribir los siguientes nombres sagrados: Luna, Sarnatois, Horai, Selene. Por último, debes coger una pequeña piedra del santuario, que siempre debes llevar encima. Con este don te vinculas al lugar, por ello sientes en cada momento si alguien entra, o si está siendo dañado física o sobrenaturalmente. Conocerías la historia del lugar, sus caminos y perfectamente su forma. Si tiene habitantes humanos sabrías algunas cosas sobre ellos de forma intuitiva, como sus nombres y parentesco. Cuando estas en su interior tendrías un positivo igual a los éxitos al obtener el don en las siguientes habilidades: agrario, atletismo, campestre, caza y pesca, latrocinio, lucha, ocultación, veterinaria y vigilar.

Algunos parajes sagrados son más poderosos que otros o su naturaleza es más específica. Por lo tanto el don puede actuar con algunas variantes, incluso puede proporcionarte cualidades especiales cuando estas en su interior, lo cual decide el Iniciador. Pero estos lugares suelen estar custodiados o están bajo influencia sobrenatural de teúrgos, taumaturgos y algunos daemoni, por lo que si te interesa uno de estos lugares de poder, es muy posible que tengas que lidiar contra seres sobrenaturales, adoradores de daemoni o teúrgos del Pacto.

De animales y hombres — Evo Nat Gra 4

Característica: constitución
Parámetros: especial, largo, individuo

Puedes transformar en un animal a un hombre –no mujeres- desde una gran distancia. Para ello requieres tener algo del animal en que quieras transformarlo, como una pezuña, unos colmillos o garras, aunque no puedes transformarlo en animales sobrenaturales, aves, reptiles o insectos, solo en mamíferos. Por cada éxito la inteligencia de la victima se reduce en un punto. Si llega a cero, este actuará completamente como un animal. Si no llega a cero puede ser medianamente coherente aunque olvida gran parte de su humanidad.

Esta numina se cree está relacionada con Circe, la bruja que transformó en cerdos a los compañeros de Ulises durante su largo periplo. Los transformaba tocándolos con su vara, la cual tenía un gran poder. La propia Circe enseñó a varias brujas y teúrgas del culto a Diana como hacerlo, pero con el requisito de

transformar solo a hombres. Existe una hierba mágica llamada *moly* que hace inmune de este poder, y otros muchos, al que consume. Esta hierba, de raíces negras y flor blanca, es difícil de localizar y preparar. Aquel que la arranque puede incluso morir o volverse loco. Solo puede ser arrancada de la tierra por seres sobrenaturales.

GRADO 5

VIAJE AL REINO **EVO NAT FID 5**

Característica: destreza
Parámetros: especial, vínculo, individuo

Para realizar este don requieres la numina *Vínculo con el paraje sagrado*. Puedes viajar en un abrir y cerrar de ojos hasta el *omphalos* al que estés vinculado. Para ello debes tocar algo representativo del lugar. Por ejemplo, si tu paraje es un bosque, debes tocar un tipo de árbol que se encuentre en el mismo. Al viajar, entras en el árbol y apareces por un árbol concreto del paraje sagrado. Solo puedes llevar tus ropas y cualquier cosa que puedas coger con las manos. Por cada éxito dejas durante un asalto la "puerta" por lo que pueden pasar más personas. No puedes cerrar la puerta a voluntad, si obtienes cinco éxitos, durante ese tiempo la puerta está abierta. No hay límite de distancia pero cada vez que viajes ganas un punto de tributo. Además no puedes utilizarlo si te encuentras en el interior de lugares sagrados, como templos, tampoco es útil si te encuentras en el mar o fuera de los limites del Imperio.

SAPIENTIA

"Los signos que tenía ante sí parecían formar un extraño y desconocido alfabeto. El objeto que tenía entre sus manos era un disco de bronce, y en el mismo grabado a fuego, signos y dibujos. El objeto era muy antiguo, y la verdad no fue fácil encontrarlo, oculto como estaba en las ruinas de la perdida ciudad de Minos, Cnosos. Decían los viejos escritos y leyendas que en esta ciudad se encontraba el palacio y el laberinto de Minos, rey de Creta. Esperaba que el Minotauro hubiese muerto a manos de Teseo, tal como contaba la leyenda, no deseaba encontrárselo. Debía coger sus escritos sobre antiguos alfabetos de Fenicia y Egipto para intentar descifrar este disco. Si este era el objeto de la leyenda podía guiarle a través del laberinto hasta una cámara secreta en la que se encontraba una gran biblioteca con los conocimientos perdidos de Dédalo, Licurgo, Minos, Radamantis y otros sabios muertos hacia cientos de años. El conocimiento debía ser redescubierto para la humanidad. Para aquellos que valorasen el conocimiento por el conocimiento."

-Flavio Ateniense, buscador de viejos conocimientos, en su viaje a Creta para desvelar el secreto del laberinto de Minos.

La palabra escrita fue un regalo de tres deidades, Minerva, Mercurio y Prometeo, siendo el principio del saber del hombre, uno de los pasos más importantes para la Humanidad. Este Misterio es la Sabiduría, el Misterio de los Misterios, el conocimiento en estado puro, la comprensión del mundo que nos rodea.

En los primeros tiempos, cuando Roma no era todavía Roma, el vocablo *sapientia* no significaba literalmente sabiduría, sino que estaba enlazada con el sentido común, en seguir el buen camino, no del conocimiento, sino de la conducta, pero tras la llegada de los filósofos esto cambió. Es difícil comprender este Misterio pues son muchas las tendencias filosóficas que consideran que el hombre no puede comprender, o aquellas que



consideran que el conocimiento se haya en el interior de cada uno, y un largo etcétera; en realidad la Sapientia nace y se nutre de la dinamis *sapientalis*, fuerza que ánima el intelecto, por ello un teúrgo puede manipular lo que puede saber o no, sabiendo como influenciar sobre la *sapientalis* el teúrgo obtiene grandes ventajas y conocimientos.

La Sapientia engloba gran cantidad de materias y posibilidades, desde la palabra escrita hasta las ciencias, sin olvidar los trabajos realizados con las manos, el hombre manipulando el mundo, así como el arte y los conocimientos de los taumaturgos, por ello es el Misterio de los artesanos y de los sabios.

Básicamente hay que entender que el conocimiento existe antes de ser aprendido, cuando aprendemos algo solamente comprendemos algo que ya existe, no inventamos nada ni creamos, solo lo aprendemos.

DOMINATUS DE SAPIENTIA

Antes de Babel

El don de las lenguas es importante, ya que en el imperio se hablan multitud de ellas, no solo latín o griego. Este dominatus no hace que conozcas lenguas que no sabes, solo potencia tus conocimientos si ya conoces el lenguaje. Si desconoces el idioma no sabrías nada sobre él, además solo engloba el idioma hablado. El dominatus es automático, pero debes estar cerca de la persona con la que vas a hablar para entender su idioma. Tienes un positivo en las tiradas de idiomas igual a lo que poseas en el Misterio de Sapientia.

Devorador de conocimientos

La sabiduría es saber y conocer, básico para un buen teúrgo. Este dominatus te permite aprender con más eficiencia de lo habitual. El poder es automático, siempre está activo. El único problema es que te hace un poco curioso… demasiado curioso. A tus tiradas de estudio puedes sumar lo que poseas en el Misterio de Sapientia.

El don de la lechuza

Este dominatus potencia el poder empírico del teúrgo, potenciando la vista y el oído. Incluso dormido tendrías activas las mejoras. Tienes un positivo en percepción en estos sentidos igual a lo que poseas en el Misterio de Sapientia.

El obsequio de Minerva

Gracias a este dominatus eres capaz de tener momentáneamente capacidades sobre una habilidad que normalmente eres incapaz de hacer. Esto es debido a que la dinamis abre la puerta adecuada en tu mente. No sirve para conocimientos sobrenaturales. Solo se puede utilizar para una tirada específica, tras esto olvidas lo que acabas de "aprender". Considera que tienes ese conocimiento o habilidad a nivel uno durante una sola tirada. No lo puedes utilizar para obtener Misterios, Prodigios o cualquier clase de Taumaturgia.

Coste: un punto de fides.

Oculo sapientalis

Con este dominatus podrías saber más o menos que conocimientos tienen las personas que te rodean, ya que "sientes" la sapientalis. Para ello debes vencer en el ataque teúrgico. Por cada éxito sabrías uno de sus conocimientos. De mayor a menor, aunque solo se te refieren con información básica, por ejemplo, mucho, medio o poco. Este dominatus no es voluntario, simplemente lo sabrías. Lo habitual es que puedas hacer una tirada cada día.

NUMINAE DE SAPIENTIA

GRADO 1

Rememoración **Evo Sap Gra 1**

Característica: inteligencia
Parámetros: especial, físico, individuo

Esta numina te permite recordar eventos pasados de tu vida con gran claridad. De esta forma puedes recordar conversaciones o personas que casi tenías olvidadas. Considera que puedes recordar más o menos una escena. Para rememorar debes buscar un sitio tranquilo para abstraerte del mundo que te rodea. Lo habitual es que te ayudes de algún fármaco, como adormidera, ya que requieres caer en trance durante unos momentos. Por cada éxito al realizar la numina puedes retraer tu memoria un año. Si quieres indagar más profundamente en tu mente y recordar lo que sucedió hace más años de los que habitualmente alcanzas debes elaborar una triaca de adormidera más potente y dormir, ya que debes relajar tanto la mente como el cuerpo para ello. Simplemente te lleva más tiempo recordar.

La congregación de Mnemósine, integrada por unos pocos vitalis y bellatores, tiene como máximo objetivo recordar viejas numinae ya olvidadas. Para ello utilizan esta numina con triacas poderosísimas y peligrosas. Estos teúrgos han destrozado sus mentes y cuerpos con estos fármacos, cayendo algunos en la demencia y la enfermedad, aunque al parecer han recuperado algunas numinae de bajo grado de Sapientia. Aseguran que algunos de ellos son reencarnaciones de viejos teúrgos, y por lo tanto en su psique queda el vestigio del recuerdo de antiguos conocimientos. Varios teúrgos aún no han despertado tras un año de largo sueño. Los otros aseguran que cuando despierten consigo traerán grandes secretos.

Lux ex tenebris **Evo Sap Gra 1**

Característica: inteligencia
Parámetros: especial, físico, individuo

Por medio de la inteligencia y el raciocinio que representan la *sapientia* puedes dominar la cobardía o la ira, sean del origen que sean. Por cada éxito puedes disminuir un punto en el estigma sombrío ira, o bien aumentar un punto en una tirada de valentía. La evocación dura una escena o combate. Los éxitos debes repartirlos si son varias las opciones. Al realizar la evocación debes decir ¡Atenea Prómaco es más fuerte! Además debes llevar encima una moneda o parecido con su efigie. Esta numina dura una escena o combate. Si derramas sangre ajena o actúas de forma salvaje, la numina finaliza.

Sapientia versus Techné

Hay una gran diferencia entre el conocimiento obtenido por medio de la Sapientia y la Techné-ciencia. La Sapientia mezcla tanto lo tradicional y sobrenatural con la innovación científica; la ciencia moderna intenta desvincularse complemente de la superstición y de lo irracional. La ciencia antigua no tiene nada que ver con el "método científico", por ejemplo, una receta médica con su correspondiente fármaco viene acompañado de una oración mágica o de un amuleto, tanto el fármaco como la oración mágica son necesarios. Aunque médicos como Hipócrates y Galeno lucharon por desvincular la medicina de la superstición, con éxito relativo.

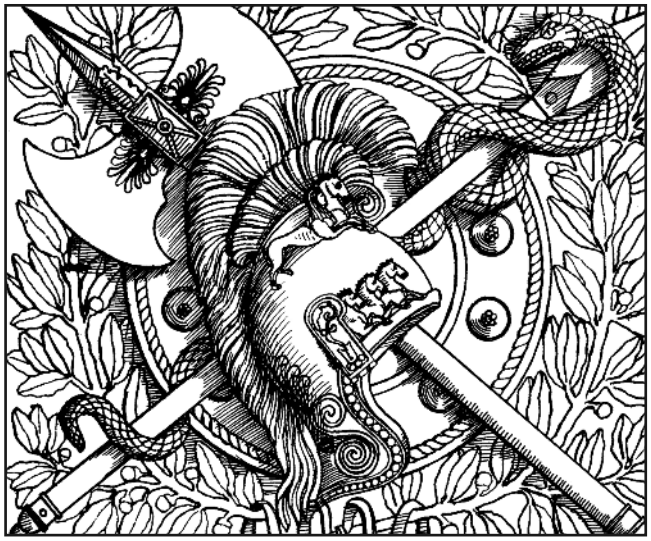
Varias congregaciones compuestas mayoritariamente por bellatoris exigen conocer esta numina a los pretendientes para ingresar en las mismas, ya que en sus ritos de aceptación existe una prueba en la que se valora la *sapientia* del procus respecto a su ira y valentía. Una prueba que debe valorar si el teúrgo se rige por las emociones y su furia, más que por su raciocinio y sabiduría, que es lo que se espera de él. Las pruebas pueden ser muy variadas. Desde cruzar un precipicio con los ojos vendados, luchar contra un oponente extraño, a veces sobrenatural, a dejarse golpear. Si fallan, o demuestran miedo o ira, no ingresan.

Psique connexionis **Don Sap Fid 1**

Característica: inteligencia
Parámetros: años, uno mismo, uno mismo

Este don vincula tu mente con la de otra persona, aunque en realidad lo que vincula es la *sapientalis* de ambos, por lo que podéis hacer uso de algunos conocimientos del otro. El vínculo debe ser voluntario. Para obtener el don debéis situaros durante una noche con luna llena ante una estatua de Minerva en un templo o santuario, sin dormir y de pie, vestidos con una simple túnica blanca. Antes debéis sacrificar una vaca adornada con ramas de laurel. Después con una rama de laurel empapada en sangre, debéis rociaros a vosotros y a la estatua. No puedes limpiarte durante toda la noche. Por cada éxito podéis hacer uso de uno de los conocimientos del otro, aunque como máximo tres y nunca Misterios o poderes de Areté. Para utilizar los conocimientos del otro debes concentrarte un minuto por punto de habilidad. El conocimiento te dura más o menos una escena. La distancia máxima a la que puedes utilizar el don es igual en millas a lo que poseáis en fides entre los en millas. Además podéis una vez cada hora trasmitir sensaciones –frío, peligro- al otro, aunque si obtienes cinco o más éxitos las sensaciones pueden ser más precisas, como frío pozo, peligro soldado.

Según algunos esta numina puede utilizarse incluso con la psique de los fantasmas. Se sabe de un pequeño grupo de teúrgos del culto a Plutón que logró adquirir esta numina tras asesinar a una bellatora y aprenderlo de su fantasma. Estos teúrgos, conocidos como el círculo de Aidoneus –los invisibles-, vinculan sus mentes a la de espectros. Algunos creen que pueden hacerlo con varios a la vez, dominando a estos fantasmas. Nadie sabe donde se ubica su sede pero se sospecha que sea en el sur de Italia.



Mens sana **Lus Sap Fid 1**

Característica: inteligencia
Parámetros: días, físico, individuo

Esta lustración suaviza los efectos de cualidades negativas, como locura o excentricidad, así como efectos sobrenaturales que la produzcan, sin incluir estigmas sombríos. Si la locura es producida por un ser sobrenatural, teúrgo o taumaturgo, debes vencer su defensa teúrgica. Por cada éxito al realizar la numina la reduces en un punto. La lustración debes realizarla en un templo a Minerva, donde depositarás una tablilla de madera escrita con tu petición contra el mal de la locura a la diosa, sea del origen que sea. Si consumes demasiado vino o adormidera, la lustración finaliza por si sóla ya que has alterado demasiado tu mente.

En el mundo antiguo la locura –*manía*– está vinculada casi siempre al mundo sobrenatural, ya sea por inspiración divina o demoníaca, estado de la mente necesario para la adivinación y prácticas sobrenaturales. Por ello cuando se utiliza esta numina se tiene un negativo igual a los éxitos obtenidos a tiradas de adivinación, interpretación de sueños y trance.

El parásito del saber **Evo Sap Gra 1**

Característica: inteligencia
Parámetros: especial, físico, individuo

Esta numina te permite obtener conocimientos de otra persona durante un día o una noche. Para ello debes imponer tus manos sobre su cabeza. Si no es voluntario, por ejemplo, cuando está durmiendo. Por cada éxito obtienes un punto de habilidad. Además de este conocimiento, conocerías la memoria relacionada con ella: como lo aprendió, su utilización, su opinión sobre ese conocimiento,… No lo puedes utilizar para adquirir conocimientos sobre teúrgia, taumaturgia o prodigios.

Algunos espectros y daemoni tienen capacidades sobrenaturales semejantes a esta numina, pudiendo robar recuerdos, conocimientos e incluso poderes. Pero curiosamente ninguno puede robar conocimiento robado con esta numina.

GRADO 2

Égida de Minerva **Lus Sap Fid 2**

Característica: inteligencia
Parámetros: estaciones, físico, individuo

Esta lustración te protege contra los efectos negativos de la *sapientalis*, aumentando tu defensa teúrgica por cada éxito en un punto. Para realizar la lustración debes escribirla en una tablilla de cera, depositándola en un templo Minerva, inscribiendo tu nombre y diversos epítetos de la diosa. Además debes hacer varias libaciones y donar algo de dinero. Finalmente debes depositar una estatuilla de Minerva o de una lechuza en tu casa o en algún lugar que consideres tu hogar. Si no dispones de nada semejante debes llevarla encima. La lustración debes realizarla durante cualquier día del Quinquatrus, fiesta a Minerva, del 19 al 23 de marzo.

Esta estatuilla puede tener diversas capacidades especiales a parte de servir como amuleto, ya que se transforma en un *télesma minor*, un pequeño talismán u objeto con poder. Puedes escoger una de las siguientes opciones:

- Dobla su capacidad defensiva durante el Quinquatrus.
- Pericias en conocimientos apropiados, un punto por éxito.
- Positivos a tiradas de vigilar cuando se trata de emboscadas o sorprenderte.
- Te permite ver un poco mejor de noche.

Locus sapientalis — Evo Sap Fid 2

Característica: percepción
Parámetros: especial, físico, individuo

Con esta evocación obtienes conocimiento sobre el lugar en que te encuentres. Por cada éxito adquieres un punto de conocimiento, tratándose de una habilidad. Por ejemplo, realizas la numina en una vieja casa abandonada y obtienes tres éxitos, pues tendrías una habilidad de conocimiento sobre la casa a 3. Para realizar la evocación debes dormir en el lugar con una tablilla de cera en blanco cerca de tu cabeza, debes ingerir un poco de adormidera y recitar la numina tres veces. Donde vayas a dormir, bajo tu cabeza, debes escribir varios nombres de Minerva, el tuyo y el nombre del lugar. Si no lo conoces debes dibujarlo o hacer una breve descripción del mismo. Tus sueños estarán relacionados con el lugar, ya que soñaras su historia. La evocación dura un día o una noche, tras la cual olvidarás. Esta numina no puedes utilizarla en la mayoría de los templos, santuarios y otros lugares sagrados.

Algunos *genii loci* –genios de lugares– parecen captar esta numina y por medio de ella comunicarse. Para ello "poseen" al teúrgo durante el sueño aunque no intente realizar esta numina. Otros, más agresivos, pueden dejar al teúrgo inconsciente para lograr sus objetivos. Esto suelen hacerlo solo si existe alguna necesidad imperiosa, o quieren amenazar a sus visitantes.

Caos de demencia — Evo Sap Vir 2

Característica: inteligencia
Parámetros: especial, corto, individuo

Puedes introducir en la mente de tu victima terribles miedos y fobias. Para ello debes dirigirte a la victima, decir su nombre o descripción aproximada y vociferar el tipo de miedo que deseas para él. Por cada éxito adquiere durante un día o una noche un punto en la cualidad locura. Puedes utilizarla incluso con durmientes, pero en este caso puedes susurrárselo al oído. Por cada tres éxitos la victima pierde una casilla de rendimiento y una herida total, debido al miedo extremo.

Si al realizar la evocación degüellas un animal de pelaje negro y gritas por los dioses infernales –Estigia, Plutón, y otros- esta evocación afecta a todos lo que se encuentren cerca de ti –un individuo por cada éxito al realizar la numina- y puedan oírte, incluido tú, por lo que es mejor que puedas tapártelos bien previamente.

Códice transcrito — Evo Sap Gra 2

Característica: cultura
Parámetros: especial, físico, individuo

Puedes transcribir un códice, con letras y dibujos, a otro códice imponiendo las manos sobre ellos, aunque esto es temporal, ya que tras un día o noche, desaparece. El códice original no sufre ningún tipo de daño o cambio. Por cada éxito al realizar la numina transcribes un punto de habilidad. Esta numina solo puedes utilizarla una vez por códice, no puedes utilizarla varias veces hasta finalizar la trascripción. Algunos libros no pueden ser transcritos con esta numina, otros parece que "desean" serlo. Es difícil saber porqué ocurre esto.

Los códices cristianos, hebreos y egipcios no se ven afectados por esta numina ya que están protegidos por deidades y seres habitualmente hostiles al Pacto, aunque se sabe de una numina más poderosa que es capaz de romper estas defensas. Según algunos la numina la poseen muy pocos teúrgos, o mejor dicho teúrgas, ya que se trata de tres mujeres, una bellatora, una domina y otra desconocida que se sospecha es del culto a Mercurio.

GRADO 3

Restauración de códice — Evo Sap Fid 3

Característica: cultura
Parámetros: especial, físico, individuo

Puedes recuperar información perdida en un códice deteriorado, ya sea por el tiempo u otros factores, como la humedad, el fuego o que haya sido deliberadamente estropeado. Para poder utilizar la numina requieres que el códice "exista". Si se trata de un montón de ceniza o está totalmente borrado la evocación no funciona. Por cada éxito recuperas un punto de conocimiento o equivalente del libro. La evocación finaliza tras un día o noche. Solo funciona con los alfabetos latino y griego. Solo puedes utilizar esta evocación una vez al día sobre el mismo códice.

Cuando un códice ha sido parcialmente destruido por medios sobrenaturales, debes vencer la defensa teúrgica o equivalente del agresor. Puedes potenciar tu ataque especialmente para ello. La evocación debes realizarla de noche pidiendo ayuda a Minerva y Mercurio. Debes quemar adormidera, laurel e incienso alrededor del códice. Debes hacer un sello con los nombres de ambas deidades, derritiendo cera en las esquinas si se trata de un códice con páginas, y cada paso romano si se trata de un rollo de papiro. La cera la marcarás con el sello, a la vez que pones ceniza de las tres plantas anteriores. La única luz debe ser la de una llama de lámpara pequeña. Esta práctica te dará de un +1 hasta un +5 en ataque teúrgico a discreción del Iniciador.

Códice sin letras — Evo Sap Gra 3

Característica: cultura
Parámetros: especial, físico, individuo

Esta numina borra el contenido de un códice temporalmente –un día o una noche-. Por cada éxito al realizar la numina borras un punto de habilidad. Para ello necesitas tener en la mano izquierda un punzón y simular que borras el texto. Esto tiene la ventaja de que puedes "borrar", si dispones de tiempo, de algunas partes que te interesen omitir especialmente.

Si quieres proteger un texto de esta numina debes hacer un pequeño ritual una vez finalizado. Debes hacer una copia que debes depositar en un templo a Minerva o Mercurio, junto con las estatuillas de estas deidades. Además debes poner tantas hojas de olivo como tenga el códice; si se trata de un papiro, pon doce, así como una pluma de lechuza. Esto hace que la dificultad de la numina aumente de uno o tres grados a todos los efectos a discreción del Iniciador.

Scholasticus — Don Sap Gra 3

Característica: inteligencia
Parámetros: años, uno mismo, uno mismo

Este don te permite estudiar con mayor rapidez que la natural. Por cada éxito puedes reducir el mes en tres días, aunque como mínimo serán quince días de estudio. Para obtener el don debes recitar durante tres días la numina en un templo apropiado, habitualmente de Minerva, Mercurio o Apolo. Durante los tres días debes hacer libaciones y al final una ofrenda a estos tres dioses, además de escribir en una tablilla tu petición.

Puedes escoger además entre una de las siguientes opciones:

- El máximo de pericia en uno de tus conocimientos es de 7, no el habitual 5.
- Adquieres un punto de pericia en la habilidad de estudio o en un conocimiento.
- Adquieres tres puntos de desarrollo en un conocimiento.

Grado 4

Recordatio damnae **Evo Sap Gra 4**

Característica: inteligencia
Parámetros: especial, medio, individuo

Esta poderosa numina hace que tu victima olvide una habilidad y los conocimientos relacionados con ella: como la adquirió, con quien, etc. Si logras que la olvide por completo incluso no sabría que la tenía anteriormente. Por cada éxito olvida un punto de habilidad. No es útil para conocimientos de teúrgia o areté. La numina dura un día o una noche. Para realizar la evocación debes quemar un pequeño trozo de pergamino o papiro con el nombre de la victima, la habilidad que deseas que olvide y una de las siguientes palabras teúrgicas rodeándola: Ergane, Aulathamas, Achamot y Aidoneis.

La primera es un título de Minerva, la segunda representa la cabeza, la tercera la sabiduría y la última está relacionada con la invisibilidad y el olvido. Cada una de ellas posee un efecto secundario, siendo este un negativo igual a los éxitos al realizar la numina.

- **Ergane**: la victima pierde cierta destreza manual, por lo que tendría un negativo en artesanía.
- **Aulathamas**: negativos en estudio y trance, ya que le cuesta concentrarse.
- **Achamot**: negativos en cultura, pues pierde parte de su sabiduría.
- **Aidoneis**: negativo a tiradas para recordar cosas cotidianas, como si se despistase.

Recordatio falsae **Evo Sap Gra 4**

Característica: inteligencia
Parámetros: especial, físico, individuo

Esta numina te permite introducir fragmentos de memoria falsa, como una corta conversación, en una victima. A mayor número de éxitos más logrado estará el recuerdo. El recuerdo desaparece tras un día o noche. Para realizar la evocación debes escribirla, junto al nombre de la victima y ciertas formulas teúrgicas. Para que surta efecto debes hacer una de las siguientes opciones. O bien tocar su cabeza, aunque este durmiendo, hacer que ingiera aunque sea una parte de las cenizas –puedes mezclarla en comida o bebida–, tener algún objeto personal o un poco de su sangre, con la cual escribirías su nombre.

Si la memoria introducida es claramente imposible debes tener en cuenta que la inteligencia de la victima actúa, viéndose confundido, incluso puede que no le de credibilidad a lo que recuerda. Debes ser astuto utilizando esta numina. Si por ejemplo, introduces el recuerdo en un rico patricio de que debía darte todo su dinero lo más seguro es que aunque te crea no lo haga, seguramente se arrepentirá de lo que "dijo" en su momento y no te de un solo denario. Pero si el recuerdo está relacionado con una compra que hizo y la cantidad no es abusiva, no se lo planteará demasiado y te dará el cobro, aunque lo olvide mañana y su contable o administrador te mire con ojos desconfiados y anote tu nombre por que algo no le cuadra…

Grado 5

La sabiduría ilícita **Evo Sap Gra 5**

Característica: inteligencia
Parámetros: especial, corto, individuo

Con esta numina puedes robar temporalmente conocimientos teúrgicos, salvo Misterios. La victima no nota nada extraño, siempre y cuando no esté utilizando esa habilidad, ya que sentiría que durante unos segundos algo extraño le sucede, ya que olvida y recuerda, quedando confundido. Junto a la habilidad parte de los recuerdos de la victima van a tu mente, así como parte de su carácter, lo cual puede ser peligroso o desagradable, pero como mínimo extraño. Por cada éxito puedes robar un punto de conocimiento. Para realizar la evocación debes poseer algún objeto personal o sangre de la victima, ya que necesitas un vínculo. Si eres familiar del mismo funciona sin vínculo. La numina solo puede realizarse de noche, además el conocimiento desaparece al amanecer. Como la numina tiene un alcance limitado, lo mejor es situarte en una habitación contigua a la de la victima. Durante la evocación llamas a Minerva, a Selene y a Mercurio para que roben por ti el conocimiento que necesitas. Enciendes un poco de incienso en un pequeño brasero, en un trozo de papiro escribes el nombre de la victima y el conocimiento que deseas para ti, lo quemas. Lo apagas con unas gotas de tu sangre. Con un punzón, manchado con la mezcla del papiro, el incienso y tu sangre, escribes en una tablilla de plomo –*tabula defixionum*– la numina. Enrollas la tablilla, la atraviesas con el punzón y la sumerges en agua.

Existen diversas formas para obtener un éxito extra en esta numina. Son varias las posibilidades, siendo los éxitos acumulativos. Aquí tienes unos pocos ejemplos:

- Si logras colocar la tablilla bajo la cama o donde este sentado tu objetivo.
- Si el objetivo está drogado o alcoholizado.
- Si está gravemente enfermo o durmiendo.
- Si permite que utilices la numina con él.
- Si eres capaz de que ingiera un poco de la mezcla.

Legalmente la utilización de esta numina sobre uno de los teúrgos del Pacto está condenado por la Ley del Secreto y del Misterio, aunque no es raro que suceda. No son pocos los teúrgos que roban conocimientos a otros.

Vitae

"El anciano diseccionó el brazo del cadáver sin visos de sentimiento alguno. Separó la piel y mostró las venas y músculos del difunto. Sin reparo comenzó a describir los diferentes elementos del brazo. A medida que hablaba y explicaba las diferentes funciones de lo que nombraba podía notarse en su voz una leve emoción, una extraña fascinación… un poco de locura dirían algunos. Según

Conexión con los Esculapios

Los que conocen el Misterio de Vitae suelen estar relacionados con los teúrgos del dios de la medicina y sus numerosas variantes. Los teúrgos esculapios practican tanto el poder de la medicina como de la vida, pero los que practican Vitae suelen utilizarla para dos cosas básicamente: proteger la vida, o conocerla para destruirla. Rara vez no caen en la radicalidad.

Los rumores más ácidos al anciano médico había perdido la cabeza hacia tiempo. En su ansia por conocer el cuerpo humano había diseccionado a varios indigentes, ¡pero vivos! Por supuesto, morían durante sus experimentos. Algunos piensan que fue expulsado de Roma por sus excentricidades. Por eso enseña medicina en su villa a las afueras de Veyes. Según los rumores menos insidiosos había logrado en sus experimentos comprender algunos secretos de la vida, incluso había mantenido vivas algunas partes del cuerpo sin necesidad de que este estuviese entero: brazos, corazones,…cerebros. A mi manera de ver, esto era magnífico."

-Victor de Helvecia, fascinado por la vida y sus secretos, aprendiendo del famoso y demente médico Marco Apuleyo.

Todo lo que vive cae bajo el poder de la dinamis *vitalis*, pero Vitae solo afecta al género humano, al *genus hominum*.

Vitae significa vida, y esto es lo que afecta, el cuerpo y existencia de los hombres. La importancia de la humanidad es total en el Universo, pues esta solo conoce tres tipos de seres con espíritu vivo, siendo los dioses y algunos daemoni los otros.

El ser humano está dividido en tres partes básicas para los grecolatinos –ya que otras culturas diferencias más o menos partes– el cuerpo, la psique –mente– y el espíritu. Vitae afecta el cuerpo de la misma forma que la Sapientia afecta la psique.

El cuerpo en todas sus facetas está controlado por la vitalis, la salud y la enfermedad, las diferentes edades y la fortaleza o falta de ésta del cuerpo. Por ello un teúrgo puede lograr envejecer a un oponente o restablecer a un moribundo de una enfermedad, de igual forma puede modificar las cualidades del cuerpo confiriéndole otras, pudiendo incluso lograr restituir un miembro perdido.

Es habitual que aquellos que cultivan este Misterio sientan cierta atracción hacia el mundo sensual y físico, teniendo curiosidad hacia el mundo de la medicina y artes similares, ya que el cuerpo es otro misterio y son muchas las cosas que se desconocen del mismo.

DOMINATUS DE VITAE

El néctar de los dioses

Gracias a este dominatus no envejeces a la misma velocidad que el resto de los mortales, gracias a ello tu esperanza de vida puede alargarse fácilmente más de una década. Este poder es automático. Sumas a tus tiradas de envejecimiento lo que tengas en virtus entre dos.

El vigor de la salud

Gozas de una gran fortaleza para resistir enfermedades. Este poder es automático, innato en ti. Tal es tu poder que tu sangre es beneficiosa si es consumida por un enfermo. Por cada herida total y casilla de rendimiento que inviertas tu sangre proporciona un +1 en las tiradas contra enfermedades, muy útil para salvar *in extremis* a un moribundo. Puedes sumar a constitución lo que tengas en Vitae para resistir enfermedades.

La ambrosía de los dioses

Tu metabolismo cambia drásticamente gracias a este poder, no necesitas alimentarte con tanta necesidad como el resto de los mortales. Todavía necesitas nutrirte, pero no estás tan limitado como el resto, ya que puedes estar varios días sin comer ni beber sin ningún problema. Este poder es automático, es innato en ti. Puedes estar sin consumir ninguna clase de alimento un número de días igual a lo que poseas en gravitas entre dos, redondeando a tu favor.

Recuperación extraordinaria

Este poder te permite recuperarte de las heridas con mayor rapidez y facilidad que al resto de la gente. A las tiradas de recuperación de heridas añades lo que poseas en Vitae.

Rendimiento

El poder de la fuerza vital te permite gracias a este dominatus parecer incansable. Te agotas algo menos que el resto de la gente, es algo innato en ti. Hay una furia en ti capaz de vencer el cansancio. Este poder es automático. Añades a tus tiradas de rendimiento lo que poseas en Vitae.

NUMINAE DE VITAE

GRADO 1

Purificar — Evo Vit Fid 1

Característica: constitución
Parámetros: especial, físico, individuo

Puedes purificar los alimentos y bebidas de contaminaciones naturales. No es útil contra venenos, pero puede ahorrarte el que enfermes si comes o bebes de lugares insalubres o de alimentos corruptos. Por cada éxito tienes un +1 en tiradas apropiadas. Cada vez que realices la numina, purificas alimento para una persona. No puedes purificar la misma comida más de una vez el mismo día o noche, ya que el efecto dura un día o una noche. Para realizar la numina solo debes imponer tus manos y ofrendar una parte de la misma a los dioses penates. Esta parte si es posible debes quemarla.

No es raro que lleves algún tipo de amuleto con la forma de dos penates. Estos tienen la forma de genios danzantes llevando un cuerno para beber. Puedes llevarlos colgados del cuello o un anillo con su dibujo, o quizás una sencilla estatuilla. Si ofrendas la comida a estos puedes tener de un +1 hasta un +5 al realizar la numina.

Fisicología — Evo Vit Fid 1

Característica: percepción
Parámetros: especial, físico, individuo

Con esta numina puedes saber el estado de salud de una persona: si está enferma, envenenada o bajo los efectos de alguna droga, el único requisito es que debes tener medicina 1. Podrías saber si se trata una persona propensa a estar enferma y si ha sufrido enfermedades especialmente virulentas o heridas importantes en el pasado. Incluso puedes intuir parte de su futuro, aunque esto último es muy intuitivo, como un diagnostico a largo plazo.

Si construyes una efigie de una persona con algunos elementos de su propio cuerpo, como pelo y unas gotas de sangre, inscribiendo su nombre, podrías diagnosticar su estado de salud incluso a distancia. El único requisito es que debes haber utilizado previamente esta numina sobre su persona.

Bálsamo de Esculapio Don Vit Gra 1

Característica: constitución
Parámetros: años, uno mismo, uno mismo

Con este don puedes durante años aliviar o eliminar una lesión. Por cada éxito reduces en un punto la lesión. Si tienes varias debes realizar una numina en cada una de ellas. El único límite es que no es útil contra lesiones de grado 5, ya que a menudo se trata de mutilaciones completas o demasiado severas para que este don pueda con ellas. Para obtener el don debes visitar un templo a Esculapio, purificarte, abstenerte de comida, bebida y cohabitar. Como exvoto debes llevar algún objeto que represente tu lesión, el cual lo depositarás en el templo. Tras ver al sacerdote y darle una tablilla con la lesión que deseas curar, dormirás en el templo o edificio cercano. Durante el sueño el dios te mostrará que tipo de ungüento o bálsamo necesitas para sanar. Lo habitual es que se trate de algún tipo de receta sencilla y no muy cara que los sacerdotes de Esculapio elaborarán en el templo y te aplicarán –es buena idea dejar buena propina-.

Esta numina te ayuda a soñar con Esculapio, dios de la medicina, y obtener la medicina apropiada para tu curación. No se sabe si fue descubrimiento de los vitalis, o un regalo de los esculapios. La mayoría de los templos importantes de Esculapio están en las provincias de Acaya y Asia, y en la ciudad de Roma.

Égida contra vitae nefanda Lus Vit Fid 1

Característica: constitución
Parámetros: estaciones, físico, individuo

Esta lustración te protege contra poderes de Vitae y similares que sean negativos hacia ti. Por cada éxito tienes un +1 en defensa teúrgica. Para que la lustración tenga efecto debes escribir tu nombre con jugo de *ixia*, esto es, de muérdago, sobre la corteza de un sauce. Debes quemarla y beberla mezclada con vino.

El muérdago es una planta parasitaria que crece en el roble, el álamo o al manzano. Según la procedencia del jugo de *ixia* que utilices para esta numina tiene diferentes efectos, siendo los siguientes:

- **Roble**: +1 en protección contra rayos.
- **Álamo**: te protege un poco contra el envejecimiento dándote un +1 pero también aumenta tus tiradas de defensa en un +1.
- **Manzano**: te da un +1 en todas las tiradas de habilidades intelectuales.

Protección natural Lus Vit Vir 1

Característica: constitución
Parámetros: estaciones, físico, individuo

Esta lustración te hace más resistente contra los siguientes daños: madera, piedra y metal. Por cada éxito tienes un +1 en protección, aunque como máximo puedes obtener un +3. Si renuncias a la protección de uno de los materiales, el máximo en los otros dos es de +4. Si renuncias a dos de los materiales, el máximo será de +5. Para realizar la lustración debes escribir en tres pequeños papiros la numina, quemarlos en un brasero junto con una muestra de los tres materiales y tres veces tres gotas de tu sangre. La ceniza debes depositarla en el interior de una estatuilla con tu forma aproximada. La estatuilla debe tener tu nombre grabado y la de diversos dioses a los cuales les pides que te protejan. Si la estatuilla se rompe, la lustración finaliza antes de tiempo.

Puedes hacer cierto número de estatuillas para otros, pero como máximo lo que tengas en corpus religio + Vitae. Puedes venderlas como amuletos en las calles, regalarlas a personas importantes o bien dárselas a personas que consideres tus allegadas. De cada estatuilla puedes quedarte la cabeza, lo que no hace que se rompa. De esta forma tienes cierto control sobre el efecto de la numina, pues si rompes la cabeza la lustración finaliza.

GRADO 2

Heráclida Don Vit Gra 2

Característica: fuerza
Parámetros: años, uno mismo, uno mismo

Este don hace que aumentes tu fuerza en un punto, ya que la *vitalis* lo fortalece. Debes realizarlo en un templo a Hércules. Para obtener el don lo primero que debes hacer es ofrecer un sacrificio a Juno y otro a Hércules, consistentes en dos serpientes, una hembra y otra macho. Después debe poner como exvotos una figura de Hércules. Finalmente debes hacer una hoguera en la que debes quemarte simbólicamente todo el cuerpo.

Esta numina está relacionada con los *heraclidas*, hijos de Hércules. El don

te hace partícipe de la fuerza de estos descendientes, por ello te permite realizar una proeza de fuerza al día, la cual dura una escena o combate. Considera que a los efectos tienes heroicidad uno. El máximo grado de proeza que puedes realizar lo indican los éxitos al obtener el don, aunque como máximo siempre 5. Por ejemplo, si lograste tres éxitos puedes elegir una proeza de grado 3 o menos.

Dardánida — Don Vit Gra 2

Característica: constitución
Parámetros: años, uno mismo, uno mismo

Este don hace que aumentes la constitución en un punto, ya que la *vitalis* lo fortalece. Debes realizarlo en un templo a Venus, donde permanecerás dos días. Lo habitual es realizar algún tipo de sacrificio importante, como una *suovetaurilia*, consistente en el sacrificio de un cerdo, una oveja y un buey, en el cual se hace partícipe a muchos devotos, ya que al final se reparte la carne. Debes beber y comer de estos animales sacrificados para permitir que la vitalis te vigorice.

Esta numina fue realizada por los *dardánidas*, troyanos descendientes del titán Atlas, donde abundaron los héroes. Por ello este don te permite realizar una vez al día proezas de constitución, la cual dura una escena o combate. Considera que a los efectos tienes heroicidad uno. El máximo grado de proeza que puedes realizar lo indican los éxitos al obtener el don, aunque como máximo siempre 5. Por ejemplo, si lograste tres éxitos puedes elegir una proeza de grado 3 o menos.

Jasónida — Don Vit Gra 2

Característica: destreza
Parámetros: años, uno mismo, uno mismo

Este don hace que aumentes la destreza en un punto, ya que la *vitalis* lo fortalece. Debe realizarse en un templo a Minerva donde permanecerás dos días. Debes realizar un sacrificio al principio y otro al final, habitualmente de pequeños animales y libaciones. Tienes que depositar una estatuilla de Minerva y otra de Jasón en el templo, ambas con una inscripción pidiéndoles que te sea favorable el don.

Esta numina está relacionada con el héroe Jasón, aunque no está muy claro porqué. Los teúrgos no se ponen de acuerdo en esta cuestión, por lo que la misma numina puede tener varios nombres, como Belerofontica y Teseniana, aunque Jasónida es la más común. Este don te permite hacer una vez al día una de las proezas de destreza. Esta dura una escena o combate. Considera que a los efectos tienes heroicidad uno. El máximo grado de proeza que puedes realizar lo indican los éxitos al obtener el don, aunque como máximo siempre 5. Por ejemplo, si lograste tres éxitos puedes elegir una proeza de grado 3 o menos.

La perfección del hueso — Don Vit Gra 2

Característica: constitución
Parámetros: años, uno mismo, uno mismo

Con este don fortaleces tus huesos de forma sobrenatural, lo que es muy útil para protegerte de caídas y evitar que te cercenen un miembro, ya que el hueso lo impide. Por cada éxito tienes un +1 contra caídas, además necesitan hacerte una herida extra para cercenarte un miembro. Para obtener el don debes entregar un exvoto con la forma de tu cuerpo y realizar un sacrificio en un templo a Esculapio o Venus, pidiéndoles protección. Debes permanecer en el templo dos días, en los cuales ofrecerás libaciones e incienso –caro, por cierto-. Antes de finalizar el don debes grabar tu nombre en el exvoto, rodeándolos de los nombres Disofarnais y Rempsois, con los símbolos de Aries y Capricornio.

Cuando recibas daño por caída o intenten cercenarte un miembro, el exvoto lo recibirá por ti, pudiendo verse como se va rompiendo y fracturándose. Por ello si haces un exvoto de material duro, como hierro o piedra, es posible que tengas un positivo extra cuando realices la numina. Además en su interior puedes poner una gema. Aquí tienes las tres posibles gemas que puedes poner y pequeño beneficio extra:

- **Ónice**: te da un +1 contra enfermedad producida por fantasmas y muertos.
- **Perla**: te da un +1 en tiradas contra venenos producidos con farmacopea.
- **Rubí**: te da un +1 para controlar tus pasiones e ira.

Grado 3

Alteración corporal — Evo Vit Gra 3

Característica: destreza
Parámetros: especial, físico, individuo

Con esta numina puedes hacer que tus extremidades realicen acciones que normalmente son imposibles, ya que te permite alargarlos, doblarlos en direcciones inverosímiles, como si no tuvieses rodilla o codo,… Cuando lo utilizas de esta forma tu fuerza se considera la mitad, ya que gana en elasticidad pero pierde en fuerza. La evocación dura una escena o combate, aunque puedes finalizarla antes a voluntad. Solo puedes hacerlo en un miembro a la vez.

Algunos vitalis utilizan esta numina para sus propios divertimentos, siempre censurables, aunque unos pocos lo utilizan para realizar acrobacias de funambulistas y circenses, tan populares entre los patricios y la corte imperial, ávidos de emociones y entretenimientos.

Faz espejo — Evo Vit Gra 3

Característica: destreza
Parámetros: especial, físico, individuo

Esta numina te permite "copiar" el rostro de otra persona, para ello debes tocar su rostro con la palma de la mano izquierda. Al otro individuo no le sucede nada, pero conservas una marca en la palma de la mano, que al ponértela sobre tu propio rostro hace que adquiera el aspecto del otro individuo. La cara la puedes utilizar un número de veces igual a los éxitos al realizar la evocación durante toda una noche o día.

También puedes guardar algunas de las caras copiadas si lo deseas. Para ello debes hacer un molde de arcilla del rostro robado y con este hacer un busto. Puedes tener un número de caras igual a los que poseas en gravitas, igualmente estas duran un número de años igual a tu gravitas. Si inviertes un punto permanente de gravitas, siempre podrás conservar un rostro en un busto, incluso este envejecería con el tiempo, siendo una replica exacta. Si su dueño sufre una herida en la cara, el cambio se reflejaría en el busto.

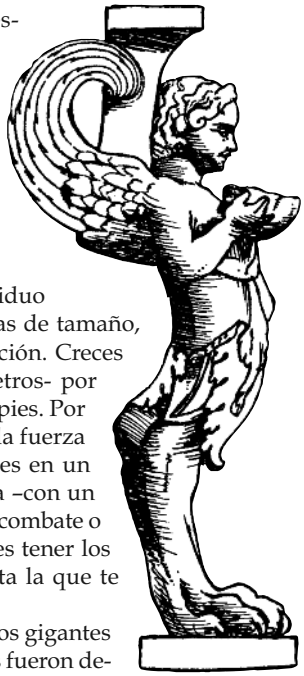
Antidotus — Don Vit Gra 3

Característica: constitución
Parámetros: años, uno mismo, uno mismo

Esta numina te proporciona protección contra todo tipo de veneno, ya sea este natural o sobrenatural. No te hace inmune pero te proporciona un beneficio que puede salvarte la

vida ya que incluye todos los venenos. Por cada éxito tienes un +1 a las tiradas contra venenos. Uno de los beneficios extras de este don es que tu sangre puede ser utilizada como un antídoto contra todo tipo de veneno. Por cada herida total que inviertas otorgas un bebedizo que proporciona un +1 al que lo beba. El antídoto debe ser ingerido con rapidez, ya que si llega a coagularse, se vuelve inútil. Para obtener el don debes permanecer tres días en un templo a Esculapio o bien de Venus. Debes preparar un fármaco con los siguientes ingredientes: cola de escorpión de siete segmentos –considerados los más venenosos-, salamanquesa y araña falangio, muy venenosa. Debes quemarlos y mezclarlos con un poco de aceite. Debes preparar suficiente puedes cada día debes consumir un poco de esta ceniza mezclada con vino. Es posible que sufras de nauseas, mareos, alucinaciones e incluso convulsiones, pero la idea es purgar tu cuerpo y prepararlo para hacerle resistente al veneno. Finalmente es habitual que hagas un donativo al templo y que dejes un recipiente con tu nombre y en su interior unas pocas cenizas.

Este preparado de por si es efectivo contra venenos procedente de escorpiones y arañas. Considera que puede otorgar hasta un +5 a las tiradas.



GRADO 4

PROGENIE DE GIGANTE
EVO VIT GRA 4

Característica: fuerza
Parámetros: especial, físico, individuo

Con esta evocación incrementas de tamaño, aumentando tu fuerza y constitución. Creces medio pie –unos quince centímetros- por éxito, hasta un máximo de cuatro pies. Por cada éxito incrementas un punto la fuerza y la constitución, pero disminuyes en un punto la destreza y la inteligencia –con un mínimo de 1-. La numina dura un combate o escena. Para poder utilizarla debes tener los pies sobre la tierra, ya que es esta la que te transmite su fuerza.

Esta numina hace referencia a los gigantes nacidos de Gea y Urano, los cuales fueron derrotados en la Gigantomaquia. Terribles, bárbaros, personifican la fuerza brutal de la naturaleza, tanto el viento, como el fuego o la fuerza de las aguas. Por ello esta numina te permite participar de parte de su poder, pudiendo escoger uno de los siguientes efectos relacionados con los cuatro elementos. Estos efectos puedes utilizarlos a voluntad, pero solo uno a la vez:

- **Agua**: tienes un +1 a las tiradas relacionadas con el agua por cada éxito al realizar la numina.
- **Fuego**: el aire a tu alrededor se calienta, por ello los que te rodean pueden recibir daño por fuego. Por cada éxito al realizar la numina el fuego hace +1 al daño.
- **Tierra**: siempre y cuando tengas los pies desnudos tocando la tierra, tienes un +1 en protección por cada éxito al realizar la numina.
- **Viento**: a tu alrededor el aire se mueve con violencia, por lo que tienes un +1 en defensa por éxito al realizar la numina contra proyectiles.

SPIRITUS VITALIS — DON VIT VIR 4

Característica: constitución
Parámetros: años, uno mismo, uno mismo

Con este don puedes transferir heridas y casillas de rendimiento con otro teúrgo –el cual acepta de forma voluntaria-. Los éxitos indican el máximo que puedes transferir al día. Transferir heridas a otro es siempre doloroso y angustioso, ya que notas como tu vida se escapa. Para transferir, tanto si recibes como si das, debes hacerte un pequeño corte en la mano derecha –aunque sea con los dientes si no dispones de un cuchillo o algo similar-. Las gotas de sangre que mana desaparecen tras unos pocos segundos, como si se evaporasen. Para obtener el don ambos debéis ir a un templo a Júpiter y jurar entre ambos que este don lo aceptáis por pura voluntad. Este es un solemne juramento en el cual aseguráis que solo utilizareis la numina en situaciones extremas. Se pone la mano derecha sobre la estatua de Júpiter cuando se jura. Debéis elaborar con vuestras propias manos pequeñas efigies de barro mezclando agua con vuestra sangre. Debéis grabar en cada efigie vuestros nombres y dibujar el símbolo de Géminis. Al final debéis sacrificar cada uno un animal macho de pelaje claro.



Cuando se realiza el juramento puedes además realizar un *sacramentum*, esto es un juramento que crea un vínculo religioso y muy personal con el otro teúrgo. Pero si lo incumples es posible que sufras algún tipo de maldición. El sacramentum hace que cuando realicéis teúrgia juntos ambos tengáis un +1 en todas las tiradas, incluidas las de combate teúrgico.

GRADO 5

REBROTE CORPORAL — EVO VIT GRA 5

Característica: constitución
Parámetros: especial, físico, individuo

Con esta evocación puedes recuperar temporalmente un miembro perdido, aunque esta numina tiene ciertas limitaciones -se sabe existe una numina más poderosa que es permanente-. Con un solo éxito lo recuperas, aunque maltrecho. Por cada éxito el miembro "recupera" dos puntos de características físicas, hasta lo que poseas. Esto quiere decir que si tienes fuerza 6 y destreza 6, necesitas de tres éxitos para que el miembro renazca de forma normal, ya que si no recuperas todos los puntos, la extremidad será más pequeña, débil y quizás incluso malformada. La numina dura un día o una noche, deshaciéndose la extremidad recuperada. Cuando realizas la numina, la extremidad se forma a partir del muñón. Primero el hueso, cubriéndose de venas y músculo. Finalmente aparecerá la piel. Es una visión desagradable y dolorosa.

Algunos teúrgos no dudan en utilizar otros métodos para recuperar extremidades perdidas u otras partes del cuerpo. Desde construir extremidades artificiales por medio de télesma, utilizar extremidades de cadáveres o pedirles a daemoni recuperar lo perdido. Esto último suele ser peligroso, ya que muchas extremidades vienen con "sorpresa".

DE CODICES SINGULARES

"Desde mis inicios como miembro de los cultos secretos tuve la idea de redactar un libro sobre la vasta colección de códices diversos encontrados en las bibliotecas de mayor prestigio y colecciones privadas de los teúrgos más eminentes. El don de la palabra escrita fue un grato regalo de los dioses, lo que le ha dado al genero humano una dimensión aún más grandiosa, pero esto son solo palabras de un soñador, perdonadme si divago pues la vejez no me permite concentrarme como antaño... Mi idea es crear un libro al que quiero titular Singularis Libri (libros excepcionales), recopilando los más interesantes códices sobre teúrgia y asuntos diversos. Aquí os expongo algunos de ellos"
-por Cnidio Suetonio, el Lince, en su villa costera cerca de Tarraco.

Nota para el Iniciador. *Los siguientes libros proporcionan al estudio un +3; salvo Epistulae ad Heroon debido a su naturaleza críptica, y la obra In carnulentus, de la cual se desconoce incluso su verdadera naturaleza.*

RES MILITARIA (*CUESTIONES MILITARES*)

Escrito a finales del S. II a. C. por el teúrgo Emilius el Táctico durante las guerras acaecidas en Asia Menor entre griegos y romanos de la mano del cónsul Flaminio. El códice tiene 56 capítulos, dividido a su vez en tres partes que muestran una visión clara del papel de los teúrgos en estas guerras. La primera parte se encarga de la descripción de los acontecimientos diplomáticos y militares. La segunda explica la historia, organización, motivación y poder de los prítanis. La tercera dedica varios capítulos a la guerra sobrenatural, aconsejando como defenderse de los prítanis, explicando superficialmente sus tácticas.

Emilius desapareció tras las guerras en un viaje al Oriente, pudiendo entregar su Res Militaria a un teúrgo del culto a Mercurio, el cual lo donó a los saliare.

Geografía de Asia 3, Sabiduía del culto a Apolo 3.

PRINCEPS APUD SACRI (*EL PRIMERO ENTRE LOS SAGRADOS*)

Este extenso papiro, medio quemado y deteriorado, fue redactado por un escritor desconocido. Comienza siendo un resumen del reinado del primer emperador Augusto y de su reforma religiosa, tras este resumen compara al Pacto con otras organizaciones secretas y con el Universo en sí. Desgraciadamente el libro está muy deteriorado y todos los intentos por restaurarlo han fracasado. Se cree que fue escrito por eruditos egipcios por la forma en que muestra a Augusto, siendo posteriormente traducido por manos desconocidas.

Ahora está en la colección privada de Cneo Vulso, hombre excéntrico y misterioso, que se niega a indicar como lo adquirió.

Conocimiento del Pacto 4.

ACTA MISUMENI (*LOS ODIADOS*)

Libro escrito a solicitud del Pontifex Maximus por tres teúrgos: una domina, un saliaris y un dialis. En el libro están inscritos los enemigos y traidores del Pacto, su historia, delitos y recompensas, incluso sus secretos, debilidades y escondites.

El códice nunca llegó a manos del Pontifex, ya que los tres teúrgos desaparecieron en la villa cercana a Roma en la cual estaban escribiéndolo. La villa ardió hasta los cimientos, pereciendo todos en su interior. Pero los rumores y mis propias investigaciones me han hecho dudar sobre este asunto, puede asegurarse que el códice aún existe, pudiendo estimar que se encuentra en algún lugar de Hispania o la Galia.

Conocimiento sobre enemigos del Pacto 5.

GEOGRAPHIA BRITANNICA

Redactado por el historiador y teúrgo Marco Cesio durante sus viajes a Britania. A Cesio le gusta visitar los lugares sobre los que va a escribir, comprender su esencia para después plasmar sus impresiones personales, siendo un gran geógrafo. Tiene escritos tres libros, uno sobre la Galia y otro sobre Hispania, siendo el tercero sobre Britania. Dedica especial atención a las leyendas celtas, druidas y seres que abundan en los bosques britanos. La *geographia* consta de veinte libros: historia y leyendas antiguas, tribus y ciudades, conquista romana, religión druídica y curiosidades, lugares sagrados, congregaciones y teúrgos famosos.

Geografía de Britania 5.

DE NATURA TERATICUM (*SOBRE LA NATURALEZA DE LOS PRODIGIOS*)

Aulo Polemio siempre ha estado interesado por aquellos cuya suerte es la de disponer de ciertas capacidades sobrenaturales de forma innata, lo que él llama los prodigios. De él se dice que está bendecido además con varios de ellos. Hay quien asegura que posee nada menos que siete prodigios. Polemio nació en Tesalia, región misteriosa y supersticiosa de Grecia, tierra de brujas. Hombre extraño y esquivo accedió a escribir varios papiros en forma de carta sobre el asunto de los prodigios a nuestro amigo común Lisanias Cara Maldita, pero las dominae las interceptaron.

Conocimiento sobre los Prodigios 4.

EPISTULAE AD HEROON (*CARTAS A LOS HÉROES*)

Estas cartas fueron redactadas por un dominus durante el principado de Tiberio por medio de una serie de trances proféticos en una isla de las Cícladas, en la Hélade. De difícil interpretación y escritura apenas legible, parece que las profecías son en verdad diversas, pero ciertas si son bien interpretadas.

El teúrgo falleció tras el largo trance, otorgando en testamento las cartas a Cneo Vulso, el cual ha hecho un llamamiento a aquellos dispuestos a descifrar las Cartas Proféticas de las Cícladas. Hay una leyenda que dice que el dominus escribió el códice con su propia sangre, y quien toca el libro se ve presa de imágenes proféticas.

HOI HENDEKA (*LOS ONCE*)

Once teúrgos, allegados del célebre y magnífico Alejandro Magno, acompañaron al conquistador en su largo periplo hasta la lejana Bactria –Afganistán- y el reino de Poros –Pakistán-. En dichos lugares estos teúrgos conocieron a gran cantidad de sabios y taumaturgos exóticos, así como a teúrgos adoradores de extrañas deidades. Pero lo más sorprendente fueron los tesoros que hallaron por las tierras al norte del río Indo. Objetos de incalculable valor en todos los aspectos, fueron hallados en un templo oculto, excavado en la misma roca. Desgraciadamente la guerra prosiguió y cuando las tropas de Alejandro abandonaron el lugar los teúrgos fueron cayendo en emboscadas nocturnas, siendo asesinados y torturados unos, cayendo enfermos otros. Solo uno pudo volver y contar las maravillas que había contemplado.

Después de tantos siglos este documento, supuestamente auténtico, está en manos de Cneo Vulso, él cual está dispuesto a financiar una expedición a las salvajes e inhóspitas montañas al norte del Indo, el Hindu Kush.

Geografía de la India 2, Conocimiento útil (tesoro del templo) 5.

MYSTERIA AD PROCUS (*MISTERIOS PARA ASPIRANTES Y PRINCIPIANTES*)

Este códice fue redactado por el magíster Gayo Julio Sapientalis. El códice está destinado a todos aquellos que acaban de, o se disponen a ingresar como miembros en el Pacto Secreto, mostrándoles lo más importante y básico de las instituciones y formas de actuar de la organización, así como sus ritos y dogmas fundamentales.

La mayoría de los mistagogos lo utilizan para ahorrarse gran cantidad de tiempo y malas interpretaciones, ya que sapientalis ha sabido escribir sobre el Pacto sin introducir ningún tipo de idea partidista, generalizando sobre todos los cultos en su justa medida.

Corpus Religio 1, Sacrificio 1, Preces 1, Ceremonia 1.

INANIA REGNA (*EL REINO DE LOS MUERTOS*)

Este libro fue encontrado casualmente en el Templo de la Gruta Oscura, en la ciudad etrusca de Veyes. Antiguo asentamiento de los tenebrosos teúrgos del culto a Plutón –Hades-. Dentro de una gigantesca urna funeraria enterrada en las profundidades de la gruta, encontraron unas tablillas de madera escritas en un alfabeto griego muy antiguo entre las cenizas de cientos de cadáveres.

Las tablillas describen varias formas para adentrarse en las profundidades de los infiernos. Además hacen alusión a los distintos mundos de ultratumba, desde el infierno griego, íbero y etrusco, hasta el infierno mesopotámico y egipcio. Toda una descripción física y mística del más allá.

Nigromancia 4.

DE UMBRA STIGMATISQUE (*SOBRE LA SOMBRA Y LOS ESTIGMAS*)

Este extenso y detallado códice fue redactado por el teúrgo esculapio Demetrio Tiberino en su villa cerca de la isla del Tíber, en Roma. Investiga sobre la sombra y sus efectos, los estigmas sombríos. Tiberino hizo un llamamiento a sus numerosos amigos y contactos y empezó a investigar y profundizar como médico los males de los teúrgos, una investigación mística y peligrosa, ya que incluso atentaron contra su vida, puesto que según parece hay quienes no desean ver el alma del teúrgo libre de tales males.

Tiberino no pudo terminar su trabajo tal y como le hubiese gustado, aunque finalmente logró publicar el códice, donándolo libremente a aquellos que desearan consultarlo. Tiberino sufrió gran cantidad de ataques en sus propiedades, incluso varios de sus allegados sufrieron las consecuencias. Ahora está en paradero desconocido, aunque algunos creen que se encuentra en tierras del Oriente, o en la Encrucijada de los Dioses –Mesopotamia- profundizando en sus investigaciones, mientras que otros piensan que ha muerto a manos de sus enemigos.

Conocimiento sobre la Sombra 3.

IN CARNULENTUS (*ASUNTOS CARNALES*)

Este códice es más un rumor que una realidad. Parece que fue escrito por un teúrgo, un taumaturgo, un sabio hebreo y un daemonium al que llaman Eutesmotetes –que significa Buen Legislador- en la ciudad de Jerusalén. Parece que estos idearon una numina capaz de resucitar a los muertos, volviendo a la vida la carne, trayendo a la psique desde el más allá. Tal vez sea posible, pero la cuestión es que tras seguir el rastro al códice solo he hallado muerte, asesinatos y destrozos. Quizás el libro este maldito o solo sea que son muchos los que lo ansían.

He oído que está elaborado como un pergamino de piel humana y escrito con sangre, pero esto es propio de supersticiosos y fantasiosos.



GLOSARIO DEL PACTO

Aetate provectus (*anciano*): teúrgo de más de 80 años, considerado un sabio por el resto. Edad mínima para ser líder de una congregación, aunque durante la crisis del s. III muchos que no alcanzan tal edad alcanzan la dignidad de líderes de congregación, ya que las circunstancias y bajas que sufre el Pacto obligan a romper la sagrada tradición.

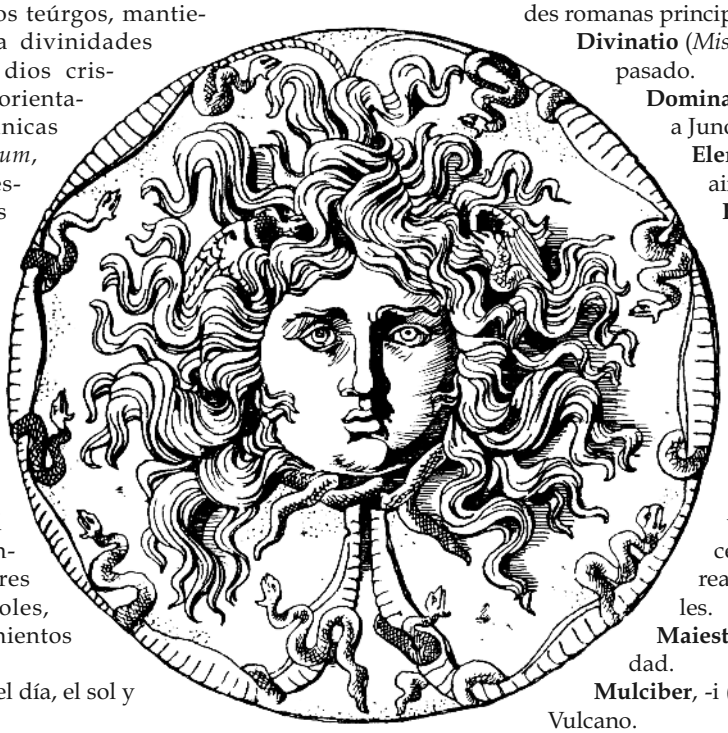
Afrodisias (*Misterio*): la pasión, la belleza y la fuerza vital.

Areté: cualquier poder sobrenatural, como la taumaturgia, o los prodigios, excluyendo la teúrgia.

Bellator, -is (*combatiente, soldado*): teúrgos del culto a Minerva.

Bellum (*Misterio*): la guerra y el guerrero.

Bellum Deorum *(la guerra de los dioses*): los dioses capitolinos, a través de los teúrgos, mantienen una guerra contra divinidades adversarias, como el dios cristiano y las divinidades orientales. Las guerras púnicas fueron una *Bellum Deorum*, pues Roma deseaba destruir y apropiarse de los restos del imperio cartaginés, así como la conquista de la Galia la fue contra el patriarcado establecido por los druidas, aunque este no pudo ser destruido. Todo esto ha convertido a los dioses capitolinos, representados por el Pacto y los Cultos Condenados, en Destructores de Dioses, sometiéndoles, extrayendo sus conocimientos y fuerza.



Caelum (*Misterio*): el cielo, el día, el sol y los augurios.

Comitia (*reunión*): cualquier tipo de reunión que celebren teúrgos del Pacto formalmente.

Congregatio (*congregación*): unión de varios teúrgos en una sociedad, habitualmente secreta, con un régimen disciplinario y constitucional propios. Una congregación tiene un cometido especial y una cierta área de influencia. Un teúrgo puede pertenecer a varias a la vez, por lo que se convierte en un verdadero laberinto de deberes, intereses y conflictos. Cada congregación tiene una sede central. Muchas congregaciones poseen además conocimientos teúrgicos propios, como numinae, custodiadas como verdaderos tesoros, y elementi de poder –objetos con poder sobrenatural-.

Cultos Condenados: cultos grecolatinos no subscritos al Pacto Secreto. El apelativo condenado hace referencia a la creencia por parte de los teúrgos del Pacto de que estos no podrán sobrevivir solos a la guerra divina que se avecina.

Dei expugnari (*dioses caídos, o conquistados*): durante las numerosas guerras de religión encabezadas por los cultos grecolatinos en la creación y expansión del Imperio muchas divinidades hostiles fueron abatidas y reducidas. Son conocidos como los Dioses Caídos por el Pacto, utilizados por los vencedores como fuentes de poder y sabiduría.

Denicalus (*nigromante*): cualquier teúrgo o taumaturgo cuyo poder este relacionado con los muertos, el espiritismo y la muerte; suele hacer referencia más o menos directa a los teúrgos y fieles condenados del culto a Plutón.

Dialis / diale (*iluminados*): teúrgos del culto a Júpiter.

Di Consentes: nombre con el que se conoce a las divinidades romanas principales.

Divinatio (*Misterio*): el destino, el futuro y el pasado.

Domina, -e (*señoras*): teúrgas del culto a Juno.

Elementum (*Misterio*): la tierra, el aire, el agua y el fuego.

Fornax (*Misterio*): la forja, el mundo físico.

Fortuna (*Misterio*): el azar y la suerte.

Genus (*Misterio*): la humanidad y el genius.

Hierofanía (*Misterio*): la madre tierra y su simiente, el mundo de ultratumba.

Indigitamenta *(poder divino*): emanación de poder de las divinidades. Portan el poder necesario para que los teúrgos realicen sus poderes sobrenaturales.

Maiestas (*Misterio*): la ley y la autoridad.

Mulciber, -i (*forjadores*): teúrgos del culto a Vulcano.

Misterio: poder y conocimiento de los teúrgos.

Mistagogo *(Iniciador de Misterios*): teúrgos encargados de "reclutar" nuevos miembros para los cultos. El mistagogo tiene el doble deber de elegir y enseñar al aspirante. Primero debe estudiar al candidato durante un tiempo, a veces años, y después comprobar que puede llegar a ser un teúrgo. Sí este ingresa debe enseñarle lo más básico de las costumbres del culto y el corpus religio, así como los Misterios.

Según el culto las técnicas y métodos del iniciador pueden variar enormemente, por ejemplo el culto a Júpiter elige a sus teúrgos desde el mismo nacimiento entre sus linajes, pero el culto a Ceres suele raptar a niños y niñas de lugares considerados por ellos especiales, los vitalis suelen ser muy caprichosos en su búsqueda de candidatos, los saliare esperan a ver como su candidato triunfa en la guerra y las señales divinas le escojan.

El director de juego es llamado en *Arcana* el Iniciador de Misterios, o simplemente Iniciador.

Natura (*Misterio*): el reino animal y vegetal.

Numina, -e: este término latino es muy antiguo y su significado sumamente variado. Literalmente significa poder, ya sea este una conciencia pura y poderosa, como una deidad o un daemon superior, o la simple acción del poder divino. Los teúrgos lo utilizan preferentemente para designar los efectos de la teúrgia.

Olimpo: este famoso monte es la morada de los dioses grecorromanos. Los cultos grecorromanos consideran que ciertos montes son puentes hacia las divinidades, montes como el Olimpo o el monte Capitolino de Roma, así como varios montes sagrados a lo largo de todo el Imperio. Pero estos dos son los más importantes y representativos, y es por ello que los teúrgos llaman a los dioses liderados por Júpiter capitolinos u olímpicos indistintivamente. El epíteto capitolino se utiliza habitualmente entre los teúrgos el Pacto.

Orae bellum (*tierra de guerra*): este viejo concepto fue utilizado por el Culto de Marte por primera vez durante la guerra contra Pirro de Epiro para designar los territorios helenísticos hostiles a los romanos. Con el tiempo se ha extendido a aquellos territorios en los que el Pacto apenas tiene poder e influencia. Las razones y peligros de cada zona son variadas, según sea el término se actuará y se dictarán obligaciones y derechos respecto a ellos. Todas las fronteras y territorios más allá de la influencia del Imperio son orae belli, pero incluso dentro del Imperio existen, como en Britania, Hispania, Oriente y Egipto.

Pacto Secreto: organización formada por siete cultos grecolatinos cuyo principal cometido es restaurar el poder teúrgico del Imperio, influenciándolo desde las sombras.

Philosophia: es el tipo de poder sobrenatural que utilizan los filósofos.

Precursor (*iniciador*): las leyendas y mitos grecolatinos hablan de los primeros héroes de la Edad de Bronce, en la que los dioses escogían de entre los mejores a los más capaces para que desarrollasen sus cultos y Misterios particulares, son los iniciadores de los Cultos Secretos, aunque con el tiempo se designa con este título a todos aquellos teúrgos y héroes dignos de esta gran mención.

Procus (*aspirante, pretendiente*): es un calificativo muy utilizado para referirse a los aspirantes a teúrgo, aunque puede utilizarse de forma más general, cualquier teúrgo que públicamente asegura que va a lograr un título u honor es considerado procus, pero es el calificativo normal para el término aspirante, solicitante o iniciado. Curiosamente en un principio el término designaba al hombre que prentendía la mano de una mujer.

Púrpura: derecho honorífico que dispensa grandes derechos y no pocas obligaciones.

Sapientia (*Misterio*): el saber y los secretos.

Sator, satoris (*sembradores*): teúrgos del culto a Ceres.

Signum (*señal*): todos los dioses envían señales a la humanidad. No todos son capaces de percatarse de ellas, solo expertos adivinadores y sabios las saben distinguir e interpretar. Rayos, terremotos, marcas de nacimiento, guerras imprevistas, una simple caída, muchas pueden ser las señales. No solo el Pacto las conoce, otras muchas religiones y cultos saben de ellas y las aprovechan.

Término (*límite*): el Pacto Secreto divide el imperio en diez regiones de forma convencional, siendo estas regiones denominadas términos, fronteras o limites, son las siguientes: Italia, Hispania, Galia, Hélade, Britania, África, Egipto, Oriente, Asia e Iliria.

Teúrgo: conocedor de misterios y secretos divinos.

Vestalis (*vestal*): miembro del culto a Vesta. El culto, aunque no pertenece al Pacto, teniendo un estatus especial.

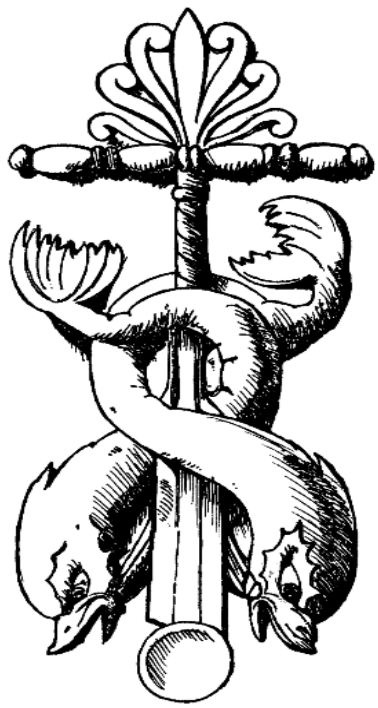
Vitae (*Misterio*): la vida.

Vitalis, -is (*vivificadores, otorgadores de vida*): teúrgos del culto a Venus.

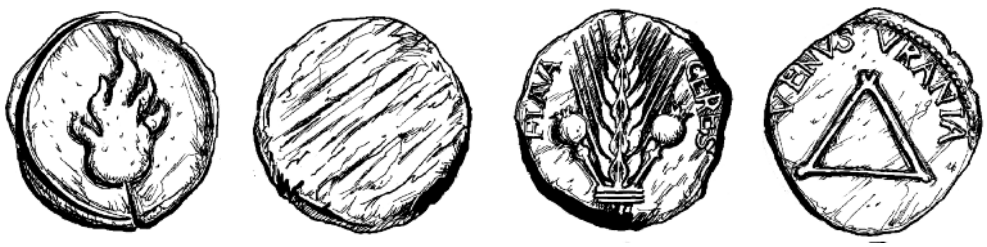


ARCANA MVNDI

LIBRO DE LA OSCURIDAD




MENDACIVM
VERVS



Y he aquí que el Sol Invicto brillará con tal intensidad que los dioses quedarán ciegos, salvo los que escondan sus rostros en los Abismos, nada será igual para el hombre. Los mares rojos se volverán y ahogarán a los hijos de Neptuno, tal será el sacrificio que no habrán suficientes lagrimas que derramar, todos pereceremos en el fuego.





CONTENIDOS

Codex Arcanorum 222

Codex Adversarii 236

Los Cultos Capitolinos 257

Jugando a Arcana Mvndi 266

De Rei Singulares 271

El Círculo de la Filósofa.....275

Aventuras 279

Apéndice 287

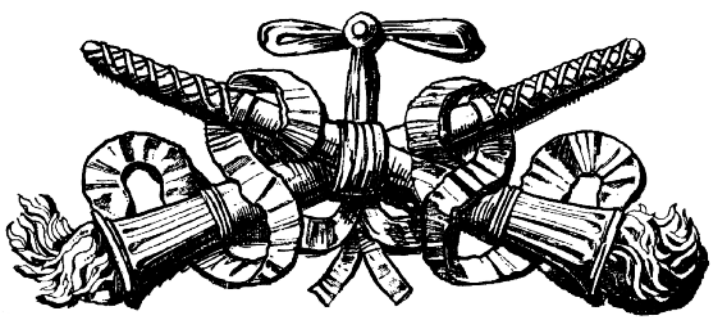
índice alfabético.....293

Hoja de Personaje.....296

Libro de la Luz: Índice 298

Libro de la Penumbra: Índice.....299

Libro de la Oscuridad: índice.....300



CODEX ARCANORUM

Secretos y mentiras

"La verdad puede eclipsarse pero no extinguirse"
-Tito Livio, historiador romano.

Desde la existencia de los cultos secretos la verdad y la mentira han pugnado entre si, ya que el secreto debe ser protegido con mentiras, ya que la verdad es el conocimiento y este es el poder que ansían todos los teúrgos. Los cultos secretos, ya sean del Pacto o no, son fuentes de las que emanan mentiras y secretos. Por ello, muchas partes de la historia y de los acontecimientos pasados deben ser solo creídos en parte porque cuando son contados por boca de un teúrgo, tal vez y solo tal vez, esté diciendo la verdad.

Por ello muchas de las leyendas, mitos y realidades dentro de los cultos pueden ser invenciones. Se trata de protegerse de los múltiples enemigos que el tiempo ha creado. Toda la historia arcana, sus Precursores, mitos, adversarios, todo, está manchado con infamias y extraños secretos, todo debe ser observado detenidamente y con sumo cuidado para distinguir la verdad entre tanta mentira.

No solo los cultos grecolatinos juegan con esa baza, todos los cultos, ya sean de origen celta, egipcio o persa necesitan defenderse de otros difundiendo mentiras sobre sus conocimientos, rituales y Misterios.

Las congregaciones y los teúrgos también suelen utilizar mentiras y medias verdades, la política del Pacto es intensa y es necesario defenderse de los otros teúrgos.

En este capítulo tienes algunos secretos desvelados, aunque no deberías fiarte del todo, pues quien sabe, quizás sean falsos. Se te desvela como está configurado el Universo en Arcana. También hay una pequeña sección de historia muy general pero valiosa para comprender la esencia de los cultos desde sus orígenes. Algunas leyendas variadas que puedes utilizar como ideas para aventuras o rumores. Un pequeño extracto sobre los Precursores, aquellos que han marcado la diferencia en los cultos. Se exponen los diferentes tipos de poder que puedes encontrar en *Arcana* además de la teúrgia, como son la taumaturgia, a veces llamada magia, la goetia, la philosophia y los prodigios.

Finalmente dispones de aventuras y personajes no jugadores para que puedas jugar a *Arcana* cuando quieras.

Las Esferas de la Creación

"Nada perece en el Universo; todo cuanto acontece en él no pasa de meras transformaciones"
-Pitágoras de Samos, filósofo y matemático griego.

La existencia, todo lo creado desde el Caos, se divide en esferas, estando todas separadas y unidas por puentes. Ninguna de las esferas está completamente aislada, aquellas contiguas con otras invaden parte de la otra en ciertas ocasiones, mezclándose.

Las cinco esferas conocidas son por orden descendiente la Esfera del divino Ether, la Esfera de las estrellas, la Esfera ecuménica, la Esfera del Inframundo, y por último, la oscura esfera del Tártaro.

Entre las esferas están los puentes existiendo cuatro conocidos, aunque se especula que sean más, ya que algunos creen que la Esfera del Tártaro puede llevar a una esfera inferior. Algunos taumaturgos y filósofos aseguran que las esferas y puentes son infinitos.

Cada esfera y puente tiene sus propias reglas, ya que son esencias diferentes las que los forman. En ellas la realidad y las reglas conocidas de la naturaleza son extrañas para el hombre. Los efectos de la teúrgia y la taumaturgia varían, el poder de estas difiere sustancialmente ya que la dinamis actúa de forma diferente.

Los seres que habitan las esferas también son extraños, siendo tan ajenos para el hombre, como el hombre para ellos. A medida que la esfera sea más lejana a la esfera ecuménica más extraordinario será a los ojos de la mente humana.

El universo en *Arcana* está unido gracias a la dinamis que irradia del Caos. Con el tiempo la dinamis ha ido perdiendo consistencia en la existencia, por ello a medida que los siglos han ido sucediéndose, a medida que las Edades han ido marchitándose, las esferas y los puentes han ido alejándose unos de otros. Antaño era más fácil pasar de una esfera a otra ya que los puentes eran más fuertes. En la Edad de Oro podía verse con mayor claridad la Esfera del Ether, por ello los dioses podía decirse que caminaban sobre la Tierra.

ESFERAS Y PUENTES

Esfera del divino Ether

La más pura y alejada, en la que los dioses habitan. Solo unos pocos hombres han logrado alcanzarla, ya que su naturaleza es tan diferente a la nuestra que muchos perecen o cambian. Desde esta esfera el Caos creó el resto de las esferas, siendo el mismo Caos el centro de la misma, pero siendo a la vez la propia esfera. La dinamis es tan poderosa que destrozaría el alma de un hombre normal, se fundiría en el Todo, perdiendo conciencia y existencia. La dinamis de esta esfera es la que sustenta al resto de ellas, nutriéndolas, siendo más pura y preciada. Puede decirse que todo lo que habita esta esfera es dinamis.

Conocimientos Cosmológicos

Anillos Cosmogónicos: Los galeoti –astrólogos- del Pacto han elaborado lo que llaman anillos cosmogónicos, complicados planetarios de diverso tamaño en los que representan las esferas y los puentes, y dentro de estos anillos a su vez las partes de cada una de las esferas, detallando en la medida de lo posible el Universo. Utilizan estos anillos para sus cálculos astronómicos, ya sea para realizar horóscopos o adivinaciones, así como para calcular el tiempo.

Mundo supralunar y sublunar: Para algunos filósofos el universo se divide básicamente en dos mundos, el supralunar, más allá de la Luna, siendo perfecto y constituido por siete esferas, y el sublunar, la Luna, la Tierra y el Inframundo, siendo imperfecto.

Los Primordiales: Los primeros dioses llamados primordiales proceden de esta esfera y desde aquí alcanzaron al resto de las esferas, así como los Titanes y los dioses. Sin forma ni conciencia comprensible para el hombres; son deidades como Caos, Gea, Tártaro, Anteros, Eros –no tiene nada que ver con el más popular-, Érebo, Noche…

Misterios desconocidos

Algunos teúrgos especulan que en el Puente de los Misterios algunos de estos quedaron encerrados, como si no pudiesen escapar de un laberinto. Divagan y meditan sobre su naturaleza, ansiando visitar el Puente para encontrarlos.

Muchos nombres para un mismo Puente

El Puente Sublunar posee diversas denominaciones, como Puente Solar, aunque esta nomenclatura es poco utilizada. Puente de los Sueños y las Pesadillas, dominio de Morfeo, el dios de los Sueños. Algunos creen que aquí se encuentra el Mundo de las Ideas de Platón.

Los Prodigios de Conspectus y Médium

Aquellos que poseen los Prodigios de Conspectus –la visión– o la de Médium suelen sentir la presencia de este puente así como de sus moradores. Por ello atraen su atención. Estos prodigios en ocasiones son una verdadera maldición.

Puente de los Misterios

Entre el Ether y la Esfera de las Estrellas se encuentra una zona de increíble poder. Aquí se encuentran los *indigitamenta* y nacen los *daemoni* más extraños y puros, como los *angeli* cristianos.

Este puente es el canal principal de la dinamis divina. Los teúrgos creen que en este puente se encuentran zonas afines a los Misterios, estos gozan de alguna forma o encarnación, poseen cierta consistencia y podrían ser "visitados". Por ejemplo el Reino de la Maiestas o de la Vitae. Desde este puente se forma el Universo conocido por el hombre, siendo la Esfera Ecuménica un reflejo de este puente de perfección. Uniendo todos los Misterios conocidos se podría imaginar como es este Puente.

Esfera de las Estrellas

Situada sobre la esfera ecuménica, la esfera de las estrellas es morada de numerosos daemoni e incluso de divinidades de poder intermedio. La esfera está formada por estrellas y planetas, de constelaciones y reinos.

Está poblada sobre todo de *agathodaemoni -daemoni* benévolos-, aunque también hay esencias de *kakodaemoni*, aunque no son muy numerosos ya que fueron atraídos a la esfera ecuménica por los caldeos –astrólogos mesopotámicos- hace milenios.

Las estrellas más lejanas de esta esfera son los reinos antiguos de los dioses desaparecidos, deidades de pueblos extintos, como los sumerios. Muchos dioses de los que no queda memoria en la esfera ecuménica habitan estrellas moribundas. Debe comprenderse que tales "estrellas" no lo son, puede decirse que son planos de existencia.

Esta esfera se conoce también como la Esfera de los Caldeos, ya que los astrólogos de Caldea –civilización situada en Mesopotamia- descubrieron como contactar con esta esfera y atraer la atención de varios *kakodaemoni* para sus intereses. Aunque los magos persas –o eso dicen- pudieron destruir la obra caldea y expulsar a los *kakodaemoni*, los cuales quedaron vagando por el puente sublunar, al desconocer como llegar a su esfera natural.

En esta esfera es donde están las tierras paradisíacas, como el *Elysium* o las Hespérides grecolatinas, el Cielo cristiano, o la *Tir na nog* céltica, incluso la Atlántida de Prometeo está situada entre los reinos. Muchos son los reinos que forman esta esfera, prácticamente incontables pero no infinitos. Muchos de los reinos han desaparecido con el tiempo, algunos incluso han sido olvidados por el hombre, ignorando que alguna vez existieron, lugares imposibles pero reales. Muchos teúrgos creen que se puede llegar a estos reinos y viajar de uno a otro ya que deben existir puentes entre ellos, incluso entre aquellos reinos olvidados. Parece además que la fe y devoción de los hombres es lo que hace de estos reinos poderosos y "cercanos" al puente sublunar. Pero no es necesaria la fe para que existan, ya que existen desde la creación de la Esfera. Los teúrgos y taumaturgos discuten sobre este último punto, ya que muchos son los que proclaman que la devoción es lo que ha creado estos reinos.

Puente Sublunar

Este puente es el más "conocido" por la mente humana, ya que se trata del mundo astral y onírico. Este puente está fuertemente unido al mundo de los hombres y al de los daemoni de la Esfera de las Estrellas. Este puente está habitado además por numerosos *kakodaemoni*, que asemejan verdaderas bestias fantásticas –pesadillas-.

La dinamis en este puente es especialmente bizarra y versátil, puede decirse que este puente pertenece a la mente del hombre.

Esfera Ecuménica

La base del mundo visible es la esfera de los hombres, aunque al estar situada entre esferas del mundo invisible a menudo es invadido por seres que no pertenecen a ella. Al estar situada en lugar intermedio recibe influencias de todas las demás esferas conocidas.

Puente de Estigia

Los hombres al morir van a la Esfera del Inframundo, pero muchos quedan por el camino, perdiéndose en el Estigia, tierra de espectros, donde la Esfera Ecuménica y del Inframundo parecen sombras de luz y oscuridad.

Los grecolatinos consideran que este puente asemeja un río o una laguna a la que llaman Estigia. Los cristianos creen que es un lugar en el que se purifican los pecados llamado Purgatorio.

El guardián de Estigia es el barquero Caronte, capaz de estar allí donde desee. Nadie sabe con certeza si se trata de un espectro, de un daemon o de un dios, pero todos le temen ya que su poder es grande en ese lugar.

Muchos son los seres que habitan este extraño lugar, *kakodaemoni* hambrientos de fuerza vital, *agathodaemoni* que desean ayudar a las almas, espectros de asesinos y hombres crueles,...

En algunas fechas este puente se fortalece y en ese momento muchos de los que están atrapados en él quedan libres un corto espacio de tiempo.

Esfera del Inframundo

La vida encierra de por si cierta dinamis, llamada por los vitalis fuerza vital, el poder de la existencia. Esta esfera es la ausencia casi total de dicha fuerza de vida, es tierra de muerte y frío, es la tierra de los muertos, ya sea el Hades grecolatino, el Infierno cristiano o el Tuat egipcio. Es la esfera de las sombras, del vacío y del frío mortal, la esfera de los reinos sombríos. Todo aquí parece una sombra del resto de las esferas.

Puente de la Oscuridad

Este puente une el mundo de los muertos con la esfera de los horrores sin nombre, un puente al que los muertos llaman el Aullido o las Tinieblas, ya que más allá se encuentra el Tártaro, donde la existencia se extingue.

Esfera del Tártaro

Esta esfera queda más allá del Hades y de los infiernos, es la tierra de la oscuridad eterna, en donde la verdadera luz nunca ha penetrado, es la tierra de los condenados, donde se aloja aquello demasiado horrible para habitar el propio Infierno.

En el Tártaro están condenados todos aquellos que han luchado contra los dioses y han perdido, como Crono y su hueste maldita, los cinco atlantes *aunacis* de Thera y muchos más. Pero ahora que la Esfera del Ether es más lejana el poder de los dioses también, por lo que poco a poco los condenados del Tártaro van liberándose de sus cadenas. Estos rara vez alcanzan la Esfera Ecuménica, pero el Inframundo si nota su presencia.

Puente Sin Nombre y la Esfera del Silencio

La existencia de este Puente y Esfera son solo una suposición, una sospecha, ya que ningún alma humana lo ha pisado alguna vez, ni siquiera hombres de la Estirpe de Oro, incluso los dioses ignoran que hay más allá.

Los teúrgos creen que de la esfera situada bajo el puente sin nombre es donde nacen los *kakodaemoni* más terribles y poderosos, siendo la antitesis de los divinos seres de la Esfera del Ether, de donde nace la Luz. De la esfera del silencio y la oscuridad nacen las Tinieblas.

Para los cristianos este es el pozo al que fue arrojado Luzbel –Lucifer-, para los magos persas es el lugar desde donde observa Ahriman, la Oscuridad, el Mal.

Los Cultos Secretos de Roma

ORIGEN

"¡Feliz el que ha llegado a conocer las causas de las cosas!"
-Virgilio, poeta romano

Los Cultos Secretos han existido desde el principio de la creación de la humanidad. Todas las civilizaciones y regiones tienen sus dioses y secretos propios, nadie conoce con certeza el origen de los dioses, ni porque se mostraron a los hombres. Los teúrgos del Pacto creen a ciencia cierta que los dioses grecolatinos son los más poderosos de entre todos los dioses, y siendo ellos sus adoradores, son los teúrgos más poderosos sobre la Tierra, y claro está que el Pacto ha nacido para mantener ese poder sobre otros cultos no latinos, sobre los Dioses Caídos, tal es la crueldad de la Guerra de los Dioses.

Los Cultos Secretos grecolatinos se han ido forjando a través de los siglos, desde la Grecia más antigua y la Italia más primitiva, contactando con los teúrgos egipcios, mesopotámicos, persas e incluso del Indo. La sabiduría religiosa de todos estos pueblos fraguó en Roma, gracias al legado etrusco y sobre todo a Eneas, que logró salvar y traer los Misterios más puros al Lacio desde Troya.

Los Cultos Secretos fueron madurando alrededor del *omphalos* griego, los cuales aprendieron muchos secretos de los egipcios, de los mesopotámicos y de los fenicios. Los Precursores griegos supieron adaptar estos conocimientos a sus propias creencias, beneficiando a sus dioses y sus cultos.

El principal *omphalos* helénico se encuentra en Delfos, siendo el ombligo del mundo griego, del que emana su poder telúrico y su dinamis. La inmensa mayoría de los pueblos poseen su *omphalos*, su centro del mundo, los romanos consideran el centro del mundo las siete colinas de Roma, centro del Imperio y del mundo civilizado.

En Grecia se establecieron varios centros de un poder religioso prestigioso, como Micenas, Delfos, Thera, Eleusis, Troya y Creta, donde los Cultos Secretos cobraron fuerza y se desarrollaron, expandiéndose e independizándose de las enseñanzas egipcias y fenicias. La suerte de estos lugares fue muy dispar, siendo Thera destruida por la intromisión de los atlantes *aunacis*, Micenas destruida por invasores europeos, Creta sumida en un lento letargo y finalmente destruida,…

En esta época son muchos los Precursores que destacan en Grecia –muchos de ellos antiguos bellatores-. Estos al viajar contactan con otros pueblos del occidente mediterráneo, como los latinos y los etruscos. Estos últimos tienen una importancia especial para los teúrgos romanos, pues fueron ellos los que en principio desarrollaron la sabiduría religiosa de Roma.

LOS ETRUSCOS

El origen de los etruscos es un enigma, pues no son originarios de Italia, incluso su nombre como pueblo es un misterio pues *rassenan*, como ellos se llamaban, se cree que significa "*morador de torres*". Los más antiguos mitos aseguran que los etruscos y los troyanos estaban emparentados, siendo de estirpe asiática, como los lidios y los hititas. Por ello, sus costumbres e idioma eran tan exóticos a ojos de los romanos. Incluso la razón de su emigración hacia Italia es asunto de debate entre los eruditos griegos y romanos.

Eran un pueblo avanzado tecnológica y religiosamente. En origen muchos de los ritos romanos son etruscos, incluso los arúspices son de origen etrusco, y todavía hoy en día solo pueden proceder de Etruria. Los etruscos acogieron a muchos griegos procedentes de la Magna Grecia, y entre ellos a muchos teúrgos, creándose la primera tríada de dioses que los romanos adoptaron

Orden de las Esferas y Puentes

Esfera del divino Ether
Puente de los Misterios
Esfera de las Estrellas
Puente Sublunar
Esfera Ecuménica
Puente de Estigia
Esfera del Inframundo
Puente de la Oscuridad
Esfera del Tártaro

Sincretismo

La unión de dos o más dioses, creándose una nueva deidad única. Muchas veces se trata de la unión del mismo dios, que recibe diferentes nombres según las regiones. Los Cultos Secretos han unido a los dioses capitolinos romanos, con los olímpicos griegos, como si fuesen los mismos dioses con diferentes nombres.

Omphalos principal del Pacto: ¿Roma o el Lacio?

Muchos teúrgos no consideran a Roma el único gran centro de poder del Pacto, sino al Lacio en su conjunto, pues son numerosos sus santuarios y centros de poder. De hecho, el centro político del Pacto no está en Roma, sino en Praeneste, ciudad del Lacio.

como suyos, compuesta por Júpiter, Juno y Minerva, a semejanza de cierta tríada griega -Zeus, Hera y Atenea-. Los etruscos, al igual que los griegos, eran un pueblo desunido, y aunque proclamaban su igualdad, en realidad las ciudades etruscas rivalizaban entre si, aunque algunas ciudades destacaban más que otras, como Veyes, considerada por los teúrgos romanos como la sede de varios Cultos Secretos etruscos.

Este sincretismo entre dioses griegos y etruscos creó la base de la futura religión romana. La mayoría de los dioses romanos tienen equivalentes etruscos, siendo los dioses etruscos los mismos dioses que los romanos en estos casos. Debe entenderse que el mismo dios puede tomar diferentes nombres según la región, incluso sus atributos y forma pueden variar; de hecho, sus manifestaciones a través de los *indigitamenta* muestran a los diversos pueblos diferentes poderes y muestras de sus capacidades, necesidades y debilidades. Así el Hefesto griego es el Sethlans etrusco y el romano Vulcano, todos son el mismo pero modificado por la visión de los pueblos griego, etrusco y romano. Los dioses se ocultan premeditadamente a los hombres, confundiéndolos.

ENEAS Y LA CONQUISTA DE ITALIA

Tras la Guerra de Troya, en la que dioses rivales y héroes intentaron establecer la Tiranía de los Dioses o el Designio de Prometeo respectivamente, un hombre logró escapar de toda aquella locura. Eneas alcanzó el Lacio y estableció la base de los cultos secretos en todo el Lacio, destacando Lanuvium, Aricia, Alba Longa y Pallantia, entre otros. Sin embargo, los Cultos Secretos latinos se extendieron sin control por toda Italia, mezclándose entre los etruscos, marsos, samnitas y otros pueblos itálicos. Por ello a medida que Roma conquistaba Italia se iban fortaleciendo los Cultos, de ahí la importancia de la Guerra del Santuario de Aricia, de la conquista de Veyes a los etruscos, la consagración de Cumas y la toma de Tarento a los griegos.

Durante estas guerras de conquista los Cultos Secretos guerrearon entre si por el control de los lugares de poder y los numerosos secretos que aguardaban en el Mediterráneo, obligando a algunos de ellos ha establecer sus templos y congregaciones fuera de Italia. La misma expansión que fortalecía a los cultos los desunía.

Pero un lugar destacaba por su poder en toda Italia, unas marismas rodeadas de siete colinas, donde el poder telúrico y la dinamis brota con especial intensidad. En ella establecieron los Cultos Secretos sus principales templos, rodeando el lugar de santuarios. A medida que Roma conquistaba Italia los teúrgos lograron canalizar el poder de la península hacia sus templos y santuarios, gracias a la alianza con los Constructores de Laberintos, hasta que estos desaparecieron sin previo aviso en épocas recientes.

Pallantia

Pallantia era una vieja población sobre la colina del Palatino, una de las siete colinas de Roma. Aunque no era una verdadera ciudad sino un enclave militar, religioso y comercial fundado por el troyano Evandro, hijo de Hermes, es en esencia la precursora de Roma.



Tiasas

Agrupaciones religiosas que adoran a una deidad en particular, son congregaciones helénicas establecidas casi exclusivamente en los términos de la Hélade y Asia.

Ejemplo de numina realizada por un teúrgo del Pacto utilizando a Helios

"Se graba en una piedra plana de Heliorus una figura de hombre con rostro de león, rodeándolo con una serpiente. En la parte sin dibujo de la piedra se escribe con letras griegas y oculto, sin mostrarlo al Sol: ori pi ten ainthyph picharourraial, y el nombre de la persona que quieras afectar. En la mano izquierda se sostiene una esfera celeste y un látigo. La piedra debes llevarla colgada del cuello mediante un cordón de pelo de perro, pero si consigues pelo de la persona que quieras influenciar, la numina es más poderosa. Se recita siete veces siete la frase sagrada frente al Sol. Con esta numina se logra que la persona afectada sea incapaz de contar tus secretos, pues ata su lengua"

GUERRAS TEÚRGICAS

Tras la conquista de Italia y el expansionismo romano el Imperio comenzó a acoger a otras religiones extrañas a Roma. En Grecia, sin embargo, los teúrgos romanos intentaron asimilar a los teúrgos griegos. Los resultados fueron de todo tipo, desde sincretismo de cultos -como el de Júpiter y el Zeus-, absorciones de pequeñas tiasas-como la de Helios en Rodas- a guerras entre teúrgos, como la protagonizada por los prítanis de Apolo y otros cultos.

Los Cultos Secretos, a espaldas de la propia Roma, proseguían sus propias guerras contra otras religiones, como la guerra druídica, o contra los *arkatis* beréberes de Mauritania.

REPÚBLICA E IMPERIO

A medida que Roma conquistaba, los cultos secretos iban corrompiéndose, marchitándose, perdiendo poder efectivo sobre la República. Todo por una simple razón: luchaban entre ellos de una forma feroz y terrible. Todos ansiaban el poder. Pero tras la Noche del Juramento y la formación del Pacto Secreto los viejos cultos de Roma han recuperado parte de su antiguo poder. Unidos sobrevivirán.

Los Cultos Secretos que no se unieron al Pacto esa noche son llamados los cultos condenados, pues los del Pacto creen que no podrán sobrevivir a las Guerras de los Dioses.

Algunos emperadores han conocido la existencia de los Cultos Secretos, pero la inmensa mayoría de ellos ni siquiera sospechan su existencia. Septimio Severo y Julia Domna si conocen su existencia y su influencia será grande durante su época.

INFLUENCIAS GRIEGAS Y ORIENTALES

Las ideas de las otras religiones no seduce únicamente a los ciudadanos más corrientes del Imperio, pues los teúrgos a menudo se interesan por las creencias exóticas provenientes de todas las provincias del Imperio, tiñéndose las congregaciones de sincretismos, de ritos parecidos a los de la taumaturgia, adorando a pequeñas deidades amparadas bajo el patronazgo de los grandes dioses grecolatinos. Este es un efecto de la guerra de los dioses, pues muchas deidades vencidas se convierten en entes adorados y utilizados por los teúrgos, encadenados a la voluntad de la deidad principal, convertidas estas deidades en poderosas *indigitamenta*, como por ejemplo Helios, dios solar griego encadenado a Júpiter, o Sabacio dios frigio encadenado también a Júpiter y a Dionisio, pues ambos lo utilizan como su sirviente.

El contacto con las numerosas congregaciones griegas, egipcias y asiáticas ha fomentado en los Cultos Secretos la introducción de ritos y ceremonias ajenas a las costumbres romanas, como los elaborados ritos de iniciación y las ceremonias místicas, así como multitud de pequeños detalles que helenizan a los teúrgos.

Otra influencia muy importante para los Cultos proviene de las siete escuelas filosóficas fundadas por los Siete Sabios de Grecia. Estas escuelas fundamentan sus conocimientos en el pensamiento, las ciencias y la filosofía. Los Cultos Secretos han robado de ellos numerosos secretos que han aplicado en sus ritos internos, transformando lo que anteriormente era filosofía en teúrgia. Los Cultos Secretos se han enriquecido con muchos de los conocimientos esotéricos de los filósofos verdaderos, salvo de los sofistas y órficos, cuyos conocimientos siguen herméticos a los teúrgos.

Los Precursores

Los cultos secretos tienen un origen arcaico, sospechándose que han existido desde la creación de la humanidad. Pero todos ellos poseen personajes que realizaron un cambio en su concepción. En su mayoría son héroes de la gloriosa Grecia clásica y de la antigüedad romana, son conocidos como los Precursores o Grandes Iniciadores, los verdaderos mistagogos, aquellos que han conseguido de los dioses secretos y poder.

No son muchos aquellos héroes que pueden vanagloriarse de poder ostentar el título de precursor. Para los teúrgos son motivo de orgullo e incluso de adoración.

Los más famosos son los siguientes: Eneas, Rómulo, Numa Pompilio, Perseo, Apuleyo, Tiresias, Agamenon, Jasón, Teseo, Artemidoro, Mamurio, los Dioscuros Castor y Polux, Escipión el Africano, Diomedes,…

De todas formas los cultos y las congregaciones tienen sus propios criterios para designar a los precursores, no es raro que un culto posea unos precursores y otro culto apenas coincida con los del otro. Cada culto e incluso las congregaciones más poderosas posee su lista de precursores, ya que muchos de estos héroes incluso han luchado contra otros cultos para engrandecer el propio, por lo que un gran iniciador de un culto puede ser un personaje maldito en otro. Ninguna de estas listas oficiales de precursores de cada culto coincide.

De todas formas el Pacto ha ayudado a suavizar las posiciones de los cultos, ya que anteriormente se iniciaban numerosos conflictos debido a esto, incluidos asesinatos. Durante los diferentes ritos y ceremonias se nombran a uno o varios precursores, y claro, las diferencias de criterio las entorpecen.

Los precursores son símbolos para los teúrgos, generalmente símbolos religiosos, pero no es raro que también se les identifique con ideales políticos.

Leyendas y mitos

Los Cultos Secretos tienen en su haber tras varios siglos de existencia multitud de leyendas y mitos propios, algunos parten de las divinidades, del origen de los Misterios o de las guerras particulares ente ellos y otros grupos extraños.

EL DESIGNIO DE PROMETEO

Durante la Edad de Plata Prometeo intentó que la humanidad se convirtiese en igual a los dioses, fracasando. Júpiter castigó su osadía y la de la humanidad. Prometeo no deseaba un enfrentamiento con los dioses, solo deseaba crear una humanidad

Simbología de los Precursores

Los teúrgos utilizan símbolos para representar a sus héroes particulares. Además de representarles se utilizan para la realización de ritos y numinae. En vez de utilizar el nombre, escriben el nombre del símbolo o bien hacen un dibujo o esquema del mismo. Es muy habitual, además, utilizarlos como "amuletos" o dibujos de protección contra el mal u otros poderes negativos. Igualmente, los símbolos encierran poder, invocan la capacidad de un héroe o precursor. Solo se puede utilizar un símbolo a la vez, pero puede proporcionar un +1 a la tirada, muy útil para obtener capicúas. A discreción del Iniciador se puede otorgar este positivo si es apropiado para la ocasión –incluso en ocasiones el positivo puede ser mayor, como una ayuda divina-.

Aquí tienes unos pocos ejemplos:

Precursor	Símbolo	Poder
Apuleyo	Sistro de Isis	Protección contra taumaturgia, iniciaciones religiosas, metamorfosis en animales
Castor y Pólux	Gemelos	Pugilismo, equitación, protección contra seres marinos
Hércules	León	Animales sobrenaturales, pruebas de los bellatores
Horacio	Tres varones	Lucha contra un solo oponente, generalmente a muerte
Jasón	El vellocino de oro o la nave Argo	Viajes, navegación, hierbas mágicas
Teseo	Laberinto, Minotauro	Huida, laberinto, problemas complicados, viaje al Hades, fuerza
Tiresias	Hermafrodita	Adivinación, longevidad, descubrir la verdad, consejo

similar a la de la raza de oro, pero libre de las cadenas de la ignorancia, compartiendo el poder y la inmortalidad con los dioses, ayudado por Mercurio y por Minerva en secreto, a espaldas de su padre Júpiter.

El precursor y héroe Belerofonte, exterminador de tiranos, fue el primero que comprendió el mensaje de Prometeo e intentó reunir las piezas que lograrían idear el Designio en su forma más primordial, pero fracasó por su osadía. Sus seguidores casi logran el éxito en Troya, pero los dioses enviaron a los aqueos para impedirlo, desperdigando nuevamente los secretos por el mundo.

Algunos teúrgos han convertido a Prometeo en un libertador. Aspiran a realizar el Designio, el deseo de Prometeo de convertir a la humanidad en una nueva raza de oro, pero con un matiz, los teúrgos serán la raza de oro, no toda la humanidad, por ello desean reunir las reliquias y los vestigios de aquella guerra. El Pacto en sí no puede tomar una decisión respecto a estos teúrgos, pues no atentan contra los dioses, pero los enfrentamientos debido a la búsqueda de reliquias han producido enfrentamientos y ocasionado algunas muertes.

No luchan contra los dioses los llamados *prometheos*, solo desean compartir el poder y la inmortalidad, pero desean seguir siendo adoradores de ídolos, desean alcanzar cierta libertad que les daría el poder divino, pero muchos teúrgos sospechan de ellos.

Por ello Belerofonte no es precisamente considerado un precursor por los más dogmáticos del Pacto. Para ellos este héroe es enemigo de la *pax deorum*, y por tanto enemigo de las ideas del Pacto.

Existe un grupo de ancianos teúrgos congregados en busca de Prometeo, el cual se les aparece a veces en sueños y ritos secretos. En realidad tal vez no sea Prometeo quien se les aparece, tal vez sea otra deidad, como el astuto Mercurio, o un *kakodaemon* deseoso de poder.

TÁNTALO EL ANTROPÓFAGO

Tántalo es un atlante, sabio y poderoso, el cual logró hacerse pasar por hijo de Zeus y de la titánide Pluto, tomando el trono de Lidia, en Asia Menor. Viendo que su juventud se deterioraba con rapidez, temeroso de la muerte, consiguió conocer el secreto de la inmortalidad de los propios dioses. Consiguió robar néctar de la propia mesa de banquetes del Olimpo. Tras ello organizó una pequeña secta de carácter sangriento y horrible en su reino, pues para conservar su juventud y fuerza debía sacrificar a muchachos jóvenes de su reino, devorándolos. Tántalo pretendía convertirse en un dios, engullido por la Sombra de Crono. Experto sacrificador y taumaturgo, con el tiempo vio que necesitaba más néctar por lo que ideó una forma de obtenerlo todo para sí. Tal era su osadía y crueldad que invitó a los dioses a un simposio o banquete, ofreciendo raros y asombrosos platos –según la leyenda, pues los teúrgos creen que se trataba de un ritual-. El más suculento de ellos consistía en un fabulosa vianda: su propio hijo Pélope, pero presentado como un cordero. Tántalo había envenenado la carne, convirtiendo un sacrificio en algo absolutamente nefando y peligroso. Los dioses, clarividentes, no pudieron ser engañados, salvo Deméter distraída por la desaparición de su hija, de todas formas no sufrió ningún daño. Tántalo fue enviado al Tártaro por ello para sufrir su suplicio eternamente, condenado a sentir sed y hambre por siempre.

El teúrgo Andromaco de Ephesus advierte que Tántalo ya no se encuentra en el Hades sino en el Puente de Estigia, con hambre y sed eternas…

LAS CINCO REVELACIONES DE HESÍODO

Hesíodo, teúrgo y aedo –poeta sagrado- de los dioses, escribió la Teogonía en la que describía la creación del universo, las guerras de los dioses y su jerarquía. Tal fue el valor de su obra que el propio Destino -Moros en griego- le concedió lo que ningún

Leyendas y mitos: ideas para aventuras

Siempre puedes utilizar las leyendas y mitos como ideas para historias y aventuras. Algunas de estas ideas no parecen aprovechables en un principio, pero a lo largo de varias historias veras que toda información es vital y útil. Algunas leyendas son contradictorias, pero la verdad es difícil de saber. Escoge las que quieras y siéntete libre de crear las propias y modificar las aquí presentes.

Néctar y ambrosía

Bebida y comida de los dioses. Según los mitólogos son capaces de otorgar grandes dones, como la inmortalidad y conocimientos.

otro mortal ha podido conocer: los momentos cruciales de las Cinco Edades en que se divide la historia de todo lo que existe.

Durante cinco años Hesíodo vivió en Creta, donde en sueños se le mostraron las Cinco Revelaciones, siendo la última horrible, representando el principio de la Quinta Edad, la sumisión de los dioses, la caída de un gran imperio. Tras la horrible visión abandonó Grecia movido por la locura, dirigiéndose hacia el oeste, pero el Destino le escogió como su mensajero. Hesíodo es la señal que abre las puertas de la nueva edad, anunciándola a través de una gran catástrofe.

El poeta nunca reveló la quinta visión, pero los teúrgos saben que sí la quinta edad se precipita sobre ellos será porque han ganado la Guerra de los Dioses o que han sido vencidos.

Hesíodo habita en un faro en el confín de la Tierra, cerca de Brigantium, en tierra de los galaicos. Anciano y entristecido, espera el momento para anunciar el fin, dando paso a su descanso.

Curiosamente el apóstol Juan, discípulo del teúrgo judío Jesús, también recibió de su dios visiones y revelaciones sobre el fin de los tiempos en otra isla del Egeo. Tal vez el Destino ha escogido a varios para anunciar la venida de las edades.

LOS MITOS: CÓDIGO SECRETO

Los mitos, especialmente los griegos -ya que no son los únicos mitos, así los fenicios, egipcios y mesopotámicos poseen una rica variedad de mitos y leyendas- se han trasmitido básicamente de forma oral, tardíamente escrita, pues cuando la letra suplantó a la palabra hablada, los mitos ya estaban desvirtuados, pues su verdadero contenido es ahora un secreto. Por medio de los mitos se transmitían secretos comprendidos solo por unos pocos eruditos, sabios y teúrgos.

Así cualquier referencia a un tipo de objeto o situación puede estar encubriendo un misterio, incluso la combinación de letras y de otros elementos pueden llevar a descifrar códigos secretos. El problema radica en que los textos originales copiados a la tradición oral se han perdido en su mayoría y al extenderse el escrito multitud de poetas y sabios han redactado los mitos a su antojo, pensando simplemente en ellos como depositarios de su poesía, no como escritos sagrados elaborados por los teúrgos griegos de los primeros tiempos.

De igual forma sucede en otras tierras, como en Egipto y el Oriente, donde los mitos cuentan historias maravillosas y fantásticas. Realmente esconden secretos.

Algunos teúrgos se esfuerzan por recuperar textos originales de los Mitos, ya que sí lograsen encontrarlos y descifrarlos, conseguirían un gran poder. Famosa por ello es la tiasa de Zeus de Dodona, en el Epiro. Sus miembros, a los que se les llama *mithopompos* –el que guía hacia el mito- son expertos en la búsqueda de textos y de descifrarlos. Sus miembros han elaborado un código secreto entre ellos y sus colaboradores, basado en imágenes relacionadas con ideas. Los sabios cristianos iluminados de Maris Stella intentan descifrar este código por cualquier medio, pues les otorgaría un gran poder contra sus enemigos paganos.

EL DIOS DEL OLVIDO

Según la leyenda un teúrgo griego llamado Taumante -El Asombroso-, anterior a la guerra de Troya, logró realizar un rito por el que consiguió contactar con uno de los Primordiales, con el propio Olvido.

El Olvido, poder sin conciencia pero sí provisto de poder de acción, no pudo oponerse a los deseos del teúrgo. Este consiguió de él que actuase a su antojo, haciendo olvidar a la muerte que existía, consiguiendo la inmortalidad, obteniendo poder



gracias a su dominio sobre el Olvido. Pero Taumante poco a poco veía como olvidaba su vida, comenzando a desaparecer. No pudiendo controlar más al Primordial, lo liberó. Sin embargo, este siguió otorgándole la inmortalidad, pues según la leyenda Taumante sigue arrastrando su maldición por el mundo, sembrando el olvido, deseando la muerte para si mismo, confuso, olvidando quien es, pero recuperando la memoria a veces.

Molestar a los Primordiales es un desafió que debe meditarse antes de intentar siquiera comenzar a estudiar como llegar a ellos.

Lo más importante del logro de Taumante es que consiguió atraer y dominar a un Primordial; sí el pudo otros podrían, solo hay que hallar el modo.

Muchos teúrgos especializados en invocación han conseguido contactar con seres pretéritos, rara vez los controlan, pero lo siguen intentado a pesar de las terribles consecuencias, pero nunca lo han logrado con Primordiales o bien guardan el secreto de su éxito.

DÉDALO Y LOS CONSTRUCTORES DE TEMPLOS

En Creta existió un culto antiquísimo en el que se adoraba a una deidad femenina representada por una mujer portadora de serpientes. Ésta maldijo a Minos, rey de Creta, a expulsar de su cuerpo serpientes, escarabajos y escorpiones, sufriendo terribles dolores. Castigo por despreciarla e insultarla durante unas ceremonias, incluso Minos llegó a matar a varias sacerdotisas, acusadas de robar en los palacios reales varias urnas funerarias. Minos remedió su falta aceptando que el sacerdote del culto procrease con su mujer Pasifae, naciendo de dicha unión el horrible Minotauro. La diosa, cuyo símbolo en Creta era el toro, utilizaba al Minotauro como un poderoso *omphalo*, canal de su poder, sojuzgando toda Creta.

El laberinto del Minotauro fue construido por Dédalo, un genio de la construcción, inventor, matemático y sabio de numerosas artes. En realidad el laberinto no era tal, Dédalo había construido un complejo ceremonial, un templo de aspecto laberíntico inspirado por la diosa de las serpientes, cuyo secreto era que el templo era en si mismo una revelación, pues aquellos con la suficiente sabiduría podrían extraer de el las verdades de la diosa y del Minotauro.

Dédalo conocía tales secretos y por ello Minos intentó matarlo en una cacería, fallando y dejando ver a Dédalo que el suceso fue un accidente. Dédalo, hombre sabio, no pudo ser engañado y al llegar Teseo a la isla vio el momento perfecto para vengarse y acabar con el omphalo-monstruo.

Dédalo huyó de la isla con unas alas que él mismo había construido junto con su hijo Ícaro, aunque este murió posteriormente al acercarse demasiado al sol.

Dédalo huyó de Minos durante varios años finalizando sus días en Sicilia donde construyó numerosos templos, siendo Dédalo uno de los *mensor templi* más importantes de todos los tiempos.

Dédalo y su mal carácter

Dédalo había huido anteriormente de Atenas pues había asesinado a su sobrino Talo, discípulo suyo, por celos al rivalizar este con él.

La diosa cretense de las serpientes

Algunos teúrgos creen que la diosa no era otra que Juno en su forma más radical y primitiva; esto es algo que las dominae niegan.

El genio visitó Cumas para recibir el consejo de la sibila cimeriana, tal fue su revelación que organizó un pequeño grupo de aprendices dedicados a la construcción de templos. Venían estos "aprendices" de diferentes lugares del mundo, desde Fenicia, Tartesos, Mesopotamia, incluso desde el Oriente más lejano, todos unieron sus conocimientos para alcanzar lo que Dédalo pretendía.

Este grupo sería el iniciador de varias sociedades secretas cuyo poder emanaría de la dinamis telúrica, el poder que brota del mundo, organizaciones de constructores de templos.

Estos taumaturgos construyen templos a los dioses, pero en realidad son ellos los que mediante su plan consiguen el verdadero poder. Construyen los templos en lugares prefijados por ellos, creando una red que utilizan para transformar con el poder telúrico el mundo. Su poder radica en el control telúrico, en aquellos lugares en que su red de templos es poderosa son capaces de influir en la mente de la gente, capaces incluso de manipular la realidad y de rivalizar con el poder divino.

Sus intereses rara vez se entremezclan con los del Pacto, por lo que no son considerados enemigos de este. Durante un tiempo los constructores itálicos trabajaron codo con codo con varios Cultos Secretos.

Los constructores de templos se hayan extendidos por todo el mundo, desde Roma hasta China. Aunque diferentes, ninguna de las sociedades es superior a la otra.

En el Imperio son varias las sociedades de este tipo, pero destacan las de Italia, Grecia y Egipto, aunque esta última ha sido absorbida por la Enneada, aunque las otras dos lo ignoran. A estas sociedades se les conoce comúnmente por constructoras de laberintos.

Su centro de reunión en el Imperio se centra en Siracusa (Sicilia), donde las sociedades de constructores de laberintos idean sus planes e intercambian conocimientos.

DÉDALO, ¿TAUMATURGO O PRÍTANI?

La figura de Dédalo es un enigma para los teúrgos, ya que es difícil discernir si fue un taumaturgo o un prítani, ya que se le relaciona con Apolo.

La cuestión es que Dédalo, tras huir de Creta con su hijo Ícaro, el cual murió al intentar alcanzar a Helios, el Sol, se estableció un tiempo en Cumas, sede de una sibila de Apolo -los teúrgos creen que la muerte de Ícaro fue un poderoso sacrificio a Helios, ordenado por Apolo-. En el lugar Dédalo ofreció a Apolo varios regalos, invenciones suyas.

Pero las invenciones y creaciones mecánicas del inventor y sabio pueden llevar a pensar que tenía relación con los mulciber griegos y cretenses, o tal vez fuese un taumaturgo capaz de realizar objetos maravillosos.

Nyctofonte, importante teúrgo cazador de prítanis, establecido en Atenas, asegura que Dédalo había heredado sus conocimientos de los atlantes malditos de Thera. Obteniendo ellos a cambio secretos sobre la fuerza telúrica, por lo que algunos atlantes habrían ganado algo más de poder.

La cuestión es sí Dédalo en un principio era un prítani que abandonó el culto, ganándose la ira de Apolo, que eliminó a su hijo. Dédalo hizo varios regalos para apaciguar al dios. Finalmente Dédalo vivió durante un tiempo en Sicilia, desapareciendo poco después.

Con el tiempo los constructores de laberintos se extendieron desde Sicilia al resto del Mediterráneo, después más allá, a las tierras del septentrión y del oriente.

La mayor búsqueda de Nyctofonte es la tumba de Dédalo, toda una odisea, ya que sus secretos deben yacer con él.

LA ENCRUCIJADA DE LOS DIOSES

Desde hace tiempo los griegos han confirmado que el mundo se divide en tres grandes formaciones terrestres, los continentes: Europa, África y Asia -en *Arcana* tuya es la decisión de si existe o no el continente americano-.

Y he aquí que la humanidad ha dividido su concepción del mundo de tres formas diferentes, estableciendo bases diferentes para sus religiones, sobresaliendo en cada continente regiones por su especial fuerza mística, en Asia la India y China, en África las tierras bañadas por el Nilo y en Europa Roma y Grecia son las portadoras de las verdades más universales. Pero hay una tierra especial que destaca por la fuerza de sus religiones, una tierra acogida especialmente por los dioses, una vasta región que los teúrgos llaman la Encrucijada de los Dioses, esta tierra es Mesopotamia y las regiones cercanas a ella, como Siria, Judea y Fenicia, así como partes de Persia y Arabia.

Muchos teúrgos creen que los Primordiales al crear la tierra la iniciaron desde Mesopotamia, surgiendo de esta tierra los dioses y la estirpe de oro, que poco a poco se expandió por todo el mundo: de la estirpe de oro surgieron todas las razas humanas.

Los teúrgos *prometheos* creen que la estirpe de oro en su origen eran dioses, convirtiéndose por medio de un ardid en hombres, por lo que aseguran que los teúrgos están más cercanos a los dioses que a los hombres. También es cierto que para los *prometheos* todo está relacionado con los dioses, sus traiciones y engaños.

Si en verdad Mesopotamia, la tierra entre los ríos, es la tierra de origen de los dioses, donde los Primordiales iniciaron la creación del universo, los teúrgos tienen mucho que ganar de esas tierras de más allá del Imperio. No son pocos los que se han adentrado en ese territorio, pero pocos los que han vuelto con las manos llenas, pues el enemigo persa posee esas tierras y los *magoi* luchan fieramente por la Encrucijada.

EL SANTUARIO DE CUMAS Y SUS SECRETOS

Cumae es una ciudad situada al sur de Italia, cercana a Neapolis, bañada por el Mar Tirreno, fundada por los focenses tras la caída de Troya.

Los focenses tenían un pacto sagrado con los troyanos, por lo que tras la destrucción de Troya los focenses llevaron muchos de los secretos de la ciudad lejos de Grecia, buscaron un lugar siendo guiados por quince teúrgos prítanis que eligieron la bahía de Cumas para establecer su ciudad sagrada.

En la zona habitaban los cimmerianos, pueblo primitivo que ocupaba desde tiempos remotos las cuevas y las inmensas galerías naturales del lugar, cavernas sagradas y proféticas, unidas al Infierno y al cielo, localizándolo como un poderoso centro telúrico, especialmente en su corazón, materializado en una pequeña laguna interior.

Los quince sacerdotes establecieron una rápida relación con los cimmerianos que los aceptaron como sacerdotes. Por medio de un rito adivinatorio accedieron a los deseos de Apolo que deseaba establecer un nuevo oráculo en el lugar, siendo la Sibila una virgen cimmeriana, tradición que aún hoy perdura.

Cumas fue uno de los centros de tradición griega más importante de Italia, estando influenciada por los etruscos y rodeada de pueblos itálicos, influyó notoriamente en las ciudades latinas y en Roma, expandiendo la cultura y el pensamiento de Grecia. Desde siempre ha sido un lugar de peregrinación para los Cultos Secretos.

Los sacerdotes de Cumas convirtieron las galerías en un verdadero laberinto, enriqueciendo el santuario con los tesoros traídos de Troya, convirtiéndolo en un lugar notorio y célebre por su sibila. Protegido por sus quince sacerdotes, recibe visitantes de todo el Imperio, desde campesinos hasta emperadores, por lo que Cumas ha ido prosperando en riquezas y protección oficial, pero la influencia cristiana en el poder le ha restado el apoyo que antaño recibía.

Uno de los mayores tesoros de Cumas son los libros sibilinos, redactados a lo largo de los siglos por las diferentes sibilas. En ellos se muestran claves referentes al futuro. La única forma de descifrarlos es con un regalo que recibió Eneas de la Sibila: la Rama Dorada.

LOS SACERDOTES GUERREROS DE REA OPIS

Los sacerdotes de Rea Opis, llamados *curetes* tienen grandes poderes y cualidades, pero se mantienen ocultos al mundo. Célebres adivinos, portan armas y escudos de bronce, realizan extrañas danzas de guerra como los teúrgos saliare, por lo que se cree que estos aprendieron de ellos algunos secretos.

Según la leyenda tras nacer Zeus, su madre Rea lo ocultó de Crono en las cuevas de la isla de Creta, en ella se encargaron de cuidar al joven dios los sacerdotes de Rea, los curetes. Este mito popular no es del todo cierto, aunque es cierto que los curetes ayudaron a Zeus de algún modo. Realmente estos sacerdotes lucharon contra antiguos teúrgos crónidas que deseaban eliminar a los jóvenes teúrgos diale que huyeron a la isla de la furia de Crono. Son protectores de la estirpe de Zeus y de aquellos que le sirven.

Pero poco a poco estos sacerdotes sagrados desaparecieron, posiblemente en sus cuevas de Creta, aunque muchos creen que estos se han fundido entre los teúrgos del Pacto, posiblemente saliare y diale, o bien estableciendo una congregación.

LOS ALIENI HUMANITAE

A lo largo de los años los teúrgos se han ido encontrando con personas comunes que parecen indiferentes completamente al poder de los dioses y de los taumaturgos, inmunes a cualquier tipo de efecto sobrenatural. Es más, anulan cualquier efecto con su sola presencia, tal es su poder y el temor que despiertan en los teúrgos y taumaturgos. Reciben el nombre de *alieni humanitae*, lo cual tiene difícil traducción, pues tiene diversos significados pero que reflejan el temor que se les tiene: ajeno, extraño, hostil, enemigo de lo humano,… Se desconoce el porqué de su existencia u origen.

No son muy comunes, y encontrarse con uno de ellos es verdaderamente nefasto. Tal es su fuerza y peligro que las dominae han creado una congregación dedicada a localizar a estos extraños y eliminarlos, son los llamados sacrificados. El centro de esta congregación está en Scodra, provincia de Dalmatia (actual norte de Albania).

LAS DIEZ HERAS DEL CULTO A JUNO

Las teúrgas que forman el *decairis* –las diez mensajeras-, líderes del culto, representan el poder de la diosa en la tierra, conectados a ella. Cada una de ellas es un *omphalo* que canaliza su poder, localizando a los enemigos del Pacto, sintiendo cada quebranto que cometen el resto de las dominae a las Leyes Sagradas.

Tal es su poder que no se les puede consideran humanas, vivas gracias al poder de Juno –de hecho algunas en realidad no están vivas-. Algunas de las heras tienen más de 300 años, antes de que el Pacto existiese.

BETILOS: LAS PIEDRAS ANTES ESTRELLAS

Justo antes de la segunda guerra del Paraíso, la Estirpe de Oro había construido una inmensa torre de auricalco cuya cima tocaba las estrellas, suceso que originó la guerra, al enfurecer a

los dioses. Durante los terribles combates que acontecieron, la torre quedó destruida y junto a ella cayeron varias estrellas debido a la violencia de la lucha. Estas estrellas cayeron en su mayoría en la tierra de la Encrucijada de los Dioses y tierras limítrofes. Algunos pedazos llegaron a caer incluso en lugares tan lejanos como la Hélade, Parthia y Meroe.

Estas estrellas, en forma de piedras de variada formas, quedaron ocultas con el tiempo, encerrando en su interior el poder de la Esfera de las Estrellas. Pero fueron descubiertas por los pueblos de la zona, que aprendieron a utilizarlas para contactar con los dioses y daemoni. Los kahin árabes son expertos en la utilización de estas piedras, llamadas betilos –morada divina-.

LOS VIAJEROS DEL CONFÍN DEL MUNDO

El emperador Marco Aurelio, hombre sabio e interesado por el mundo, envió dos comitivas diplomáticas a los confines del mundo, una de ellas al país de Sedere y otra al país de India. Ambos reinos exóticos y maravillosos para los romanos.

En ambos grupos viajaban teúrgos del Pacto Secreto, interesados por aquello que pudiesen encontrar en regiones tan lejanas, ya que se decía que los teúrgos de ambos países eran conocedores de secretos y Misterios únicos.

La embajada a Sedere llegó al país e incluso volvió con secretos, instalándose como una congregación en el término de Asia, aunque el infortunio les persiguió hasta casi su desaparición. De hecho la sede de la congregación se haya oculta y posiblemente en ruinas. Nadie conoce su situación exacta, aunque se sospecha que está en la provincia del Ponto o Capadocia. No son pocos los que han iniciado expediciones para encontrar el lugar.

La embajada de la India corrió diferente suerte, ya que solo dos de sus enviados regresaron, ambos enfermos y moribundos. Según la poca documentación al respecto la comitiva fue atacada por aves gigantescas, cayendo al poco ante una extraña y mortal enfermedad. Aunque según unas extraordinarias noticias han vuelto de la India supervivientes de aquella embajada tras veinte años de aislamiento.

Areté: los caminos de la Maravilla

"El mayor de todos los misterios es el hombre"
-Sócrates

El poder de los hombres se manifiesta de varias formas, siendo éstas la taumaturgia, los prodigios y la *philosophia*. Todas estas formas de poder son conocidas por areté. Todo poder o efecto sobrenatural que no sea teúrgico recibe este nombre, aunque dentro de este existan diferencias.

La taumaturgia se divide en dos formas, la más poderosa y preciada de ellas es la taumaturgia verdadera, o magna. La taumaturgia falsa, o parva, es un pálido reflejo de la verdadera, aunque es muy práctica y efectiva. La *philosophia* es el poder de los filósofos, existiendo siete grandes formas filosóficas. La naturaleza y origen de los prodigios es un misterio, pero todos temen su poder.

El Pacto diferencia claramente entre todos ellos, teniendo en cuenta que ninguno de los grupos posee una organización equiparable a la de los cultos, ya que el individualismo y las pequeñas agrupaciones priman sobre ellos. Los únicos que poseen cierta organización son los *philosophos*, pero la diversidad de pensamiento y de actuación dentro de cada grupo filosófico es tal que no puede hablarse de grandes grupos, sino de corrientes filosóficas afines.

TAUMATURGIA VERDADERA (MAGNA)

"Yo, Lucio Magno, llamado el Tesalio, el Poderoso, el Obrador de Maravillas, me he consagrado a descubrir el poder secreto del Universo, utilizando las diversas formas que existen sin caer esclavo ni sirviente de los dioses como vosotros. Yo, Lucio el Grande, os demostraré que el hombre es mayor y más poderoso que las divinidades y sus sirvientes los daemoni. Os demostraré que la Psique humana es rival de todo lo que existe, cuyo poder es la voluntad y conocer las llaves de las Puertas. Lograré crear de la nada a un homunculus, invocaré a los vientos y haré desaparecer la enfermedad, con mi mandato las montañas se agitarán y las estrellas brillarán a mi antojo. Alcanzaré el Empíreo y me adoraréis como a los dioses. Yo, Lucio el Grande, nacido de mujer, alcanzaré a los dioses en poder y los superaré..."
-el taumaturgo Lucio Magno, imprecando a un grupo de teúrgos en la ciudad egipcia de Alejandría ya que estos se negaron a enseñarle sus Misterios.

Esta es la forma sobrenatural más cercana a la teúrgia, ya que se trata de una reminiscencia de los Misterios. Valora más el poder del hombre sobre las divinidades que el poder de los dioses utilizado por los hombres, un pequeño matiz que marca una gran diferencia de acción y pensamiento.

La verdadera taumaturgia fue arrancada por los hombres de la Estirpe de Oro durante la Guerra del Paraíso, aunque muchos creen que los Arcanos fueron un regalo de Prometeo o de Hermes en su multitud de formas. Esto es un misterio, nadie conoce a ciencia cierta cómo accedieron los hombres al poder de los Arcanos.

No debe creerse que la teúrgia sea más pura y mejor que la taumaturgia verdadera, este concepto tiene un punto de vista moral y crítico fomentado por los propios teúrgos. El poder taumatúrgico es rival de la *religio*, la cuestión es que los teúrgos ven en la taumaturgia un enlace más claro con la sombra y la corrupción, ya que fuerza en mayor medida al poder a actuar que la teúrgia, que utiliza métodos más sutiles para que el poder divino se incline a su favor.

La taumaturgia verdadera se divide en Arcanos, parecidos a los Misterios de la teúrgia, siendo las numinae taumatúrgicas las formulae.

Los grandes taumaturgos se concentran en la parte helénica del Imperio, especialmente en ciudades como Alejandría y Efeso, aunque la propia Roma no se queda atrás precisamente.

El grave problema de la taumaturgia, llamada vulgarmente *magia*, es la estricta prohibición que se hace de su uso, conde-

Poderes del areté, comparándola con la teúrgia

Teúrgia	Misterios	Numina, -e
Taumaturgia Verdadera	Arcanos	Formula, -e
Taumaturgia Falsa	Maestrías	Creaciones
Philosophia	Sabidurías Arcanas	Forma, -e
Téras	Prodigios	Portentos

Areté

La palabra areté significa eficacia, vigor, energía, poder y hace referencia a los poderes sobrenaturales que emanan principalmente desde la voluntad humana. Los sabios y eruditos esotéricos de Grecia y Roma designan de esta forma a todas las artes esotéricas que el hombre puede conocer y controlar, excluyendo la teúrgia.

La "magia" de los magoi persas

La teúrgia que utilizan los magoi tiene componentes esotéricos muy destacables para la mentalidad de los teúrgos romanos y griegos. Sus ritos y ceremonias son extraños y exóticos. Utilizan elementos que los occidentales conocen de forma vaga e imprecisa. Los magoi –magavan en idioma iranio- son una antigua casta de los medos asociados al culto al fuego, sacerdotes de Zoroastro, adoradores de multitud de dioses. La teúrgia que practican tiene ciertamente elementos similares a la taumaturgia. Los Misterios de los magoi reciben el nombre de amasha, palabra de difícil traducción pero que puede significar beneficio, regalo, pero incluso verdad y ley. Poseen seis amasha, estando cada uno de ellos vinculado con uno de los seis ángeles inmortales creador por Ormuz, el dios principal de los iranios.

nada por las autoridades. La condena por utilizar magia con efectos nefandos es la muerte, aunque probar que alguien practica magia es complicado.

Los siguientes son algunos de los Arcanos taumatúrgicos, con una breve descripción de sus capacidades. Puedes imitar su poder con los Misterios.

Alquimia

Llamada *kamt* o *kemit* por los expertos, ya que el término alquimia no será utilizado hasta dentro de unos siglos. Los mejores alquimistas son los griegos, egipcios y judíos, siendo el centro de la alquimia antigua la ciudad de Alejandría.

Aretalogía

El poder sobre la naturaleza, el clima, las plantas y los animales. Utiliza la fuerza y vitalidad de la naturaleza.

Astrología

Llamada la Ciencia de los Caldeos. Conocimiento sobre las estrellas y planetas, estando muy vinculada a las esferas y puentes superiores.

Demonología

Conocimiento y poder sobre los daemoni, como invocarlos, controlarlos, luchar contra ellos, exorcizarlos, y un largo y oscuro etcétera de posibilidades.

Humanitae

El poder de la mente sobre otras mentes, hipnosis y control, así como sobre las emociones y el mundo de la pasión. Sus efectos pueden ser muy variados, desde cambiar la personalidad hasta incluir ordenes ocultas. También afecta la mente del taumaturgo, ayudándolo a concentrarse y efectuar efectos variados. El efecto y alcance de este Arcano puede ser demoledor, un taumaturgo astuto puede causar estragos o tener a su merced a la gente.

Hypnos

Conocimiento y control del poder que emana del Puente Sublunar: sueños y pesadillas. El taumaturgo es capaz de invadir los sueños de otros o materializar objetos desde los mismos.

Nigromancia

Los nigromantes, llamados *denicali*, pero también conjuradores de huesos, o *psichagogoi*. El mundo de los difuntos y los fantasmas, así como la adivinación por medio de ellos.

Numerología

El mundo puede ser traducido en cifras, este Arcano convierte el mundo en fórmulas numéricas, diversas combinaciones producen diversos efectos, pudiendo afectar a diversas facetas del mundo.

Simulacri

Taumaturgia relacionada con las ilusiones, las imágenes, luces y sombras, así como símbolos. El mundo de lo que parece y no es.

Veneficae artis

El arte de las hierbas, minerales y sustancias naturales. Las mejores *veneficae* proceden de Tesalia y del Ponto. Los efectos de este Arcano pueden ser muy variados y portentosos.

TAUMATURGIA FALSA (PARVA): LA GOÉTIA

"Este saber lo heredé de mi padre, y mi padre del suyo, así desde el principio de los tiempos. Mi familia siempre ha sabido crear estas maravillas. Es mi orgullo y única herencia, y con el tiempo espero que mi hijo también practique este noble arte. Mi abuelo me contó que este saber era común en su juventud del lugar del que procede mi familia y que era un preciado regalo concedido por un dios que habitaba en una montaña cercana, agradecido con mi familia por cuidar de la montaña.."

-Gaio Veto, artífice y creador de hermosas spathae *a las afueras de Mantua.*

Los hombres han aprendido a controlar el mundo con sus manos y su astucia, de alguna forma ha sabido extraer del mundo la dinamis oculta, el poder inherente del mundo. No es considerada por los grandes taumaturgos y teúrgos como una verdadera fuente de poder divino o sobrenatural, relegada en un segundo plano, aunque es cierto que a menudo los teúrgos y otros piden ayuda a estos artífices de maravillas. Se les llama artífices ya que el poder de estos radica casi exclusivamente en su habilidad manual para afectar el mundo, ya que muchos son artesanos. Realizan efectos sobrenaturales prácticos por medio de objetos, ya sean estos amuletos o una pócima. Se les conoce más como goéticos, aunque esta palabra también designa a los charlatanes y falsos brujos. Por ello la taumaturgia falsa o menor recibe el nombre de goétia. Se divide en varias maestrías.

Las siguientes son algunas de las Maestrías taumatúrgicas más utilizadas:

Amolitum

Creación de amuletos, ungüentos y pócimas menores. Sus efectos no son prodigiosos pero son prácticos y rápidos de realizar. Muchos son los que la practican, siendo algo común en lugares apartados y pueblos.

Apologeta

Oraciones y formulas sencillas contra *daemoni* y espíritus de todo tipo, puede decirse que los ancianos de los pueblos y las comadronas saben cómo defenderse de los espíritus malignos.

Artifex

Realización de objetos artesanales, de cualquier material, pudiendo ser desde armas, hasta una carreta, cualquier objeto que no sea de un tamaño desmesurado.

Herbarifex

Un arte menor procedente de la veneficae artis. Esta práctica está muy extendida en los pueblos de todo el mundo. Puede

decirse que toda aldea tiene su herborista, por norma mujeres, muy vinculadas a la tierra.

Baskania

Maldiciones, el célebre mal de ojo, aunque sus formas de actuar son muy variadas, desde la cordelería, a las *tabella defixionum*, a oraciones parecidas a *formulae*. Las *tabella defixionum* son tablas de plomo o bronce en la que se inscribe una maldición utilizando una petición a los dioses o entes malignos de la zona, la tabla se arroja a una fuente o río sagrado.

PHILOSOPHIA, EL PODER DEL PENSAMIENTO

"Cuentan los sabios que hace siglos siete sabios ilustres se reunieron en una cena especial. Durante horas debatieron sobre las grandes incógnitas del Universo, ¿existe el alma? ¿Qué son la existencia y la materia? ¿Puede el hombre realmente conocer la realidad? Incógnitas y preguntas sin respuesta que durante horas estuvieron debatiendo, pero no se rindieron. Uno de ellos propuso repetir la cena al año siguiente, y así lo hicieron. Pero volvieron a debatir durante horas sin resultado alguno, pero otro de ellos propuso que se reunieran al año siguiente para seguir debatiendo. Y así ocurrió cinco veces más, siempre proponiendo una cena un sabio diferente. Pero tras siete cenas en siete años los siete sabios se percataron de que necesitarían más tiempo para debatir y llamando a otros siete sabios se reunieron otros siete años para cenar. Y según los sabios lo han seguido haciendo durante cientos de años…

Los Sabios observaron como se hacían más preguntas pero también advirtieron como se obtenían respuestas, era el principio del futuro."

-Fabula de los Siete Sabios, de Manio Aureolo, taumaturgo y amigo de Domicio Fulvio Filohelénico, bellator y hombre de gran sabiduría.

La *philosophia* es el poder puro de la mente y las ideas sobre el mundo, aunque no están libres de cierta influencia religiosa e incluso taumatúrgica y goética, ya sea por medio de números, letras y símbolos. Los filósofos no necesitan de nada para obrar maravillas, solo requieren de su pensamiento.

Hay siete grupos filosóficos principales, conocidas como las *scolae*: órficos, pitagóricos, sofistas, estoicos, epicúreos, cínicos, y milesianos.

Estos grupos, llamadas *scolae arcanorum*, son diferentes cada una de la otra, siendo sus motivaciones secretas. Cada scolae desarrolla su Sabiduría Arcana, afectando al mundo y la gente de un modo particular a través de las *formae*, o ideas.

Aquí tienes una breve descripción de cada *scola*:

Orfismo

Es tanto una doctrina religiosa como un pensamiento filosófico. El origen del orfismo es desconocido, pero ya se conocía en Grecia en el S. VI a. JC. Los órficos adoran a Zeus como dios único, ya que consideran que el resto de las divinidades son emanaciones del gran dios, para ellos las divinidades son símbolos de poder, sin conciencia o forma definida. Los órficos creen en la



reencarnación, purificando el alma hasta que esta llegue junto a Zeus, ya que el alma está manchada por un pecado original.

Los sacerdotes órficos –llamados *orfeotelestes*- practican el ayuno y se abstienen de comer carne, practicándose mortificaciones, mendigando por las calles. Suelen vender sus servicios como médicos. Se dice de ellos que son grandes nigromantes.

Orfeo, su mítico fundador, músico místico de Tracia, era un sacerdote de Dionisio, una especie de profeta de Zeus.

Pitagóricos

Doctrina fundada por el filósofo y místico Pitágoras. En su juventud abandonó la Hélade viajando por diversos lugares, como Egipto, Babilonia e incluso la India. En su viaje aprendió gran cantidad de conocimientos y secretos, y al regresar fundó su scola en Crotona.

La creencia pitagórica básica es el número. Todo son números, las matemáticas son la ley del Universo, ya que este es en esencia una armonía geométrica dirigida por leyes matemáticas. Se sabe que son expertos en el Arcano de la Numerología.

Los pitagóricos creen en la trasmigración de las almas –reencarnación-, siendo imprescindible para la purificación espiritual la investigación científica, vista como una acción religiosa y mística. Tienen la prohibición expresa de no comer habas o carne, ni siquiera pueden llevar ropas de piel de animal. Los pitagóricos suelen estar unidos en grupos.

Sofistas

El poder de la palabra, los sofistas son oradores y maestros. Su máxima es ser virtuosos y sabios, centrándose en la palabra, retórica y gramática. Los sofistas saben cómo utilizar la palabra para dominar el mundo viviente, un poder al que llaman *Pheito*.

Los sofistas son prácticos aunque moralistas, valoran el conocimiento, adoran enseñar y practicar su sofística. Los grandes maestros del Imperio son sofistas, denotando esto su gran influencia sobre la clase gobernante.

Estoicos

El Universo está compuesto de cuatro elementos: tierra, aire, agua y fuego. Para los estoicos existe un fuego especial, un fuego divino que se identifica con el *logos* –la ley de la naturaleza- que se identifica a su vez con Dios –la gran divinidad personificada en Júpiter-. Todo lo que sucede está de acuerdo con este *logos*, por lo que los estoicos creen en el destino, llamada también Providencia, ya que este procede de Dios. Por lo tanto los estoicos viven acorde con el mundo y los acontecimientos que les suceden, vivir en armonía es importante.

Todos los hombres, sean bárbaros o griegos, poseen un poco de ese fuego divino, todos llevan un poco de la divinidad en su interior, por lo que todos son iguales a los ojos de los estoicos. El estoicismo cree en la justicia universal. La moral y la ética son básicas.

Epicúreos

Doctrina establecida por Epicuro. Según sus enseñanzas el mayor bien es el placer. No creen que los dioses intervengan en la vida del mundo, rechazan el poder sobrenatural y la superstición. El bien es la felicidad, basada en el placer, que es la ausencia total de dolor, ya sea físico, mental o espiritual. El placer debe buscarse en la naturaleza, siendo el mayor placer el psíquico. El placer se alcanza de tres formas: estudiando la naturaleza de la vida y la muerte, apartándose de la vida pública, y evitando los compromisos emocionales. Los estoicos y los cristianos aborrecen por diferentes motivos a los epicúreos.

Tanto los epicúreos como estoicos, aunque adversarios, suelen practicar el Arcano de Humanitae.

Cínicos

Scola fundada por Antístenes y desarrollada por Diógenes. Los cínicos desprecian todos los convencionalismos sociales y materiales, austeros disciplinados, abogan por seguir los principios básicos de la naturaleza y la necesidad. Para los cínicos la felicidad es la virtud encarnada en la acción. Para ellos la vida de Hércules es su ideal, virtuoso, activo, sin más necesidad que la de vivir sin requerir sino lo más básico. La autosuficiencia es importante, renegando de los bienes materiales y de las relaciones personales que encadenan al hombre. Para lograr todo ello hay que llegar a ser muy disciplinado, tanto física como mentalmente.

Milesianos

Su fundador es Tales de Mileto, el primero de los sabios interesado por la ciencia, siendo un gran geómetra y astrónomo. La antigua escuela milesiana se forma con él, reuniendo a su vez a tres grandes sabios más. Cada uno de estos creía que un elemento primordial era la base del Universo, ya fuese el agua, el aire, la tierra o el fuego. De esta base se unieron los cuatro pareceres formando la verdadera escuela de Mileto gracias a la acción de Empédocles de Agrigento.

Los milesianos consideran que la naturaleza es la base del Universo, los elementos son símbolos abstractos. Su filosofía moral es similar a la de los estoicos, aunque con diferencias.

Esta scola tiene ciertas conexiones con los mulciberi y se sabe que son grandes alquimistas.

TÉRAS, LOS PRODIGIOS

"He visto que algunos hombres nacen con una gran afinidad a la dinamis del mundo, se ven infectados de alguna forma y adquieren capacidades propias de los daemoni, teúrgos y taumaturgos. A diferencia de estos no aprenden, simplemente son capaces de hacerlo. Creo que unos pocos adquieren este poder gracias a seres extraños hostiles al hombre, siendo muy pocos los que son agraciados con un regalo divino. También me he percatado de que la mayoría nacen en las zonas más apartadas e ignorantes de la sabiduría cristiana. La miseria y la ignorancia los hace proliferar. También me he fijado que no es herencia de los padres ni del linaje, el porqué es un misterio que solo el Señor conoce. Sería interesante ganarlos a la causa y enseñarles la verdad de la Luz que ha de venir"

-Demetrio, iluminado de Maris Stella, resumen de su carta para el Patriarca de Efeso.

Las téras son capacidades sobrenaturales capaces de obrar prodigios, como el tener poderes proféticos, cambiar de forma o hablar varias lenguas. Algunas personas nacen con estos dones especiales, habilidades únicas que obran maravillas. La variedad de estas es amplia. Cada efecto que produce una téra recibe el nombre de portento y los que las poseen reciben el nombre de prognatus /i –descendientes, aunque se ignora de quién o qué-.

Las gentes comunes suelen ver a las personas que poseen estos dones como elegidos por los dioses o por daemoni poderosos, por lo que los temen y a la vez los necesitan, es una bendición y una maldición.

Carmentis

El poder de la música, ya sea cantando, susurrando o con un instrumento musical. Sus efectos pueden afectar el mundo de muchas formas, pero por norma se centran en el control de la naturaleza y la mente humana, aunque puede afectar incluso a seres fabulosos.

Chrematismos

Soñador de profecías, llamado *thespiodos*. Sueños proféticos, y profecías surgidas de la música y el éxtasis. Es un arte extraño, pero siempre considerado un don de los dioses.

Conspectus

Sentir el otro lado, la oscuridad es aún más tenebrosa si tienes este prodigio. Ves lo que está oculto, incluso objetos escondidos. Puedes ver desde manes hasta la sombra y lo sobrenatural en los objetos y personas.

Fascinium

El rostro de la fascinación, la faz nefanda. El poder de la propia voluntad sobre la voluntad de otros. El fascinador es capaz de ordenar y controlar a todo ser consciente, incluso a espíritus.

Feral

El poder del mundo animal, desde el control de animales a transformarte en ellos, comprendiendo su lenguaje y forma de ser. El problema de este prodigio es que adquieres costumbres y la personalidad propia de las animales.

Glossolia

Este prodigio te permite dominar el mundo del lenguaje, lo que te permite comprender diferentes lenguas, incluso puede llegar a ser que otros olviden la propia o que te defiendas de poderes relacionados con el lenguaje.

Kátharsis

Capacidad para purificar alimentos, curar y combatir enfermedades, hasta eliminar efectos sobrenaturales negativos sobre el cuerpo y la mente. Combate incluso contra la sombra y los estigmas sombríos.

Eidolone

Capacidad relativa a la comprensión y unión con objetos inertes y lugares. Tu genius interacciona con el mundo inerte reportándote información, puedes incluso llegar a ver el futuro y las emociones impresas en un objeto o lugar.

Maledictum

El célebre mal de ojo. Eres capaz de maldecir con tu propia voluntad. Este prodigio es considerado en si una maldición, y hacer uso de su poder suele atraer la ira de las gentes, ya que creen está vinculada a los *kakodaemoni*. Muy propio de brujos y brujas.

Médium

El mundo de los *manes* y *daemoni* esta más conectado a ti que al resto de los mortales. Eres como un puente entre el mundo visible y el invisible, pero en ambas direcciones.

Ochema

Conocimiento y capacidad innata que te permite luchar contra diversos entes y daemoni, eres un exorcista innato.

Sors

La buena fortuna, el azar y la suerte, estando relacionada con el Destino, puede decirse que es nacer con buena estrella.

Ejemplos de unos pocos portentos de los prodigios

CARMENTIS: EL CANTO DE LA SERPIENTE

Puedes embargar con tu música en un éxtasis a aquellos que la escuchan. A medida que la música los atrapa van quedando estáticos, completamente aturdidos, incapaces de hacer algo, simplemente se quedan quietos a no ser que algo les amenace directamente.

Tirada: la víctima queda extasiada un minuto por cada éxito del ataque teúrgico.

Coste: un punto de dinamis de gravitas por minuto.

CHREMATISMOS: REVELACIÓN NOCTURNA

Durante la noche en sueños se te muestra algún evento importante del día siguiente, es difícil de interpretar pero si aciertas puede serte muy útil. No tienes una revelación de este tipo todos los días, solo de vez en cuando y siempre que suceda algo interesante el día siguiente. Es el Iniciador de Misterios quien determina si tienes este tipo de sueño premonitorio.

Tirada: ninguna.

Coste: al levantarte tienes una casilla de rendimiento menos y dos puntos de dinamis de fides.

CONSPECTUS: FANTASMAGORÍA

Puedes percibir e incluso ver a manes y larvas, siempre y cuando estés en penumbra o sea de noche. La visión de un fantasma no es algo agradable. Lo más habitual es que veas al fantasma de forma indirecta, como un espejo, por el rabillo del ojo, o que simplemente notes su presencia.

Tirada: es más fácil ver a un fantasma poderoso que uno débil. Si tienes algo que pertenezca a la aparición tienes hasta un +5 a la tirada. Si obtienes más de tres éxitos en el ataque teúrgico tendrías una visión respecto al fantasma, quizás como murió, o algo relevante de su vida o su no-vida.

Coste: ninguno.

FASCINACIÓN: INSTINTO DE OBEDIENCIA

Inspiras gran confianza hacia los demás, sobre todo cuando se trata de órdenes directas y rápidas, ya que el poder es efímero. El fascinado debe realizar la orden delante de ti, pues si no está en tu presencia la fascinación desaparece.

Tirada: debes vencer en el ataque teúrgico.

Coste: dos puntos de dinamis de gravitas por orden.

MÉDIUM: SOMBRAS Y ESCALOFRÍOS

Puedes notar la presencia de espíritus cerca de ti, puedes enfocar tu intuición incluso a un lugar, notarías que te observan desde el más allá.

Tirada: según los puntos de éxito tendrías más o menos información, puedes recibir imágenes relacionadas con el ser, como su pasado, emociones y otros datos.

Coste: ninguno.

CODEX ADVERSARII

Sobre los adversarios

"Es natural que el Pacto posea tal cantidad de enemigos. Los diversos cultos tras el Juramento enredaron aún más la madeja. Adversarios antes conocidos por unos pocos son ahora enemigos comunes. ¡Nadie había oído hablar de tal o cual deidad adorada en aquel valle codiciado por una única congregación! Ahora todos debemos defenderla… ¿valdrá la pena el que tu enemigo sea ahora el mío? Y son tal la cantidad de valles codiciados en este Imperio que la palabra infinito asoma por mi cabeza."

-el teúrgo Lucio de Tiatira, uno de los más críticos con el Pacto por el asunto de los antagonistas, durante uno de sus discursos en Praeneste.

El Pacto tiene en su haber más enemigos que amigos o aliados, es el precio por la conquista de tan vastas regiones, de tantas civilizaciones, de arrodillar y humillar a tantos dioses extranjeros; los mismos que ahora observan como los dioses capitolinos han quedado debilitados por la desidia y abandono de los propios romanos. El poder ha corrompido la fuerza de los teúrgos romanos en el pasado, y aunque ahora recuperan su poder todos desean vencer y destruir a los adoradores de los dioses de Roma.

Los cultos secretos han concebido a través de los siglos multitud de mentiras y falsedades, todo para hacer a los suyos más hostiles y despectivos con sus enemigos. Pocos saben la verdad que se esconde tras estos, pocos conocen las traiciones y métodos horribles que han utilizado los cultos romanos para robar el poder de las otras religiones.

Antagonistas del Pacto

Arkati: teúrgos beréberes expertos en controlar la naturaleza y los elementos.
Atlantes: poderosos inmortales procedentes de la legendaria Atlántida.
Cristianos: seguidores de Jesucristo, temibles por su poderosa fe.
Druidas: sacerdotes protectores de la estirpe celta.
Erilaz: teúrgos germanos, hostiles a Roma.
Gens chersydrus: teúrgos y héroes del término de Iliria, adoradores de un ser llamado Kulshedra.
Hazar: teúrgos de los cultos prohibidos del término de Oriente.
Kahin: teúrgos de los cultos árabes, son grandes adivinos.
Kehnem: teúrgos cartagineses, aunque se duda incluso de su existencia.
Magoi: casta sacerdotal de los persas, siendo grandes enemigos del Pacto y de Roma.
Prítanis: teúrgos adoradores de Apolo, enemigos acérrimos del Pacto.
Rebbi: sabios hebreos, conocedores de secretos esotéricos
Shem: sacerdotes-magos egipcios organizados en la poderosa Enneada.
Summus vir: nombre que reciben los teúrgos iberos y tartésicos de Hispania.
Toxaris: hombres sabios de las estepas de Sarmatia y Escitia.

Los cristianos

El nombre de cristianos fue empleado por vez primera en Antioquia, ciudad en la que la comunidad cristiana fue desde sus inicios numerosa.

Catholicus Mundi

"Nosotros, los cristianos, hemos surgido ayer y ya llenamos vuestros grupos sociales... el Palacio, el Senado, el Foro…"
-Tertuliano, Patriarca de la Iglesia

El nombre de cristianos fue empleado por vez primera en Antioquia, ciudad en la que la comunidad cristiana fue desde sus inicios numerosa.

Los cristianos han podido sortear poco a poco todos los obstáculos que el Pacto y los líderes paganos les han impuesto, gracias a su fe, pero sobre todo gracias a su unión y su astucia. Tras la muerte del teúrgo Jesucristo sus inmediatos seguidores, llamados apóstoles –enviados- propagaron su fe y dogma por diversas tierras del Imperio. Los doce apóstoles fueron Andrés y su hermano Simón, llamado después Pedro, primer obispo de Roma, Santiago el Mayor y Juan, Felipe, Bartolomé, Judas Tadeo, Mateo Leví, Tomas, Santiago el Menor, Simón Cananeo, y Judas Iscariote, que tras su suicidio fue sustituido por Matías.

Saulo de Tarso, conocido como Pablo, judío fariseo, no fue uno de los primeros doce. Tras combatir a los cristianos se unió a ellos al recibir una revelación del propio Jesús, convirtiéndose en uno de los pilares de la Iglesia cristiana.

La diferencia relativamente plausible pero clara de la secta del nazareno respecto a las creencias grecolatinas es su monoteísmo radical y absoluto. Solo creen y adoran a un único Dios. Este es omnipotente y único, un dios celoso, cruel y bondadoso a la vez. Esta prerrogativa cristiana ha puesto en contra a las autoridades imperiales que solo piden a los ciudadanos y súbditos del imperio participar en el culto al emperador y a Roma, los nazarenos se niegan a ello ya que atenta contra su fe, contra su dios. Por ello se les considera enemigos del Estado, al poner en peligro la *pax deorum*, al incitar la ira de los dioses.

Pero ante un mundo en crisis los cristianos predican una vida plena tras la muerte, donde los justos y virtuosos serán dichosos eternamente. Los cultos paganos grecorromanos no aseguran sino una triste existencia en el Más Allá. Solo los poderosos y conocedores de secretos pueden acceder al verdadero Elisium, siendo los teúrgos los grandes participes de las ventajas de los poderes paganos.

EL OBISPO DE ROMA

La figura más representativa de la organización cristiana es el obispo de Roma, líder espiritual y doctrinario, aunque su autoridad suele ser cuestionada por otros obispos y sabios. Pocos han sido los obispos de la gran ciudad de Roma que han vivido en paz, pocos los que no se han visto envueltos en disputas y discusiones dogmáticas. Los obispos de Roma de finales del siglo II y el siglo III son Sotero (166-175), Eleuterio (175-189), Victor I (189-199), Ceferino (199-217), Calixto I (217-222), Urbano I (222-230), Ponciano (230-235), Antero (235-236), Fabiano (236–250), Cornelio (251–253), Lucio I (253–254), Esteban I (254–257), Sixto II (257-258), Dionisio (259 –268), Felix I (269-274), Eutiquiano (275-283), Cayo (283-296) y Marcelino (296-304). El conocido apelativo de *papa* para designar al obispo de Roma no se utiliza asiduamente hasta el S. X.



Fe cristiana

Las numinae y dominatus de los creyentes cristianos son en verdad especiales. Pero lo que les hace temibles adversarios es su defensa teúrgica. Un cristiano devoto puede fácilmente doblar su defensa teúrgica, los más creyentes –a menudo deseosos aspirantes a mártires- pueden triplicar su defensa.

LOS ANTIPAPAS

Los obispos romanos tienen además el problema de los llamados antipapas, obispos escogidos por unos pocos que rivalizan con su poder y la jerarquía en la propia Roma. El primero de ellos es **Hipólito** (217-235) durante los mandatos de Calixto I y Urbano I. El segundo antipapa data del mandato de Cornelio, llamado **Novaciano**, el cual trata de imponer al obispo un rigor extremo contra los *lapsi* que intentar ingresar nuevamente en la comunidad. El enfrentamiento termina en ruptura y algunos obispos proclaman a Noviciano obispo de Roma. Cipriano de Cartago y Dionisio de Alejandría, junto a 60 obispos, condenan a Noviciano, que desaparece discretamente, pero la secta de este sobrevivirá algunos años.

LA JERARQUÍA DE LA IGLESIA

La organización jerárquica de la iglesia antigua es sencilla en esencia, pero efectiva. A la cabeza de las diferentes congregaciones se encuentran los *episcopi*, **obispos** o coordinadores. Tras ellos los **presbíteros**, o ancianos, cuya función es la de ayudar directamente al obispo en materias de liturgia y sabiduría. Finalmente los **diáconos**, o servidores, administradores de los bienes, aunque escasos, materiales de las iglesias. En algunas comunidades la estructura puede ser algo más amplia.

EL ORBE CRISTIANO

Los cristianos se extienden por numerosas provincias del Imperio, especialmente en Egipto, Cirenaica, Asia, Cilicia, Bitinia, Ponto, Siria, Lycia, Fenicia, Macedonia, Byzacena, Betica, Narbonense e Italia, así como ciudades varias, como Tingi (Tánger), Burdigala (Burdeos) Lugdunum (Lyón). Las ciudades más importantes para los cristianos, donde el número de estos es considerable y sus obispos poseen una importancia especial son Jerusalén, Alejandría, Antioquia, Cartago y por supuesto Roma.

ACTITUDES DE MARCO AURELIO, CÓMODO Y SEPTIMIO SEVERO CON LOS CRISTIANOS

Marco Aurelio detestaba a los cristianos, a los que consideraba fanáticos irracionales, enemigos del Estado. Ya que las duras guerras danubianas y la peste fueron en parte achacadas a la ira de los dioses tradicionales, los cristianos fueron considerados en concreto sospechosos. Aproximadamente del 160 al 180 muchos cristianos fueron martirizados, especialmente en Roma y la Galia.

Curiosamente, Cómodo dejó en paz a los cristianos. Posiblemente por influencia de su concubina Marcia, convertida al cristianismo.

Severo prohibió el proselitismo en el 202, tanto judío como cristiano. Persecución, ejecuciones y martirio sobre todo en Egipto, África, la Galia y Roma.

LAS PERSECUCIONES

"El Tíber se ha desbordado en la ciudad, el Nilo no se ha desbordado en los campos, el cielo ha permanecido inmóvil, la tierra ha temblado, el hambre o la peste se han declarado… en seguida se grita: ¡A los leones con los cristianos!"
-Tertuliano, quejándose de que se achaquen todos los males a los cristianos.

Durante el mandato de Decio y Valeriano los cristianos van a sufrir una de las persecuciones más feroces. Decio ve como el imperio es amenazado en todas sus fronteras, y pidiendo la ayuda de los dioses (y del Pacto), dicta la orden de sacrificar un grano de incienso a los dioses romanos, especialmente al emperador divinizado Augusto, y orar a los dioses. Aquel que realiza el sacrificio recibe un certificado, llamado *libelo*. Los cristianos se niegan a sacrificar por lo que Decio juzga que estos atentan contra el Imperio, ya que el cometido del sacrificio es pedir la ayuda de los dioses tradicionales de Roma, iniciando la más terrible persecución, los cristianos son enemigos del Imperio. Durante tan terrible matanza muchos cristianos reniegan de su fe por miedo a la muerte, son los llamados *lapsi* o débiles. En verdad solo reniegan en su mayoría ante las autoridades pues vuelven a la iglesia arrepentidos de su falta de fe y carácter. La propia iglesia no sabe si volver a admitirlos aunque finalmente muchos reingresan.

PRÁCTICAS RELIGIOSAS

El cristianismo de los primeros tiempos difiere en algunas de las prácticas litúrgicas modernas, siendo un proceso largo y lento la formación actual de los sacramentos y ritos.

Los cristianos para ingresar en su iglesia realizan la catequesis, enseñanza de la fe y dogma cristianos. Tras ella el aspirante es bautizado, de esta forma ingresa en la comunidad –por norma el bautizo no se realiza en niños, ya que este debe ser voluntario-. El principal rito cristiano es la eucaristía, en la que simbólicamente beben y comen la sangre y carne de su Dios, para purificarse y unirse a él, en la forma de vino y pan. En la eucaristía se requiere un severo ayuno previo, por lo que al beber vino puro –la sangre de Cristo- los creyentes caen con frecuencia en cierto "éxtasis" divino.

Para poder realizar sus ritos se reúnen en las casas de los miembros más pudientes de la comunidad, en villas alejadas o en las catacumbas, donde entierran a sus muertos.

Los cristianos no incineran a los muertos, como la mayoría de los romanos, sobre todo los pobres. Los cristianos ante la negativa imperial y lo caro de los terrenos disponibles para utilizar como cementerios utilizan camposantos subterráneos, llamados catacumbas, nombre que se aplicó pues una de las primeras se llamaba en griego *kata kumene*. Además los cristianos no desean tener a sus difuntos junto a tumbas paganas. Las catacumbas se utilizan en diversos lugares a parte de Roma, como Nápoles, Siracusa y el norte de África. En Roma las galerías llegarán a sumar más de 900 kilómetros. Las primeras catacumbas datan del 150 d. de C.

Debido a su fácil acceso las gentes suelen asaltarlas, con especial violencia en África, aunque los cristianos las utilizan como refugio temporal, debido a su largo tamaño y compleja disposición. Durante las persecuciones el acceso a las mismas está prohibido, pero los cristianos siempre deseosos de estar cerca de sus muertos para honrarlos, logran entrar. Las catacumbas suelen estar ricamente decoradas con grabados y pinturas, y unos pocos objetos de culto.

Los cristianos utilizan gran cantidad de símbolos secretos para identificarse unos a otros, como el pez, el buen pastor, entre otros. Ya desde temprana época se santiguan. Estos símbolos a menudo son figuras paganas, ya que los cristianos las utilizan para confundir a los paganos. Apolo u Orfeo suelen representar a Cristo, la diosa Isis con su hijo Horus en los brazos representa a la Virgen Maria con Jesús, a Caelo, dios de los cielos clásicos, para representar el poder divino de Cristo, y así gran cantidad de figuras. Pero no todo son figuras mitológicas, pasajes de la Biblia también son representados, como Noe y el Arca, la adoración de los Reyes Magos, la resurrección de Lázaro, etcétera.

La mayoría de las gentes del Imperio creen que los cristianos son locos sanguinarios, caníbales que devoran carne y sangre humanas –eucaristía-, cayendo en el incesto, ya que proclaman que "debes amar a tu hermana y hermano", además de ser culpables de cualquier desgracia que suceda, ya que al no adorar a los dioses tradicionales atentan contra la *Pax Deorum*. Son miembros de sectas extrañas y secretas, enemigos del Estado. Todo ello debido a la ignorancia sobre la verdad cristiana, cuya máxima es "amaos los unos a los otros"… espiritualmente claro.

LAS DOCE IGLESIAS

Los apóstoles crearon tras la muerte de Jesucristo doce iglesias ocultas, mezcladas en la gran iglesia. Debe entenderse que estas iglesias sagradas instituidas por los apóstoles se desarrollan paralelamente al resto de las congregaciones cristianas. Los obispos y sus ayudantes no siempre pertenecen a estos grupos secretos, desconocidos incluso para los cristianos comunes. Son de algún modo sectas, pero no son herejes ni contrarias a las doctrinas generales, aunque en ocasiones algunos de sus miembros caen en la herejía, incluso en la apostasía. Esto último es muy raro que suceda, sobre todo por el extremo control de los Patriarcas, líderes de estas iglesias cuya función es preservar la cohesión del cristianismo por todos los medios.

Cada iglesia posee su propia historia arcana. Algunas han prosperado pero casi la mitad han desaparecido. Únicamente quedan siete de las doce primeras, y no sería de extrañar que durante las persecuciones sucumbiese una o dos de las que todavía sobreviven.

Todas esconden secretos, actividades únicas e ideas propias, pero no fuera del dogma general de la Iglesia, ya que los Patriarcas son los que dirigen los dogmas desde las sombras. Son la verdadera fuerza activa del cristianismo más radical.

El único apóstol que no fundó una iglesia propia fue Matías, sucesor de Judas Iscariote, pasando a ayudar a la creación de la iglesia del *canticum*.

Las iglesias fundadas por Pedro, Juan y Santiago el Mayor, los tres discípulos preferidos de Jesucristo, son las más influyentes y respetadas.

Las siete iglesias supervivientes son las siguientes:

Comunidad de los hijos del Trueno: fundada por Santiago el Mayor. Sus miembros son conocidos por los *boanerges*, o hijos del trueno, nombre dado por Jesucristo a Iacobus –Santiago- por su fuerte temperamento. Su principal misión es velar por los obispos y diáconos, a menudo sin que estos se percaten.

Iglesia de los Leones del Señor: fundada por Pedro, conocido como Cepha, piedra en arameo, nombre que le dio Jesucristo al referirse a él como la primera piedra de la iglesia cristiana. Pedro fue obispo de Antioquia, donde organizó a los primeros *leo deum*, que le acompañaron a Roma, donde se convirtió en obispo. Cada término tiene su sede de la Iglesia de los Leones. Sus miembros son radicales encargados de vigilar y eliminar a los teúrgos más activos en su lucha contra el cristianismo, muy temidos por los teúrgos por su fanatismo. En su organización también destacan los *susurradores*, delatores de teúrgos.

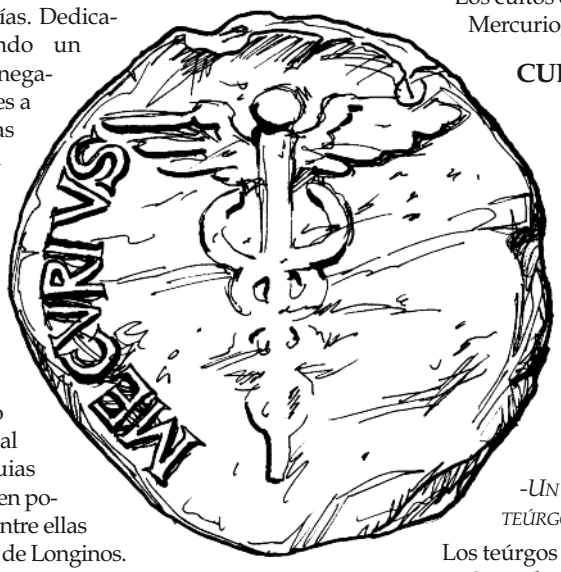
Canis Niger: El Perro Negro

Figura enigmática, el canis niger tiene absoluta libertad para observar y castigar a los miembros de las doce iglesias que crea conveniente purgar. Nadie osa discutir sus decisiones. Entra donde quiere, se le responde toda pregunta y se le entrega todo aquello que solicite. Exclusivamente los Patriarcas conocen su verdadera naturaleza. Para muchos cristianos es únicamente una leyenda, pero es real… Tampoco se sabe con certeza porque se le llama el Perro Negro, aunque ciertamente viste de negro, este individuo se dice que presenció la muerte de Jesús en la cruz y que de él recibió una orden y un mensaje.

Iglesia de Maris Estella: fundada por Juan -hermano de Santiago el Mayor-. Compuso el Apocalipsis, murió en Efeso a una edad asombrosa. La *maris* se organiza desde Efeso, aunque se disponen a cambiar de sede, pensado en establecerse en Bizancio. Su principal cometido es recopilar los saberes teológicos, cristianos, paganos y de cualquier índole. Los sabios de la organización guardan todo tipo de reliquias y objetos religiosos. Llamados *iluminados*. Esta iglesia se ha escindido en dos partes, pues un nutrido grupo de radicales ha formado la Iglesia del Apocalipsis. Sus miembros se han ocultado en una isla griega desde la cual planean su primer movimiento.

Iglesia de los ergástulos: fundada por Andrés, primer discípulo del Señor, amigo de Juan el Bautista. Predicó en Escitia, Macedonia y el Epiro. Crucificado en Patras, Grecia, en una cruz aspada. Sus miembros se hacen llamar *ergástulos* –condenados-. Mezclados entre los esclavos y libertos. Muy bien organizados.

Iglesia del Canticum: fundada por Pablo, discípulo del sabio judío Gamaliel, convirtiéndose al cristianismo cerca de Damasco, se unió tras la muerte de Jesucristo. Pablo fue martirizado por Nerón. Viajó mucho para predicar la palabra del Maestro. La *canticum* está centralizada en varios grupos denominados vicarías. Dedicados a la predicación, creando un ambiente propicio para ellos y negativo para los paganos. Muy afines a *Leo Deum*. Suelen tener problemas con los *boanerges*, tal rivalidad existe entre ambas iglesias que incluso se han producido varios asesinatos sospechosos que podrían iniciar un cisma entre ambas. Sus líderes son conocidos como los *vicarii* –representantes-.



Iglesia de Jericó: fue fundada por Santiago el menor, primer obispo de Jerusalén. Su cometido principal es el encontrar y guardar reliquias cristianas, o no tan cristianas. Dicen poseer gran cantidad de reliquias, entre ellas las trompetas de Jericó y la Lanza de Longinos. Se hacen llamar los *guenizah*, u ocultos. Tan escondidos están sus miembros que en ocasiones se cree que esta iglesia no existe, parece una leyenda más que una realidad.

Iglesia de los apologetas: fundada por Mateo Leví, publicano -cobrador de impuestos-, enemigo de los fariseos. Sobre todo se dedican a escribir y combatir el paganismo, especialmente a los filósofos. Defensores de la fe. Establecidos en Alejandría, introducidos en la famosa Biblioteca. Se les conoce como los *alejandrinos*.

Los Condenados

"Son multitud los que han rechazado unirse a nosotros en esta gloriosa noche. Por ello condenados están. No importa. Si aún lo desean, sus hermanos les esperan. El Pacto es generoso… pero que no esperen eternamente, pues nuestra mano tendida ahora hacia ellos, ¡bien puede llevar una espada o un rayo en el futuro!"

-El Flamen Dialis tras la Noche del Juramento, advirtiendo a los cultos condenados que el Pacto no esperará por ellos eternamente.

La iglesia de los Sicarii

Según algunos textos cristianos, Judas Iscariote habría fundado la decimotercera iglesia secreta, la denominada de los sicarios –de los apuñaladores-. Tal grupo secreto forma parte de la leyenda, pocos son los que creen que exista. Y si fuese real, nadie puede siquiera sospechar cual es lo que motiva a sus ocultos miembros, como se organiza y la relación que tiene con el resto de las iglesias.

Durante la Noche del Juramento varios cultos grecolatinos no asistieron al evento sagrado, prefiriendo permanecer al margen, son los cultos condenados. Este apelativo es utilizado por los cultos del Pacto, ya que consideran que estos al quedarse al margen poco podrán hacer para sobrevivir a la Guerra de los Dioses, condenados a desaparecer.

Estos cultos interaccionan con el Pacto asiduamente, no son enemigos, pero tampoco amigos. Actúan en un precario equilibrio entre el Pacto, los grupos taumatúrgicos y filosóficos, cada culto condenado tiene sus propios intereses y es completamente independiente uno de otro.

Los cultos condenados más importantes son el de Mercurio, Esculapio, Diana, Baco y el de Plutón.

CULTO A MERCURIO

"Escucha atentamente, tú que te haces llamar teúrgo, conocedor de secretos y otros apelativos. ¿Qué puedo ofrecerte ya que dices saberlo todo? ¿Eres como yo, capaz de viajar en un parpadeo de una ciudad a otra? ¿De hablar con seres que aún no existen? ¿Puedes mirar al abismo, sonreír y comprender que se trata de una broma? Dices que no me comprendes… ¿Pero no me asegurabas que lo sabías todo?"

-Un hermético intentando burlarse de un teúrgo amigo suyo. Un simple juego para él.

Los teúrgos de este culto reciben el nombre de herméticos. Su poder sobrenatural es un misterio total, aunque se dice de ellos que han sabido fusionar la teúrgia con la taumaturgia, siendo su poder extraño y exótico. Diseminados por todo el Imperio, su poder rivaliza con cualquiera de los cultos del Pacto, a veces aliados, en ocasiones enemigos. Poco se sabe de ellos, ni siquiera se conoce su estructura interna, su organización es muy cerrada. Capaces de viajar instantáneamente de un lugar a otro y de influenciar el mundo con sus arteras palabras.

Mercurio recibe gran cantidad de nombres y está presente en todas las civilizaciones, pero se le conoce sobre todo en el mundo egipcio, griego, romano, celta y germano, recibiendo el nombre de Tot, Hermes, Mercurio, Lug y Wōðanaz –Odín- respectivamente.

CULTO A ESCULAPIO

"Yo solo puedo salvar tu cuerpo, pero el resto lo debes hacer tú. No puedo salvarte de tus continuas borracheras y de tu abuso del opio. Las casas de lenocinio debes evitarla, así como las termas que frecuentas. ¿Qué te puedo decir sobre tu dieta? No creo que sea necesario advertirte que te alimentas de forma brutal y desordenada. Como te dije, puedo salvar tu cuerpo, pero debes hacer algo para que tu voluntad venza a

tus hábitos. La mente vence al cuerpo. Si quieres que esto suceda, debes obedecerme ciegamente, día y noche, sin cuestionarte mis métodos, por muy extraños que te parezcan"
-un esculapio advirtiendo a un disoluto senador sobre la verdadera importancia de la curación: debe empezar por uno mismo.

Dios de la curación y de la salvación del alma, este culto es un gran benefactor, ayudando a quienes lo necesitan. Esculapio simboliza la salud tanto física, mental como espiritual. Los teúrgos de este culto suelen ser grandes sanadores, tranquilos y sabios. Los más ancianos del culto se cree que tienen más de tres siglos, rozando la inmortalidad. Rara vez se inmiscuyen en los asuntos del Pacto.

CULTO A DIANA

"Bosques sombríos son sus escondrijos, montañas agrestes su alto cobijo.
Fieras y ninfas su magnífica corte, arco y sigilo sus temibles artes.
He aquí a Diana la cazadora de hombres y otras fieras.
Señora de lo salvaje, protectora de doncellas.
Diosa Luna, hermana de la noche, protégeme y escóndeme."
-Una sencilla plegaria a Diana cazadora.

Las teúrgas de este culto suelen habitar en lugares despoblados y agrestes, llevando vidas apartadas de la humanidad. El símbolo del culto es la Luna, regidas por la noche y la caza, ocultas en los impenetrables bosques. El culto está muy extendido en la Hélade, Italia e Hispania. Las gentes suelen pedir auxilio y protección contra las fieras a Diana, diosa cazadora y protectora de las mujeres impúberes.

No suelen interaccionar con el Pacto de buenas maneras, ya que siempre surgen problemas por la posesión de santuarios en zonas controladas por ellas, especialmente en Hispania y la Galia, donde el culto tiene gran fuerza.

El culto está muy relacionado, por no decir que es el mismo, con las diosas Selene, la Luna, y con la terrible Hécate, diosa de las brujas.

CULTO A BACO

"Cuando el vino había encendido sus mentes, y la noche oscura y la mezcla de hombres y mujeres, jóvenes y viejos, había borrado los últimos rastros de modestia, se iniciaban las depravaciones de toda clase, ya que cada uno podía dar vía libre a todas las perversiones imaginables… no obstante, se mantenía oculta la violencia, ya que los gritos de los que eran torturados con actos sexuales desviados, o incluso eran asesinados, no se podían escuchar debido a los fuertes gemidos y los estrepitosos sonidos de tambores y címbalos."
-Livio, y su descripción de las bacanales.

Vino y orgía, este culto está muy emparentado con la parte más superficial de los vitalis. Son los teúrgos del vino y la embriaguez. Procedente de la lejana India, tiene todavía reminiscencias de lugar tan exótico y extraño para el Imperio. Debe entenderse que el vino para los romanos es un artículo importante, capaz de alegrar el espíritu, pero el vino y Baco es más de lo que parece.

Baco recibe también el nombre de *Dionysos*, dios de la fuerza vital y del éxtasis del alma, orgía es el desenfreno del alma, una fiesta religiosa, liberando la mente, permaneciendo solo el instinto. Para los romanos es Liber Pater. También es el dios de la vegetación y de los ríos y fuentes. Es un dios complicado y con múltiples facetas.

En Roma son tolerados pero a menudo se realizan por parte del Estado prohibiciones de las fiestas báquicas ya que suelen terminar incluso con muertos, ya que el éxtasis puede llegar a ser muy violento, pues en sus ritos orgiásticos a menudo el sexo desenfrenado termina en prácticas sádicas tales como el asesinato ritual y el canibalismo.

CULTO A PLUTÓN

"Llevo muerto varios días, pero no desfallezco. ¿Porqué mis ojos siguen abiertos? Me siento como si estuviese entre dos mundos pero sin pertenecer a ninguno. Mi cuerpo ya no me concierne, animado por una fuerza que no comprendo. Ya no pertenezco a la humanidad. Solo puedo pensar en el horror que represento a los que se cruzan en mi camino por estas sucias calles. No les culpo, mi aspecto debe ser grotesco. La confusión me embarga, pero también una voracidad hasta ahora desconocida…"
-Un cadáver esclavo de un denicalus que escapó de su cautiverio, vagando por las calles de Roma.

El temible señor de las tinieblas, llamado Hades por los griegos y a veces Dis Pater por los romanos. Los teúrgos de este culto, siempre siniestro, son *denicali*, nigromantes. El culto está extendido por casi todo el Imperio. Sus miembros son grandes adversarios del Pacto, ya que parecen ser acérrimos enemigos de uno de los cultos, y al estar el resto aliados con el mismo todos son sus enemigos. Se desconoce como se organizan y donde se esconden, pero todos saben que debe ser cerca de las tinieblas.

El culto de Apolo: los pritanis

"Era el segundo año de las guerras contra Macedonia y todavía no había encontrado ni a uno solo de esos griegos adoradores de Apolo. Mi mistagogo y resto de camaradas me habían asegurado que su poder era terrible, capaces de concentrar el poder del sol en un hombre con su sola mirada, haciéndole arder como si fuese una tea, pero me encontraba seguro luchando junto a Flaminio, un poderoso dialis.
Tras un tiempo me envió el legado de la legión a un poblado griego cercano a Tebas para recaudar algo de valor para las tropas, por lo que me dirigí al lugar con mi centuria. Al llegar la gente nos acogió con frialdad pero sumisos. Saqueamos el lugar sin encontrar gran cosa, pero la fortuna nos hizo divisar en la lejanía de un bosquecillo un pequeño templo. Al acercarme me percaté de que estaba consagrado a Apolo. Inmediatamente alerté a mis hombres y les hice rodear el lugar con leña y brea. Debería haber incendiado el lugar sin miramientos pero la búsqueda de gloria y reconocimiento por parte de mis superiores había inclinado mi lado codicioso.
Me adentré en el lugar junto a la mitad de mis hombres. El lugar era sencillo pero fastuoso. En la penumbra del interior brillaba una pequeña luz como de un candil o un brasero. Seguimos adentrándonos, precavidos, acostumbrando los ojos a la oscuridad. Casi al fondo divisamos en el suelo,

¿Qué misterios utilizan estos cultos?

Para simular el poder de los cultos condenados puedes utilizar los propios del Pacto. En ocasiones coincidirán con los que realmente poseen, en otros se trata de simular sus capacidades. Además, siempre puedes utilizar los dominatus y numinae que consideres apropiados aunque no posean los Misterios que se indican a continuación:

- **Culto a Diana**: Natura, Caelum (orientado al mundo nocturno).
- **Culto a Baco**: Aphrodisias, Hierofanía.
- **Culto a Mercurio**: Fortuna, Sapientia.
- **Culto a Plutón**: Vitae (de forma negativa).

ante una estatua de Apolo, gran cantidad de oro y objetos cada uno más bello y rico que el anterior, de los cuales cogí uno. De este gran tesoro procedía la luz, pero pensé ¿qué luz hace brillar este oro en la oscuridad?… Sin aviso ni cuartel mis hombres fueron cayendo con una rapidez tan violenta que el terror se adueñó de mi y corrí. Mis hombres ardían literalmente, como si fuesen antorchas, ni siquiera les dio tiempo a lamentar entre gritos su mala fortuna.

Al correr giré mi cabeza y divisé a un joven provisto de un casco de oro. De este salían rayos que partían en dos la oscuridad y aniquilaban a mis soldados y camaradas. Nada más salir ordené a mis hombres prender fuego el templo. Ordené la retirada y abandonamos el lugar. Era la primera vez que veía a un prítanis y os puedo decir que es la última vez que deseo volver a verlos. De aquel lugar todavía conservo un recuerdo, el objeto de oro que pude coger era una pequeña figura de oro de Apolo, el dios maldito, pero la conservo después de tantos años, no deseo olvidar lo que vi, a los hombres que perdí por mi soberbia…"

-Del libro autobiográfico escrito por el dialis Marco Ussetanio, durante su encuentro con el prítanis Perseo Haliarto.

Durante las guerras en Grecia los teúrgos romanos se encontraron con un peligroso enemigo, los prítanis, los teúrgos del dios Apolo. Bien organizados y valientes lucharon contra Roma hasta que cayeron sometidos tras numerosas batallas, vencidos por los diale y los saliare. Pero antes de caer maldijeron a los diale con lo que se ha llamado la *maldición flamínica*, destruyendo a la familia Flaminia, artífice principal de la conquista romana –maldición heredada sin saberlo la *gens magna*-.

Los teúrgos del Pacto afirman que los prítanis han sucumbido a la sombra de una manera total y especialmente nefanda, ya que deseaban usurpar el trono de Júpiter para entregarlo a Apolo.

Tras la guerra y pacificación de la Hélade, los prítanis se escondieron y fortalecieron, hostigando a los teúrgos del Pacto. En el Oriente del Imperio hay una guerra no declarada, donde nadie está seguro, ya que los pritanis son poderosos y temibles adversarios, implacables y llenos de recursos.

> ***Atentio amici: El prítani en juego.*** *Puedes utilizar los Misterios de Caelum, Divinatio, Maiestas, Sapientia y Vitae para crear tus propios pritanis. Considera que no son pocos sus fieles y allegados. No son teúrgos aislados, aunque no son muy numerosos tienen gran cantidad de recursos en la Hélade, la provincia de Asia y tierras cercanas.*

APOLO, EL GRAN DIOS RIVAL DE ZEUS

Dios de múltiples facetas, dios protector del ganado, dios lobo, sanador, músico y precursor de numerosas artes, dios de la purificación, de las epidemias y las curaciones, dios de la inspiración y las musas, de los oráculos, del derecho y la justicia, protector de los jóvenes y la juventud, del vigor físico, dios del Sol,…

Son muchas y variadas las funciones atribuidas a Apolo, es un gran dios. No se encuentra solo en su lucha contra Júpiter y el Pacto, otros dioses menores y daemoni se le han unido en lo que los pritanis llaman la *Diomaquía*, la Guerra contra los Dioses liderados por Júpiter.

Los que vinieron de más allá del mar

"Hace muchos años mi mistagogo me había asegurado que los antiguos atlantes aún habitaban entre nosotros. Mi reacción fue de mofa y todavía recuerdo el dolor de mis huesos tras la tremenda reprimenda que recibí, pero como soy cabezota seguí pensando que era un cuento para asustar a los jóvenes. Pero ahora me doy cuenta de mi error y de la realidad de estos seres que antes puede decirse eran humanos. Resumiré mi experiencia.

Tras varias campañas en Germania gané suficiente dinero como para comprar una pequeña villa cuajada de fructíferos olivares cerca de la bella ciudad de Nebrissa, en la Bética, famosa y hermosa tierra del sur de Hispania. La villa dista unas pocas millas de la desembocadura del Betis, lugar que me gusta visitar por su caza y sus hermosas marismas. Con solo contemplar un amanecer en ese lugar, un hombre puede considerar esa tierra su hogar.

Aunque era invierno decidí ir al lugar de caza, ya que el tiempo no era especialmente duro. Durante tres días habité en un campamento junto a dos sirvientes, pero a la cuarta noche uno de ellos desapareció durante la guardia. Al percatarme de ello al amanecer inmediatamente inicié su búsqueda, pues soy hombre de principios y nunca abandono a quien considero un allegado.

Tras pocas horas de búsqueda en las frías y brumosas marismas encontré una villa abandonada, su estado era de ruina y tenía aspecto de encontrarse en tal estado desde el inicio de los tiempos, pero estaba equivocado. Al acercarme pude vislumbrar desde una ventana situada en la parte superior del edificio principal una figura humana inmóvil que no pude distinguir con claridad, pero que parecía mi sirviente. Me acerqué a la puerta principal y la abrí con los cascos de mi caballo. La puerta cedió rompiéndose en mil pedazos, podrida por la humedad y el tiempo. Del interior, oscuro e impreciso por la ausencia de luz, un olor a putrefacción inundó el ambiente. Algo debió oler o sentir mi caballo además del nauseabundo olor pues encabritó y me derribó con fiereza, y os puedo asegurar que ello no es fácil pues soy un excelente jinete.

Al caer debí perder el conocimiento pues al despertar me encontraba solo. Mi otro sirviente había desaparecido y era casi de noche, aunque había partido al amanecer. Pero nada suele medrar mi valor y me adentré en la casa a oscuras. Tras caminar a tientas y con mi pugio en mano descubrí unas escaleras que con cuidado utilicé para llegar al piso superior. No me costó encontrar la habitación en la que había vislumbrado la silueta anteriormente, pero lo que vi me sobresaltó. Un esqueleto yacía sobre lo que me pareció un altar de piedra. Me acerqué para observarlo más de cerca pues mi curiosidad siempre me ha perdido. ¿Quien yacía muerto sobre el altar piedra?

Al acercarme me di cuenta de que tras el altar, agazapados, escondidos, yacían los cuerpos de mis dos sirvientes, decapitados y sin visos de encontrar sus cabezas. Rápidamente miré el esqueleto y observé en la oscuridad como se movía, parecía esbozar una cruel sonrisa, si puede llamársele así. Debido a la oscuridad no lo había visto, pero sus dientes eran todos afilados como colmillos, manchados ahora de sangre. Agarradas con sus manos, las cabezas de los decapitados, las cuales estaban completamente destrozadas, una horrible visión. La sangre manaba de ellas, inundado la boca y manos del esqueleto, pero lo que me horrorizó fue ver como ésta comenzó a cubrir todo el cuerpo, reptando por los huesos. De estos germinaba músculo, cartílago y venas, cubriendo el cuerpo con rapidez. El ser me miró a medida que sus ojos se formaban, y de su garganta aún inacabada, brotó un grito que no me pareció muy humano. Mi reacción fue la de salir corriendo, pero como ya dije antes, soy hombre valeroso y no huí. Agarré con fuerza el pugio, e intenté que el ser dejase de gritar. Seccioné gran parte de la garganta. Acuchillé repetidas veces, pero el cuerpo seguía formándose. Súbitamente dejó de gritar, pero lo que dijo fue peor: -Aurelio-. ¡Había pronunciado nombre!

¿Pero como era posible? Era demasiado para mi. Salí corriendo de aquel espantoso lugar. Cuando bajaba por las es-

CALERAS PUDE VER AL SER LEVANTARSE. ERA UN HOMBRE DE GRAN ALTURA, FUERTE Y ATRACTIVO. ME SONREÍA MIENTRAS SE PASABA UNA MANO POR EL CUELLO, EN EL LUGAR QUE LE HABÍA ASESTADO CON EL PUGIO. NI SIQUIERA UNA CICATRIZ, ME DIJE. YA EN EL PRIMER PISO, TROPECÉ CON VARIOS OBJETOS EN LA OSCURIDAD. CREO QUE ERAN CRÁNEOS. NUNCA HABÍA SENTIDO TAL PÁNICO. NO SE REALMENTE QUE SUCEDIÓ DESPUÉS PUES SOLO RECUERDO QUE CORRÍ HASTA LLEGAR A LAS AFUERAS DE LA VILLA, OYENDO EN MI CABEZA MI NOMBRE SIN CESAR Y OTRAS PALABRAS, EN UN LENGUAJE DESCONOCIDO.

DÍAS DESPUÉS LLEGUÉ A MI HOGAR. MIS SIRVIENTES TARDARON EN RECONOCERME PUES MI PELO SE HABÍA VUELTO BLANCO. SOLO SE QUE AQUEL SER ERA UNO DE AQUELLOS ATLANTES DE LOS QUE ME HABLÓ MI MISTAGOGO, PUES EN IMÁGENES EL SER ME LO MOSTRÓ…"

-EL TRIBUNO AURELIO GELIO GADITANUS CONTANDO EN UN BANQUETE SU ENCUENTRO CON EL ATLANTE.

LOS ATLANTES TRAIDORES

Tras el fracaso de Prometeo de lograr la liberación del genero humano tras el desastre de Troya, recorrió las tierras bañadas por el Mediterráneo y escogió de entre los miembros de la humanidad, hombres y mujeres, a los más sabios y pacíficos, concibiendo para ellos una tierra en la que la raza de oro por él escogida prosperase sin miedo a los dioses, una tierra que se la conocería por la **Atlántida**, ya que su República de hombres sabios está situada en aguas del Océano Atlántico, posesión de Neptuno. En la isla crearon un Estado perfecto según las ideas de Prometeo y los sabios, cuyo grado de civilización alcanzó cotas insospechadas. La isla está gobernada por el primer atlante, Mecone el Sabio, del que se rumorea entre los propios atlantes que es de la estirpe de oro y uno de los primeros hombres sobre la faz de la tierra.

Algunos sin embargo ocultaban en su corazón el deseo del poder. Abandonaron la isla en secreto, dirigiéndose a las tierras de sus antepasados. Estos se convirtieron en eminentes sabios y gracias a su influencia se mezclaron entre los mortales, pues ellos no podían morir de forma natural. Prometeo y los sabios de la Atlántida consideran a estos atlantes traidores.

En un principio estos atlantes inmortales se reunieron en el Jardín de las Delicias -algunos teúrgos creen que la Atlántida se encuentra en la Esfera de las Estrellas, y el Jardín de las Delicias en el Puente Sublunar-, isla cercana a la Atlántida. En ella proyectaron como someter el mundo a sus intereses, y tras esto conquistar la Atlántida de Prometeo, eliminarlo y vivir por siempre sin dios alguno.

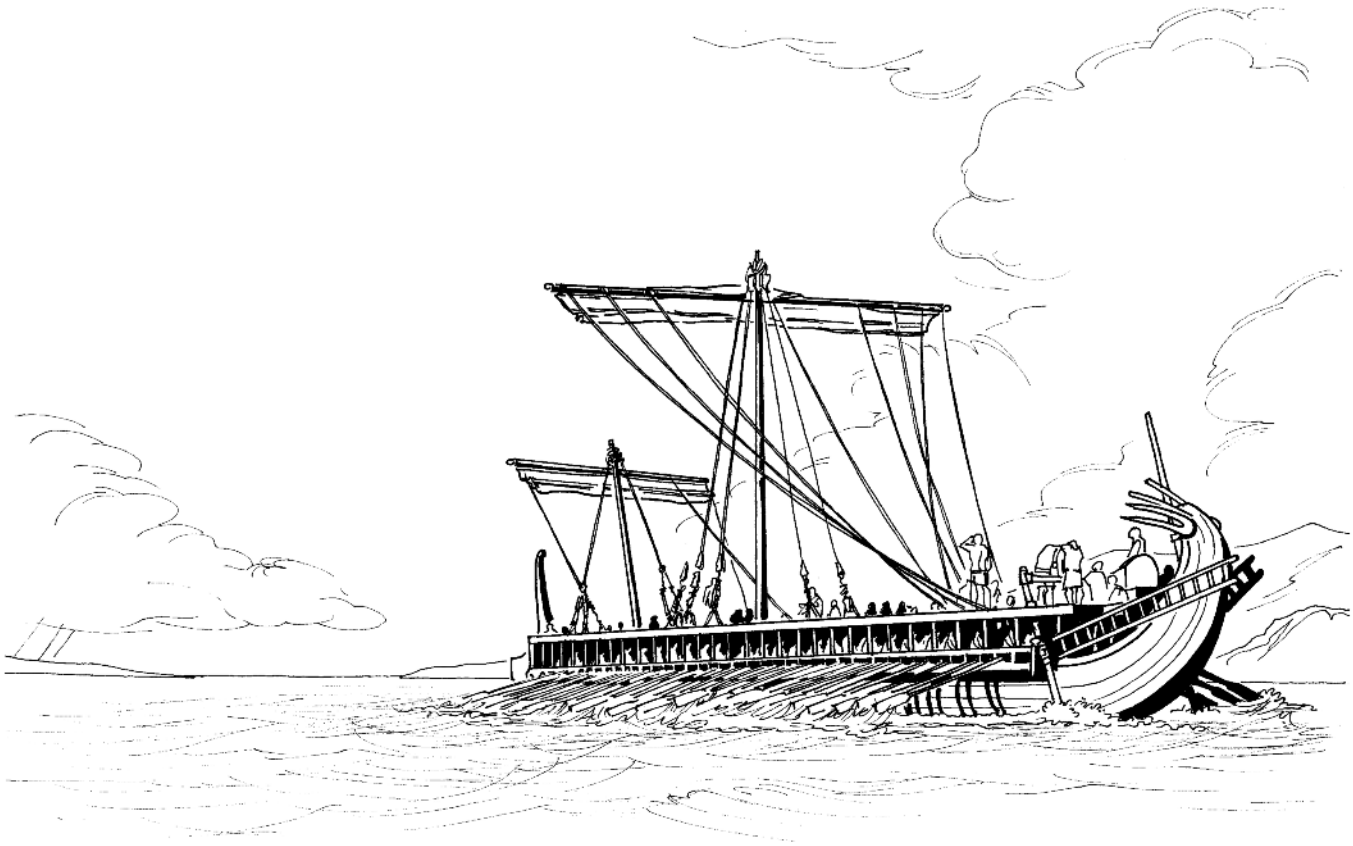
Poderosos, ocultos, inmortales, dejando atrás el ideal de Prometeo, ocupando los sacerdocios se convirtieron en los adalides de muchos dioses, en héroes, engañando a sus "queridos" y adorados dioses. Otros sin embargo eligieron la taumaturgia como su camino, creando a su antojo sociedades secretas.

Pero fueron muriendo, pues su verdadera inmortalidad se encontraba en la Atlántida, pero los más fuertes e inteligentes aún sobreviven, gracias a sus prácticas de taumaturgia. Muchos se han convertido en verdaderas abominaciones para preservar su vida.

Las leyendas relacionadas con los atlantes son numerosas, aunque en la mayoría de los casos se ignora que se trate de ellos, confundidos como sacerdotes, filósofos, e incluso dioses.

LOS AUNACIS DE THERA

Las islas del Mediterráneo, Hispania, Grecia, Egipto y Fenicia fueron sus lugares predilectos, pero de entre todos estos lugares destacó uno de ellos: la isla de Thera. En ellas un grupo de atlantes conocidos como los *aunacis* o soberanos, crearon su propia Atlántida, un Estado parecido al ideado por los sabios de Prometeo, pero con objetivos más "imperialistas". Deseaban crear un Estado regido por los sabios atlantes, donde el hombre común no sería un igual, sino un esclavo.



En la isla se organizaron diferentes "cultos" a los doce atlantes como sí de dioses se tratase, lo que ofendió a las verdaderas divinidades, que con su inmenso poder la destruyeron por medio de terremotos, de maremotos y de tormentas. De los doce aunacis sobrevivieron siete que huyeron a diferentes lugares del Mediterráneo, esparciendo el resto de su civilización con ellos, surgiendo de su esfuerzo dos importantes civilizaciones, una en Creta y la otra en Micenas.

En Micenas el Precursor Perseo colaboró con el atlante **Anticitera** logrando arrancarle muchos secretos relacionados con el metal y las artes taumatúrgicas. Este atlante emulaba a Hefesto e incluso a Tot-Hermes, creando un objeto litúrgico de un poder sobrecogedor, conocido como el Mecanismo de Anticitera -el cual según la leyenda sería capaz de modificar las leyes temporales-. En Thera se inicio la Cacería de los atlantes malditos contra los viatoris, acción que todavía dura, exterminando prácticamente a los viatoris, que sobreviven ocultos y protegidos por el Pacto. Los viatoris crearon su Estado perfecto en la isla de Thera, creyendo que podrían controlar a los atlantes malditos allí establecidos, pero fracasaron.

LA REVELACIÓN DE SOLÓN

Solón de Atenas, considerado a veces un Precursor por el culto de Minerva, fue el primero que habló sobre la existencia de la Atlántida tras un viaje a Egipto, en donde unos sacerdotes le transmitieron varios secretos, entre ellos el que los atlantes existían y que habían "conquistado" Grecia y Egipto. La conquista representaba el grado de influencia de estos atlantes corrompidos, mezclados entre los sabios y sacerdotes. Estos sacerdotes egipcios eran conocidos como los shem-hor, protectores de Horus, curiosamente emparentados con los saliare, que tras descubrir a varios atlantes divulgaron su existencia, iniciando una guerra contra los atlantes en Egipto, cuyo resultado fue incierto.

LAS SOCIEDADES DE INMORTALES

Los atlantes supervivientes todavía lideran sus sociedades secretas, cultos dirigidos a sus intereses, seres que antaño fueron humanos, seres tan viejos como los propios cultos secretos. Su poder es tal que los pocos teúrgos que conocen su existencia se inquietan de solo pensar en encontrarse con uno de ellos. Fueron algo más de cien los atlantes que salieron de su isla divina, pero el tiempo los ha ido eliminando poco a poco, muertos o adormecidos, y se estima que menos de la mitad sobreviven en el S. II. Se estima en una veintena las sociedades fundadas por los atlantes, aunque algunos no han podido soportar el paso del tiempo y la locura les han apartado de sus sectas.

Los atlantes malditos se mezclan en otras sociedades místicas, incluso entre los Cultos secretos y grupos taumatúrgicos.

LA ATLÁNTIDA

La Atlántida es una leyenda, aquellos que han ido en su busca no han encontrado nada, o no han vuelto. Este lejano lugar no se encuentra en el mismo plano de existencia que el mundo corriente, para alcanzarlo deben sortearse peligros, además de coincidir una serie de acontecimientos místicos y extraños.

Protegidos por Prometeo, los atlantes que se quedaron en el lugar han envejecido poco a poco, adormecidos como aquellos de la estirpe de oro. La lenta muerte del paganismo les ha apartado todavía más del mundo, quedando la enorme isla rodeada de una bruma que casi nada puede traspasar.

Algunos teúrgos creen que los atlantes todavía buscan en la tierra a los más sabios y éticos de los hombres, para renovar la sangre de sus gentes en su mundo maravilloso.

Los atlantes cultivan todas las artes y ciencias, estando cientos de años por encima del resto del mundo, tanto en esos campos como en el político y lo social, es perfecta.

La idea que tienen de la Atlántida en el mundo no es la real, son ideas enviadas desde la isla para protegerse, aunque en gran medida son simples interpretaciones erróneas y confusiones. La cuestión es que no existe una sola Atlántida, varios lugares como Tartesos en el sur de Hispania, la isla de Malta y la región del lago Tritonis en Libia, confunden la historia y los rumores sobre lugares perfectos controlados por los atlantes de Prometeo. Con los siglos los hombres han enredado todas estas historias y lugares, creando una Atlántida en su mente muy diferente a la creada por Prometeo y Mecone el Sabio.

EL AURICALCO

La Atlántida es conocida sobre todo por una de sus maravillas, el auricalco. Un metal que en si encierra la dinamis del universo. Con cuyo toque se puede incluso resucitar a los muertos y gobernar los elementos, la panacea que todo lo cura. Los teúrgos desean poseer este metal por encima incluso de sus vidas, y no son pocos los que han ido en busca del mismo, sin éxito, aunque claro, si alguno ha logrado obtenerlo no va a proclamarlo.

EL ATLANTE EN ACCIÓN

Un atlante es un ser capaz de realizar efectos sobrenaturales muy poderosos. Para poder simular esto en *Arcana* considera que un atlante tiene características y habilidades sobrehumanas, además de poderes únicos. Cada atlante es diferente del otro, especializándose en un campo especifico.

Para crear tus atlantes puedes utilizar las designaciones para crear entes y daemoni pero a altos niveles, creando debilidades para ellos a partir de los estigmas sombríos. Por norma puedes considerar que un atlante tiene en su designación de poder 100 o más puntos. Puedes utilizar los dominatus y numinae para imitar sus poderes.

EL ATLANTE COMO ENEMIGO

Claramente un atlante no es apropiado como antagonista para personajes "recién hechos" pues tendrían pocas posibilidades, el atlante se los merendaría. Para llegar ha enfrentarse a un atlante hay que estar muy preparado, conocer su historia y debilidades e investigar donde se encuentra. El atlante más joven tiene más de mil años, toda esa experiencia acumulada y sabiduría los hace casi omniscientes –aunque el tiempo también los puede volver locos-. Para vencerlos hay que ser muy astuto, si esperas que la buena suerte ayude a un personaje, o si se realiza un ataque improvisado, con seguridad el personaje acabará muerto o dominado por el atlante.

Intentar acabar con la vida de un atlante es todo un reto, vencer a uno es todo un acontecimiento.

La Quinta Columna

Durante la expansión de los dominios romanos en tiempos de la República muchas provincias conquistadas, sometidas o anexionadas albergaban en su interior multitud de pueblos y creencias. Muchas de estas creencias desaparecieron, pero en su mayoría solo menguaron su poder e influencia, reduciendo su campo de acción, o quedaron adormecidos en sus viejos santuarios.

Estos dioses antaño adorados por miles de fieles fueron derrotados por los dioses romanos, convirtiéndoles en los Dioses Caídos *–dei expugnari-*. Muchos de estos dioses fueron esclavizados o incluso consumidos por el poder de los dioses Capitolinos, otros supieron esconderse gracias a su astucia y la de sus fieles. Pero ahora que el poder de Roma se relaja y el Pacto se debate entre pugnas internas los Dioses Caídos luchan por volver a levantarse, son muchas las provincias en que los dioses olvidados añoran ser recordados. En Hispania, Oriente o en Iliria, se levantan como una quinta columna.

El Pacto apenas puede contener a estos cultos que en su mayoría poco daño pueden hacer ya que son de ámbito regional, pero otros como el culto druídico o la Enneada egipcia son lo suficientemente fuertes como para atemorizar y hacer frente a los teúrgos en sus lugares de influencia.

EL PUEBLO DEL ROBLE

"La noche era clara y calida. Era un verano perfecto. Los galos cantaban. El tono era melodioso pero fuerte. Reían, bebían, comían y fornicaban. Lo único que podía hacer era mirarlos. Mis heridas eran profundas, apenas podía mantenerme consciente. El olor de la sangre lo inundaba todo. Podía verlo todo con claridad, ya que me encontraba a varios pasos de altura. No estaba solo, varias docenas de soldados me acompañaban. Por fortuna para ellos muchos ya habían muerto asfixiados por el peso de los que se encontraban encima. Yo estaba en la parte superior del enorme armazón. Este tenía forma humana, construido en mimbre. Ya sabía lo que me esperaba. Más adelante sus malditos druidas lo harían arder. Solo podía esperar…

Me desperté cuando comencé a oír los gritos. Los que se encontraban en medio luchaban por subir. Los de arriba daban patadas, puñetazos y mordiscos a los que subían. El fuego subía con rapidez, hambriento, ávido de carne. El humo me asfixiaba, atacando mis ojos, que lloraban profusamente, pero pude ver a lo lejos al druida. Me observaba con curiosidad. La rabia me inundaba, y grité. No por miedo, sino por impotencia. Morir de esta forma era grotesco. El olor de la carne quemada era insoportable. A medida que el fuego se elevaba, los gritos se iban apagando, hasta que la inconsciencia me libraba poco a poco de la atrocidad que estaba viviendo. Mi última visión, los ojos del druida."

-Últimos momentos del saliaris Quinto Tusculensis, durante la guerra druídica.

Los celtas ocupan tierras y regiones diversas, como Britania y la Galia. Pero al ser un pueblo guerrero, se han expandido por tierras tan diversas como Hispania, Norica, Raetia, Pannonia, Moesia y la lejana Galatia. Roma ha luchado contra ellos desde los primeros tiempos. Los celtas incluso saquearon Roma en el pasado, cuando aún era una ciudad joven. Ahora los únicos celtas que escapan al control romano son los hibernios y caledonios.

La religión druídica

La religión de los celtas es naturalista, llena de hermosos mitos y cuentos, guiados por la mano de los druidas, una casta de sacerdotes poderosos e influyentes. Su poder disminuyó considerablemente a la llegada de Julio Cesar, que los consideró desde un principio un poderoso enemigo, ya que cohesionaban a todos los pueblos galos, que aunque a menudo enemigos entre si, eran unidos por los druidas contra los romanos.

Los druidas no fueron completamente derrotados y ahora recuperados desean tomar lo que es propio desde hace cientos de años. Sabios y salvajes, orgullosos y taimados, los druidas son los teúrgos de la religión celta, cruentos y ávidos de la sangre de los romanos.

Los celtas y su religión son vistos como primitivos por los habitantes del Mediterráneo, incluso antaño practicaban el sacrificio humano, y durante la guerra era costumbre exhibir la cabeza de los guerreros vencidos en el umbral de las puertas, entre otras prácticas.

La batalla de Tyndaris

Antes de que existiese el Pacto, la congregación de saliaris de Messina logró vencer a una atlántide en Sicilia. Tras un engaño este ser cayó en una emboscada en plena montaña, siendo el mar su elemento, los mamertinos –nombre de estos saliaris- la atacaron con furia, mutilándola severamente: ¡le arrancaron la cabeza! Pero ni siquiera esto fue suficiente. Con una rapidez asombrosa la atlántide se dirigió a la ciudad costera de Tyndaris, hostigada sin piedad por numinae y armas. El combate se alargó incluso a la noche… cuando se sumergió en las aguas, se tornaron rojizas, provocando un maremoto que acabó con varios mamertinos. Media Tyndaris quedó por siempre sumergida. Tal es el poder de estos seres.

LAS SECTAS DE ORIENTE

"El Orontes se ha desbordado en el Tíber. Esta tierra de sectas y fe ha desbordado las calles de Roma. Son cientos los sacerdotes y charlatanes que prometen y propagan su fe por las calles de la ciudad, vistiendo sus ropas exóticas, tocando sus raros instrumentos musicales, pidiendo limosnas para sus templos y dioses. Nosotros, los conquistadores de esas lejanas tierras, hemos sido conquistados por sus sacerdotes y supersticiones. No puedes caminar por Roma sin tropezarte con alguna comitiva precedida por uno de estos sacerdotes rapados, afeminados y perfumados, o torturados para demostrar su fe. Os puedo decir que son como las moscas, solo que buscan nuestros denarios. El otro día tuve que salir con un robusto esclavo para que los apartase de mi camino a golpes, pero estos malditos locos me daban las gracias igualmente, por Júpiter, acaso no tienen aunque sea un mínimo de honor y respeto."

-el senador Calpurnio Domicio, en una simple conversación con otros senadores durante una cena privada en su casa.

La tierra de Siria, Fenicia y Judea, así como el reino árabe de los nabateos, con capital en Petra, o sea, el término de Oriente. Es una tierra de misterios ancestrales y exóticas sectas religiosas, peligrosa en extremo para el Pacto que nunca ha logrado establecerse con firmeza en el lugar.

Los teúrgos distinguen tres grandes raíces teúrgicas en el término de Oriente, uno es el arameo, que engloba a los fenicios y sirios, el otro es el árabe, con sede en Palmira y Petra, y por último, los judíos.

La zona aramea, Siria y Fenicia, son tierras ricas y prosperas, dedicada al lucrativo comercio de la seda y la púrpura. Es una tierra importante e influyente, con importantes ciudades, como Antioquia, Berito –Beirut-, Tiro y Damasco.

Las antiguas religiones de la zona son vitales y variadas. Mucha gente se reúne en los campos y ciudades para honrar a los viejos dioses. La región además reúne gran cantidad de adeptos cristianos, y aunque los dioses de Roma son aceptados los teúrgos tienen muy claro que solo es una táctica para mantener al Pacto controlado. Es tierra de fe. El Pacto no posee gran influencia aquí, la verdad es que es una tierra extranjera en muchos sentidos, ni siquiera el latín es el idioma habitual, y menos aún las costumbres de las gentes, orientales y poco romanizados.

El druida en Juego

Para utilizar a tus druidas, considera que tienen acceso a los Misterios de Bellum, Caelum, Divinatio, Elementum, Natura, Sapientia y Vitae.

Los hazar o lateo

Los teúrgos de los cultos prohibidos son todo un misterio para los teúrgos del Pacto, ni siquiera saben como se denominan entre ellos, por eso el Pacto ha escogido nombre por ellos. El teúrgo que más los conoce es Paulo Arábigo, viajero que ha recorrido tierras tan lejanas como Arabia Felix y Omán, el los llama los hazar, palabra árabe que significa "los escondidos", por ello los teúrgos del Pacto los llaman lateo –escondidos en latín-.

Cada ciudad, cada región posee sus dioses, aunque en realidad son los mismos con diferentes nombres, pero de tal manera dispuestos que es un verdadero laberinto religioso para los romanos.

Las regiones árabes, como la Arabia Pétrea, con capital en Bostra, y el este de Siria, prosperan gracias al comercio de las caravanas, encargadas de enviar a Roma la seda y al preciado incienso, primordial para los ritos de los cultos grecorromanos. Bien organizados en torno a las dos ciudades estandartes de la región árabe del Imperio, Palmira y Petra.

Los cultos prohibidos

Los viejos cultos de Siria y Fenicia, conocidos como *haram*, o prohibidos, no son abiertamente hostiles a Roma, pero son muy reacios a ver como se involucran en sus asuntos religiosos y políticos.

Cada ciudad importante posee sus comitivas formadas por fieles dedicados a la adoración de sus deidades. Cada una de estas es diferente a la otra, una ciudad puede tener media docena de comitivas, aunque rara vez el número de sus fieles es importante, pero no debe desdeñarse su influencia en la zona, pues muchos cargos de las ciudades pertenecen a miembros de los cultos prohibidos.

Los kahin árabes

La esencia de la religión árabe son los betilos, o *bait-yl*, casa de dios. Los sacerdotes kahin son los encargados de su preservación y su utilización en los ritos. Los betilos tiene la apariencia de piedras, en su interior moran los dioses, o más exactamente, son canales hacia las divinidades.

Los kahin se extienden por toda la península arábiga, cuyo centro más importante es La Meca, sede de la Kaaba, así mismo la misteriosa ciudad de Petra, centro importante del culto betílico.

EL PALACIO DE DIDO

"Os digo que el asunto es más grave de lo que pensábamos. Anoche fueron encontrados muertos dos teúrgos en las afueras de la ciudad, ambos decapitados y sus cuerpos marcados a fuego con extrañas marcas. Sus cuerpos fueron identificados por sus fieles. Parece ser que andaban tras la pista de los kehnem. Según los fieles estos dos teúrgos partieron de la ciudad al anochecer con la excusa de iniciar una partida de caza, aunque los cazados fueron ellos. Parece que se adentraron en el antiguo cementerio cartaginés y entablaron una encarnizada lucha, ya que el lugar se encuentra destrozado, además hay gran cantidad de huellas aunque no hay rastro de los asaltantes. Solo hallamos un viejo cuchillo curvo con una inscripción fenicia traducida como Moloch, el dios de los sacrificios."

-Publio Acte durante sus investigaciones en Cartago, enviado especial de las dominae y de la familia sulpicia.

El norte de África y parte de Hispania fue antaño posesión de la poderosa Cartago, ciudad fenicia fundada por Dido, amante del héroe Eneas. Dido y los emigrantes fenicios que la acompañaron trajeron consigo a los despiadados dioses de su tierra.

Estos dioses, similares a los de los cultos prohibidos, estaban administrados por sacerdotes cuyos nombres han sido borrados de los anales de la historia *per semper* tras la destrucción de la ciudad por Escipión Emiliano, el cual realizó un poderoso ritual sobre sus restos, esparciendo sal como símbolo de que nunca crecería nada en el lugar, aunque posteriormente Roma fundó una nueva colonia.

Los kehnem, teúrgos de Cartago

Los teúrgos denominan a los sacerdotes cartagineses como kehnem, nombre de los grandes sacerdotes de Cartago, y son en todo un misterio, un enigma para el Pacto, que siente la fuerza de los cultos escondidos en la zona de Cartago. Nunca han encontrado ni a uno solo de estos teúrgos, incluso se rumorea que no existen o que son espectros.

Muchos teúrgos han caído asesinados en Cartago o en sus cercanías. El procedimiento siempre es el mismo, se les decapita, y el despojo sin cabeza se deja abandonado en cualquiera de los cementerios de la ciudad, lo cual atemoriza más aún si cabe a los teúrgos, que cavilan sobre la utilidad de las cabezas para esos enemigos de la civilización romana.

Aquí tienes diversas opciones para los kehnem, utiliza la que más se adapte a tu forma de juego:

- Fueron exterminados por Escipión.
- Los arkatis terminaron de destruirlos.
- Son muertos vivientes o larvas encadenadas a las ruinas y sus cercanías.
- Son unos pocos, dispersos o unidos, enemigos de los teúrgos.
- Son un grupo poderoso y organizado en toda la Byzacena –zona alrededor de Cartago-.
- Un grupo de arkatis se han fusionado con los últimos kehnem.
- Han vuelto del gran desierto tras huir en las Guerras Púnicas.
- Son teúrgos del Pacto que lo utilizan como tapadera.

LA ENNEADA EGIPCIA

"Extraño, misterioso, Egipto es un portento. Los comienzos de su historia se pierden en los oscuros tiempos en que los dioses caminaban por la tierra, seguramente fueron ellos quienes ordenaron construir las pirámides. En Egipto todo es grandioso. Sus templos y necrópolis son majestuosos, ningún país puede compararse.

Enviado soy a esta tierra de misterio para hablar con los nueve sacerdotes de la Enneada como representante del Pacto. El lugar escogido no podía ser otro que Menfis. La poderosa Enneada nunca ha sido derrotada, sus centros de poder quedan más allá de nuestro alcance. Lo único que podemos hacer es restablecer la paz."

-Marcelo Aminio, enviado del Pacto durante la Guerra de Egipto.

Los kahin

En realidad kahin significa exactamente adivino, pues el cometido principal de estos teúrgos es la interpretación de los signos de los dioses-piedra.

Yinn, daemoni del desierto

Entre las creencias de los árabes de Petra y Palmira están los yinn, espíritus del desierto, los cuales están constituidos de vapor, humo y fuego. Capaces de adoptar formas diversas –animales, personas, viento, plantas- y de poseer al hombre. Según su naturaleza pueden ser hostiles al hombre o no, capaces de prodigios y de otorgar poderes y maldiciones.

Egipto es una bendición del Nilo, vida y muerte de Egipto. Aunque sea una provincia romana Egipto es Egipto, exótico, único e inconquistable. Tras varios miles de años el Nilo ha dado forma a la tierra de los dos reinos, dominada por pirámides, esfinges y sacerdotes. Todo en esta tierra es extraño, todo parece esconder un secreto, todo son sombras y misterios, y aunque los faraones ya no reinan su presencia parece eterna.

El Egipto romano sigue siendo una tierra oriental, en donde la influencia griega es muy fuerte en el delta del Nilo y en Alejandría, la huella romana es menos evidente, salvo en monumentos y otros edificios.

El poder religioso lo ostenta la llamada Enneada, grupo de nueve cultos que ha semejanza del Pacto ha logrado cohesionar gran parte del poder teúrgico del país. Tal es su poder que el Pacto se limita a mantener a su gente en Alejandría. El poder de los sacerdotes egipcios es enorme en el lugar, aunque fuera de ésta pierde gran parte del mismo, tal vez sea debido a que el poder de estos radica en el Nilo y el fabuloso entramado de construcciones religiosas, pero es indiscutible que en Egipto la casta de los sacerdotes gobierna.

HISPANIA EN SOMBRAS

"Durante la guerra de Numancia los cultos grecolatinos así como las legiones de Roma tuvieron que enfrentarse en territorio ibérico a gran cantidad de enemigos misteriosos y peligrosos unidos en lo que el gran Escipión llamó la Hidra Negra, pues a su parecer siete fueron las facciones hispánicas que a punto estuvieron de derrotar y humillar a Roma. Cada culto ibérico parecía provenir de una amplia región, asistida por gran cantidad de fieles y devotos. Pero Escipión en su sabiduría supo como derrotarlos, pues la enemistad surgió entre ellos como las malas hierbas, ya que los celtas de la Gallaecia parece no tenían en gran estima a los iberos del Ebro,…"

-Extracto del códice De Hydra Nigra, *por Bagarok de Osca, erudito y sabio al servicio de los albini.*

Casi tres siglos antes de la fundación de Roma fue fundada la legendaria Gadir, en tierras del fabuloso Tartessos, tierra antigua. Hispania es la tierra del Occidente, situada entre el Mediterráneo y el mítico Océano.

Hispania siempre ha sido codiciada por su riqueza minera, primero los fenicios junto a los griegos, tras ellos los cartagineses y finalmente los romanos. Cada pueblo ha influido sobre los habitantes del lugar, los cuales cogieron lo mejor de cada uno de ellos.

Hispania puede dividirse en dos partes a *grosso modo*, una dominada por los iberos y otra por los celtas. El valle del Betis, el Levante y el valle del Iber está dominado por los iberos, incluyendo en su territorio la extinguida Tartessos. La zona celta incluye el resto, aunque muchas regiones conservan rasgos de los antiguos moradores.

La religión de los iberos no está olvidada, no ha podido ser destruida por los sucesivos pueblos extranjeros, en muchos lugares se ofrecen sacrificios a los viejos dioses hispánicos. Son numerosos, esparcidos por todas partes. Los hispanos, sobre todo en las aldeas y regiones remotas, han sabido conservar sus viejas tradiciones e incluso su idioma –no es hasta el final del reino visigodo que muere la vieja religión ibera y su idioma-.

Tras tantos años de romanización surge ahora multitud de adoradores de los dioses anteriores a Roma, un resurgir que el Pacto no ve con buenos ojos.

Los sacerdotes egipcios

Egipto, como tierra de grandes misterios y dioses posee una casta sacerdotal poderosa y variada. Los sacerdotes reciben el nombre de shem, pero tal es la variedad que hay gran cantidad de nombres para designarlos según su deidad y cometido: los wab estaban destinados a pequeños templos, los hem-ka son sacerdotes funerarios, los heri-heb están relacionados con la dinastía real, o sea, con el Emperador, los grandes sacerdotes son los heri-shesheta –líderes de los Misterios-…

Entidades y entes

"Tras las asombrosas guerras acaecidas en los primeros tiempos muchos fueron los vencidos y caídos, pero no destruidos. Maltrechos y sedientos de venganza fueron arrojados desde los cielos hasta la tierra, obligados a arrastrarse como hombres algunos, otros esclavizados como animales, aunque muchos lograron alcanzar otras metas, como las Esferas inferiores a la nuestra. Sus formas son diversas y a menudo terribles, rara vez asemejan hombres, ya que la mayoría detestan al genero humano. Os aseguro que sus capacidades son dignas de asombro, algunos son capaces de incitar la tormenta, otros de introducirse en la mente y hacerla agonizar. Vi a uno hace tiempo capaz de hacer que el día transcurriese en un suspiro. Lo sentí en mis carnes. Estos seres reciben el nombre de daemoni."

-Extracto del célebre códice ahora desaparecido de Dionisio el Persa, traducido por Antígono Migrati, teúrgo bellator.

TIPOS DE ENTIDADES Y SUS DESIGNACIONES

Hay cinco tipos de entidades generalizadas: lares, penates, manes, genii y daemoni. Dentro de estos grupos existen diferencias plausibles y muy significativas. Cada uno de ellos tiene un porqué de su existencia, un motivo y una explicación razonable para sus actos, además de tener sus propias características intrínsecas y comunes entre todos ellos.

Designación	Dignidad
Corpus	Virtus
Ánima	Gravitas
Influencia	Fides

Cada entidad viene regida por cuatro designaciones. Observando sus designaciones pueden desplegarse con rapidez sus condiciones físicas, mentales y espirituales, así como habilidades y poderes asociados.

Las designaciones de las entidades son: poder, ánima, corpus e influencia.

Poder

Se refiere al poder absoluto del ser, indica lo poderoso que es realmente, su fortaleza interior, su esencia. El poder se distribuye entre las designaciones.

Ánima

Las entidades poseen cuerpo etéreo, y cuerpo físico –corpus-, observando estas dos se denota con rapidez sí se trata de un espíritu, o de un genio, o cualquier otra cosa. El ánima indica la fuerza y grandeza de su espíritu. Puede indicar lo consistente que es en el mundo etéreo y su poder relativo en él. Determina su gravitas. Muchos seres no tienen puntos en ánima ya que no poseen conciencia, como un cadáver animado.

Las características de inteligencia, carisma y cultura vienen determinadas por el ánima. Cada punto en ánima equivale a 3 para distribuir. Se aplican tantos puntos en habilidades de conocimientos como tenga el ser en ánima por 3.

Los Grandes Hombres

Los teúrgos del Pacto llaman a los teúrgos de los cultos ibéricos y tartesios "los grandes hombres", en latín summus vir, ya que no existe un nombre común para todos ellos, ya que cada área designa de forma diferente a los oficiantes de su religión.

Sirenas, esfinges, leones alados, grifos, serpientes gigantes, toros con cabeza humana,...

En el sur y levante de Hispania son multitud las estatuas de seres sobrenaturales de origen fenicio, egipcio y griego. Traídas por los sacerdotes y teúrgos de estos pueblos hace cientos de años. Adorados en ciudades y templos, campos y lugares recónditos, pero ¿por qué sobreviven? Muchas de las estatuas no lo eran en principio. Los bellatores creen que un ser de gran poder las fue convirtiendo en piedra. Algunos creen que se trata de un atlante que ahora duerme en algún lugar de la Bética.

Corpus

Las entidades y seres pueden poseer características físicas normales -fuerza, constitución, destreza y percepción-. Determina su virtus.

Cada punto en corpus se transforma en 4 puntos a distribuir entre las características. Se aplican tanto puntos de habilidades físicas como tenga el ser en corpus por 3.

Si un ente no posee nada en corpus –un fantasma- puedes considerar que la inteligencia que posea es como su percepción. No es igual pero si parecido. El ser no utilizaría los sentidos como nosotros, pero percibe el mundo.

Influencia

Esta designación dispone que capacidades sobrenaturales tendrá el ente. Por cada punto en la designación el ente tiene 3 puntos a distribuir entre cualidades y poderes apropiados. Determina su fides. Al contrario que en las cualidades de los hombres, no existe un máximo para las cualidades de los entes, salvo que se disponga lo contrario.

Tipos de entidades

LARES (ESPÍRITUS GUARDIANES)

En principio espíritus infernales -esto es del Inframundo- de carácter maligno, luego se convirtieron en divinidades tutelares de diversa índole –de las cosechas, encrucijadas de caminos y calles, ciudades, espíritus agrícolas y del fuego-. Según algunas leyendas son hijos del dios Mercurio. Durante la Edad Heroica un precursor libró un singular duelo con Hermes y sus hijos lares, perdiendo el dios que cedió a sus traviesos hijos como futuros espíritus guardianes. Pero el mismo precursor no supo controlarlos a todos, dispersándose estos por todo el mundo como espíritus agrícolas y del fuego.

Hay *lares praestites* (protectores de Roma), *lares compitales* (protectores de los cruces de camino), *lares viales* (protectores de los caminos), etcétera. Pero el más importante y representativo de ellos es el *lar familiaris*, protector de la familia. En cada casa hay un larario; con motivo de nacimiento, matrimonio o muerte se rinde culto en él.

Uno de los mayores deseos de un teúrgo es el de poseer un lar encadenado a él mismo o a alguna posesión valiosa, pues el lar protege al teúrgo de cualquier actividad de origen teúrgico o taumatúrgico, e incluso puede interceder en el mundo físico.

Lar familiaris

"Dicen que la familia Nautia tiene la suerte de poseer un lar familiaris antiquísimo que siempre está dispuesto a ayudarles. Algunos comentan que ya hace más de cuatrocientos años que lo depositaron en su larario, y que nunca ha sido olvidado. Y que esté en agradecimiento ya forma parte de la familia como un miembro más. El viajo Nautio dice que en sueños le aconseja. Yo le creo, es un hombre piadoso y sabio."

-Algunos hombres comentando el famoso lar familiaris de la familia Nautia, motivo de prestigio.

Si el pater familias –el jefe de la familia- duerme cerca del larario preocupado por algún motivo relacionado con la familia quizás tenga la suerte de que el lar le ayude, enviándole en sueños una buena solución.

Poder 12
Ánima 7 (Inteligencia 7, Carisma 5, Cultura 9)
Corpus 0
Influencia 5 (Divinatio)
Habilidades: conocimiento sobre la familia nautia 12.

Lar agrícola

"Desde siempre mi familia había respetado al espíritu de la finca. Las primeras mieses eran para él. Las depositamos en el pequeño altar que le construimos en medio de los campos. Cada año lo limpiamos y purificamos. Por ello la finca es una de las mejores de la zona, el espíritu solo pide respeto y poco más. No recuerdo una sola sequía prolongada o inundación seria en mis tierras. Si alguna catástrofe sucede mis vecinos la sufren con más fuerza que yo."

-Clodio Trasea, terrateniente orgulloso de su tierra y sus tradiciones.

Este lar tiene la forma de una serpiente, sumamente veloz y nerviosa. Su presencia ahuyenta a los ratones, impide las plagas. Solo pide las primicias de cada cosecha y un modesto larario en medio del lugar, donde descansa.

Límite en características y habilidades

Los seres creados por medio de designaciones no están incluidos en el género humano, por lo tanto no tienen sus limitaciones. Debe tenerse en cuenta su propia naturaleza para saber cuales son sus límites, debilidades y cualidades.

Distribuyendo cualidades

Puedes distribuir entre las diferentes cualidades un número de puntos a lo que posea el ente en la suma total de sus cuatro designaciones. De todas formas este número indica su máximo, si lo crees adecuado no es necesario que los distribuyas todos.

Al contrario que en las cualidades de los hombres, no existe un máximo para las cualidades de los entes, salvo que se disponga lo contrario.

Poder 10
Ánima 2 (Inteligencia 6)
Corpus 5 (Fuerza 3, Constitución 3, Destreza 8, Percepción 6)
Influencia 3 (Hierofanía)
Habilidades: agrario 6.

Lar vial

"El anciano era un hombre agradable. Me había parado justo a mitad del puente. Me preguntó por nuevas y yo se las dije a la vez que compartía mi comida y vino con él. En compensación me contó varias historias y leyendas entretenidas. Cuando partí me despedí de él, pero este había desaparecido. Bueno, pensé, quizás se trate del lar del camino. Desde mi encuentro con el anciano el viaje fue más agradable y afortunado, quizás el anciano me había bendecido de alguna forma."
-Un caminante agradecido.

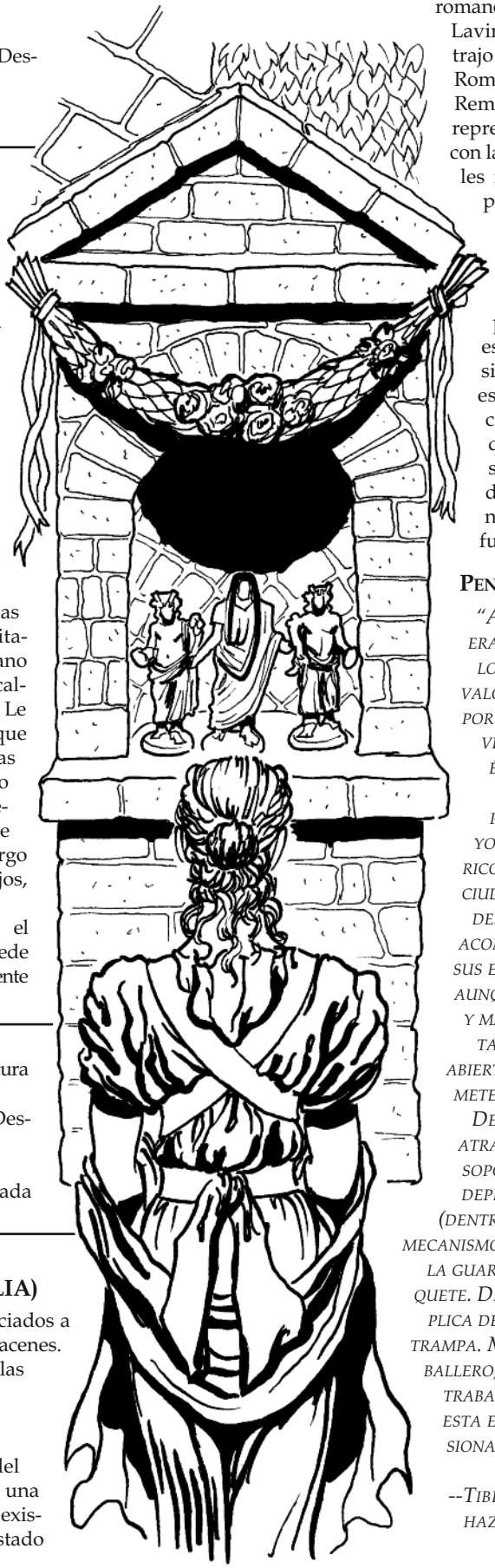
Este protector de caminos se encuentra en una pequeña calzada que une las provincias de la Lugdunense y Aquitania. Tiene el aspecto de un viejo anciano que vive bajo el único puente de la calzada. Parece una especie de ermitaño. Le gusta entablar conversación con los que cruzan el puente. Suele contar buenas historias, a cambio pide comida u otro regalo. Aunque es un viejo afable es temible con los desagradecidos. Puede instantáneamente desplazarse a lo largo de la calzada en un abrir y cerrar de ojos, desapareciendo sin problemas.

Tiene poderes relacionados con el tiempo y la sabiduría. Si lo desea puede hacer que el tiempo fluya de forma diferente en el lugar.

Poder 20
Ánima 7 (Inteligencia 5, Carisma 7, Cultura 9)
Corpus 5 (Fuerza 3, Constitución 3, Destreza 5, Percepción 9)
Influencia 8 (Maiestas, Sapientia)
Habilidades: conocimiento de la calzada 12, autoridad 6, ocultación 6.

PENATES (ESPÍRITUS DOMÉSTICOS Y DE LA FAMILIA)

Siempre en número de dos, muy asociados a las provisiones de comida de los almacenes. Cada día se interrumpe la comida en las casas piadosas, y en silencio, una parte de la comida se tira al fuego o se pone sobre el hogar (larario). Lares, penates y la diosa Vesta, diosas del hogar y la familia, forman una tríada, una unión de poderes asociados. También existen penates públicos al servicio del Estado romano, en número de dos. Poseen culto en Lavinio (se dice que son los que Eneas trajo de Troya consigo), en Alba y en Roma, asociados con el culto a Rómulo y Remo, y con el de Castor y Pólux, y se les representa como dos soldados sentados con lanzas, pero a los penates normales se les representa como genios danzantes provistos de un cuerno para beber.



Para un teúrgo representa la nutrición de la teúrgia por medio de los lugares sagrados. Los penates que utilizan son iguales a los penates domésticos en esencia, pero estos no tratan con el mundo material sino con la dinamis procedente de la esfera del Ether. Todo lo que posea cierta fuerza o poder tiene un penate que lo alimenta y lo preserva, representado como una sustanciosa fuente de dignitas. Puede decirse que un penate es un espíritu de dinamis, de fuerza divina.

Penate de Dinamis

"A simple vista la figura de bronce era tosca, muy antigua seguro. Pero lo que me importaba de ella era su valor. El viejo loco me pagaría mucho por robársela. Me repitió infinidad de veces que era muy importante para él, si la obtenía me pagaría el peso de la figura en oro. Bueno, ¿oro por bronce? Pues bien. Allí estaba yo, dentro de las habitaciones de un rico caballero en su villa, lejos de la ciudad. Me moví con cautela para no despertarle, aunque viendo lo bien acompañado que estaba con varias de sus esclavas, dudaba que se despertase aunque le quemasen los pies. Agotado y más borracho si cabe. La figura estaba en el interior de un armario abierto. Lo cogí con rapidez dispuesto a meterlo en mi bolsa pero algo sucedió. Del armario salto una trampa que atrapó mi antebrazo. El dolor era insoportable pero no grité pues mi vida dependía de ello. Tranquilo y sereno (dentro de mis posibilidades) atasqué el mecanismo con mi puñal. Saqué la estatua y la guardé, después me apliqué un torniquete. Dispuse dentro del armario una réplica de la estatua y volví a colocar la trampa. Me paré delante de la cama del caballero, pero tenía prisa, ya terminaría mi trabajo otro día. ¿No me creéis?, mirad esta enorme cicatriz en mi brazo. Impresionante verdad. Tengo más cicatrices, ¿Queréis verlas?"
--Tiberio la rata, contando una de sus hazañas a las prostitutas después de cobrar.

Este penate es una fuente de poder teúrgico. Concentrado en una pequeña estatua de bronce. A simple vista parece un simple objeto, pero un examen apropiado determinará su poder. Todo aquel que lo porte tiene un +3 a las tiradas para realizar Maiestas.

Poder 9
Ánima 0
Corpus 0
Influencia 9 (9 puntos de dinamis para gastar cada día)
Habilidades: -

MANES (ESPÍRITUS DE LOS MUERTOS; LOS BUENOS)

Término genérico con el que los romanos designan a los espíritus de los muertos, pero especialmente aquellos que están en paz con ellos. Por eso se les debe dar sepultura, además de ser honrados en las fiestas (Rosaria, Parentalia, Feralia), y en el larario y el hogar. En cambio, los lémures y las larvas son espíritus de muertos que no están en paz, ya sea por falta de sepultura, o por ser criminales en vida, los llamados espectros, o aquellos cuya vida ha sido truncada antes de tiempo, ya sea al morir en la guerra o por un asesinato. Para aplacarlos en Mayo se celebran las Lemurias, ceremonias muy arcaicas, durante las cuales se arrojan habas negras a las tinieblas y se conjuran a las larvas y espectros para ser expulsadas.

A la manifestación de un espíritu se le llama *phasma anthropou* –aparición espectral de una sombra-. Por norma los muertos están encadenados a un lugar, ya sea donde murieron o su tumba, siendo estos sus lugares habituales. Para manifestarse no es necesario que sea de noche, aunque suele ser lo habitual, ya que para que el oscuro mundo invisible se revele en el mundo visible deben existir ciertos elementos propicios, como un camino que ayude a esta conexión espectral, como oscuridad, poderosas pasiones, o ritos nigrománticos.

Mane de un joven soldado

"Murió un duro invierno en Britania, cerca de donde viven los montañeses. Sus propios compañeros lo mataron por pura diversión. Tres veteranos embrutecidos por la guerra y la muerte. Solo era un muchacho. Dejó viuda a su joven mujer y un hijo casi recién nacido."
-Publio Soter, famoso exorcista y nigromante, contando la historia del asesinato del pobre muchacho.

Este espíritu fue un joven soldado muerto en una emboscada en un bosque. En la fecha de su muerte se muestra en las encrucijadas cercanas al bosque, avisando de los peligros a los viajeros desprevenidos. El espíritu busca ayudar a cruzar los bosques y evitar los peligros. No atacará a los viajeros, pero si estos se muestran violentos o irrespetuosos, podrá hacerles frente poseyéndolos.

Poder 4
Ánima 2 (Inteligencia 3, Carisma 3, Cultura 0)
Corpus 0
Influencia 2 (Bellum)
Habilidades: Arma de filo 6.

Larva de violador

"Otra vez la pesadilla. Un hombre de tez oscura me observaba desde al ventana. Su mirada era horrible, sus ojos parecían brillar en la oscuridad. Siempre aparecía desnudo, intimidándome con gestos obscenos. Saltó de la ventana y se me acercó, como cada noche. Intenté gritar pero ningún sonido salió de mi garganta. La Sombra parecía sonreír y se introdujo en mi cama…"
-Livia Drusa, joven patricia acosada por la Sombra Nocturna.

Un violador ajusticiado en una gran ciudad, la cual acosa con su imagen torturada algunos hogares cerca del lugar donde fue muerto. En ocasiones intenta seducir a la víctima, si no lo consigue lo intentará por las malas, introduciéndose en sus sueños. El violador era un perturbado, pero el problema es que estaba relacionado con una secta que adoraba a Hades y Hécate, dioses terribles. Suele actuar siempre en la misma zona, donde corre el rumor de la Sombra Nocturna que acosa a las mujeres.

Poder 8
Ánima 5 (Inteligencia 5, Carisma 9, Cultura 1)
Corpus 0
Influencia 3 (Aphrodisias)
Habilidades: lucha 5, latrocinio 5, vigilar 5

Larva de gladiador

"Gneo volvía de casa de uno de sus parientes, le acompañaba uno de sus esclavos, portando una antorcha. La noche era algo fresca pero Gneo no lo notó, el alcohol corría por sus venas calentándolo. Sonriendo le hizo un ademán al esclavo para que párase. Necesitaba aligerar un poco de peso. La vejiga estaba a punto de reventarle. Justo antes de terminar la antorcha cayó a su lado. Gneo saltó torpemente pues casi le cae encima, quemándolo. -¡Estúpido esclavo, casi me prendes fuego! ¡Te azotaré por esto! -rugió Gneo con su voz quebrada por el alcohol.
Gneo se giró y vio al esclavo decapitado en el suelo. Junto a su cuerpo un gladiador. Su armadura brillaba con rara intensidad. En su mano un gladius. Gneo se quedo quieto, sin comprender.
-Vindicta- susurró el gladiador. La voz claramente no era de este mundo, no era humana. Gneo intentó correr pero el gladiador le decapitó con suma facilidad."
-Muerte de Gneo Domitio, hijo de uno de los asesinos del gladiador.

Un gladiador muerto en alguna calleja, ahora busca venganza en los familiares de sus asesinos. Parece que el gladiador era fiel de los domini, actuando como matón. Incluso muerto parece que lo utilizan. Su poder y voluntad le permiten materializarse físicamente. Parece que para ello necesita que derramen sangre cerca de él. El cuerpo no es real, pero sus efectos si lo son. Tiene poderes asociados al combate.

Poder 20
Ánima 5 (Inteligencia 6, Carisma 8, Cultura 1)
Corpus 10 (Fuerza 14, Constitución 10, Destreza 8, Percepción 8)
Influencia 5 (Genus, Bellum)
Habilidades: arma de filo 7, disciplina 12, vigilar 3, atletismo 3.
Heridas totales: 15. Si las heridas llegan a cero la larva desaparece durante un tiempo considerable, dejando como recuerdo un poco de sangre putrefacta.

GENIUS (ESPÍRITUS PROTECTORES)

En general se puede decir que todo lo que existe tiene su genio, un doble, un espíritu protector que asegura y mantiene la vida, la existencia. Incluso las ciudades y congregaciones tiene el suyo, pero no todos son igual de poderosos. Bosques, ríos y lugares singulares pueden llegar a poseer genios poderosos, confundidos a veces por divinidades y con los lares, adquiriendo formas propias y a menudo espectaculares, como magníficos animales o seres fantásticos.

Cada teúrgo tiene su genio protector. Su fuerza radica en la dignitas que posea. Este puede desplazarlo de su cuerpo por medio de rituales pero quedaría desprotegido de la taumatur-

gia y la teúrgia, pues el teúrgo se protege gracias a la fuerza de su genio. Un teúrgo preparado puede llegar a despertar y dominar genios de lugares y objetos.

Genius de arboleda

"Me había perdido en el pequeño bosque, era de noche y la luna apenas brillaba a través de las nubes. Encima comenzó a llover. Me cobijé bajo un árbol frondoso, pero me estaba empapando de igual forma. Rogué al espíritu del bosque por su protección. Casi me había quedado dormido cuando un silbido me despertó. Me levanté y casi me parto la cabeza con una rama que estaba justo encima de mí. Desde unos arbustos me observaba un niño. Hizo ademán de que le siguiera. Eso hice, que otra cosa podía hacer. Le seguí entre los árboles durante un buen trecho. Era un niño de corta edad, la verdad, no entendía que podía hacer aquí en el bosque. Quizás sea hijo de algún aldeano cercano, no lo sé. Después de un rato me encontraba en el lindero del bosque pero el niño había desaparecido. Lo busqué con la mirada entre los arbustos y allí estaba. Pero al observarlo casi al descubierto pude observar que en vez de piernas humanas tenía las propias de algún animal. Confundido le agradecí la ayuda. El señor del bosque me había salvado."
-Quinto Gayo, joven legionario a su vuelta al campamento.

Este genio tiene el aspecto de un pequeño niño con pies de animal. Es muy asustadizo, pero curioso. Adora su arboleda, si alguien le ataca a él o a su hogar, avisará a los animales del lugar para que ataquen a los agresores.

Poder 8
Ánima 2 (Inteligencia 3, Carisma 3)
Corpus 4 (Fuerza 4, Destreza 4, Constitución 4, Percepción 4)
Influencia 2 (Elementum)
Habilidades: campestre 6, vigilar 3, ocultación 3.

Genius de un gran bosque

"La procesión era enorme. Casi todo el pueblo había acudido al corazón del bosque. Cada uno hacia su ofrenda a la deidad del bosque. Habían preparado un altar rústico, consistente en unas pieles y una enorme cornamenta de ciervo. Parecía el trono de un bárbaro. Se hicieron varias libaciones y oraciones. Comenzaron los ritos, inenarrables actos propicios para la fecundidad y la salud. Tras una noche de orgía realizaron el último rito. Sacrificaron a un extranjero."
-El aventurero Decimo Fabricio observando oculto los ritos salvajes de los moesios.

Este genio tiene el aspecto de un inmenso oso, aunque su rostro parece el de un anciano. El oso protege el lugar, si se siente amenazado puede ser muy combativo. Este tipo de guardián es propio de los bosques de Moesia, Sarmatia y Dalmacia, donde las gentes los respetan y piden consejo. El oso puede hablar, le gusta dar consejos sobre el bosque. No hay que olvidar que es un genius de un bosque, primitivo en esencia. Tiene poderes asociados al bosque.

Poder 24
Ánima 5 (Inteligencia 8, Carisma 7)
Corpus 12 (Fuerza 16, Constitución 16, Destreza 8, Percepción 8)
Influencia 7 (Elementum. No puede utilizar fuego)
Habilidades: campestre 5, vigilar 5, lucha 5.
Heridas totales: 21

DAIMÓNIOM (ENTES DE DIVERSA ÍNDOLE Y MOTIVACIÓN)

Muchos seres que moran entre la penumbra del mundo visible y el mundo oculto reciben el nombre de daemoni, espíritus tan diversos que existen gran cantidad de categorías de estos. Básicamente hay dos tipos de *daemoni*, aquellos benévolos con la humanidad (*agathodaemoni*) y otros maléficos (*kakodaemoni*). Esta calificación es muy relativa, además, a los teúrgos no les interesa el aspecto moral del daemon, sino su poder y utilidad. Los daemoni moran en el mundo invisible, donde las estrellas y el Inframundo, aunque pueden tocar el mundo visible por diversos medios.

El origen y diversidad de estos daimóniom es casi infinita, pero la mayoría de ellos proceden de la matanza producida en la Segunda Guerra del Paraíso, en la que los dioses vencedores mutilaron a cientos de miles de divinidades y hombres de la estirpe de oro, quedando solo reminiscencias de estos, relegados al mundo invisible, pero aún poderosos. Con su pensamiento pueden afectar el mundo visible, por medio de vibraciones metafísicas manifiestan su poder y reflejan sus sombras en el mundo de los vivos, utilizando parte del poder que tuvieron antaño. Estos daemoni al perder gran cantidad de su poder en la Segunda Guerra del Paraíso cayeron del ether divino para sucumbir en el mundo invisible y oscuro, ya que su materia era demasiado densa para el ether.

Algunos héroes antiguos y personas de gran poder ahora desaparecidos pueden ser considerados daemoni más que larvas, ya que su aspecto e influencia no es la propia de un fantasma o espectro, como Ulises o Hércules. Los teúrgos pueden alcanzar este grado de poder, algunos creen que pueden llegar a alcanzar el ether divino.

La motivación de los daemoni es diversa, ya que ninguno es igual a otro, su forma en el mundo visible a menudo es horrible y fantástica para el hombre, su propia encarnación física, cosa que todos no pueden realizar, es un símbolo de si mismo, representa su esencia.

Básicamente un daemon es la representación de algo conocido por el hombre, aunque muchos son los que representan algo completamente desconocido, algo terrible para un hombre si llegase a verlo o sentirlo. Puede decirse que un daemon al encarnarse en la esfera ecuménica adquiere una forma relacionada con su esencia, por ejemplo, un daemon cuya esencia es una enfermedad podría vérsele como una persona enferma (ya que parece una persona, no lo es).

Las esencias y encarnaciones de los daemoni también varían según sea la esfera o el puente que habiten, y dentro de ellas donde estén situados, ya que por ejemplo el Puente sublunar puede tener relación con el mundo onírico o con el mundo astral, ambos cercanos pero diferentes. Un daemon que habite el Puente sublunar encerrado en el mundo onírico será un efialte (un demonio de las pesadillas), pero uno en el mismo puente que esté encerrado en el mundo astral podría parecer una extraña luz sin forma definida. Otro que habitase la Esfera del Inframundo podría parecer un espectro, un horrible ser mitológico o un animal de grotesca apariencia.

Algunos daemoni habitan la esfera ecuménica, esto sucede a menudo ya que durante algunas fechas las esferas están más cercanas unas con otras y los daemoni al pasar de una a otra quedan encerrados en una nueva esfera al terminar tal unión o conjunción de esferas y puentes, requiriendo nutrirse de dinamis en cualquier forma para sobrevivir.

Los cristianos dividen a los daemoni en dos clases, aquellos asociados a su dios, que reciben el nombre de mensajeros –angelus-, y el resto, demonios liderados por Lucifer, el

portador de la Luz, junto con Baalzabub –señor de las moscas o de la inmundicia- y Satán, aunque es difícil precisar si se trata del mismo daemon o de tres daemoni diferentes. Los teúrgos del Pacto han tomado prestado el calificativo de *satán* –adversario en hebreo- a los exorcistas hebreos, famosos por sus secretos, para designar a aquellos daemoni ancestrales enemigos de los dioses capitolinos. Los teúrgos más tradicionales prefieren llamar simplemente crónidas a los daemoniom enemigos del Pacto.

Agathodaemon de la Esfera de las Estrellas

"Maestro entre los maestros. Puro conocimiento e inteligencia. Su poder emana desde la estrella Canícula, estrella bendita para los caldeos y egipcios, llamada Orix por estos últimos. Si conociese los ritos adecuados para atraer su presencia tendría la oportunidad de conocer los secretos de las estrellas… Tú sabes realizar la invocación adecuada, a cambio yo te otorgaré otros favores."

-El teúrgo Emilio Luciter negociando con su amigo Nicolao Zorzut, astrólogo afincado en Damasco.

Este daemon no posee forma física, siendo su función la de inspirar a los sabios en el conocimiento de las estrellas y astros, siendo apropiado para las revelaciones. Su invocación es complicada. Debe dirigirse hacia la estrella Canícula, la cual anuncia el calor estival.

Poder 25
Ánima 12 (Inteligencia 12, Carisma 8, Cultura 16)
Corpus 0
Influencia 13
Habilidades: astronomía 15, entre otros conocimientos relacionados.

Kakodaemon vinculado a un terreno agrícola

"Había probado de todo. El almacén estaba bien protegido y cerrado, ni una mosca podría entrar. Pero ese maldito ratón se las ingeniaba para devorar mi grano. Mi última opción fue esperarlo dentro pues las trampas eran inútiles. Esperé en lo alto del silo. Tras una larga espera apareció, la verdad no se como entró. Esperé a que se acercase a un saco. Comenzó a devorar. Increíble pero comía y comía, ya se había comido medio saco. Era imposible. Pero tomé una determinación, o era él o yo, el maldito me estaba arruinando. Me lancé desde lo alto con mi azadón. No se como me vio pero justo en el último momento se apartó. De la caída me rompí las narices, el dolor era horrible, pero no desistí. Cogí mi azadón e intenté destrozarlo. El condenado corría como un poseso, no le alcancé ni una sola vez, pero si al silo. Entre golpe y golpe el maldito ratón aprovechaba y comía otro poco. Pero bueno, ¿se burlaba de mi o que? Esto no podía estar sucediendo. El ratón se escondió, pues parecía saciado. Maldito, en mi desespero encendí un candil y lo busqué entre las sombras. Esto fue mi ruina pues desde lo alto saltó sobre mí. En la lucha dejé caer el candil. Mi granero ardió en unos pocos minutos. Pude salvarme de milagro.

Una vez fuera me quedaba el consuelo de que el ratón estaría abrasado en el interior. Pero no, pude verlo justo al lado mío. Me miró y terció el gesto, parecía triste, juraría que incluso encogió los hombros. No pude aguantar más y rompí a llorar."

-El ex campesino Mucio Chiusi, después de esto se fue a vivir a la ciudad.

Su forma física es la de un ratón de campo, acostumbra a devorar los víveres de los campesinos. Aunque no es un terrible enemigo puede disminuir las cosechas asombrosamente. Es capaz de devorar casi sin parar, puede ser la ruina de un campesino.

Poder 9
Ánima 2 (Inteligencia 6)
Corpus 5 (Fuerza 2, Constitución 3, Destreza 8, Percepción 7)
Influencia 2 (comer y comer)
Habilidades: vigilar 6.

Kakodaemon de la inmundicia

"Los gusanos se retorcían justo al borde del camastro. Blancos y relucientes, su solo aspecto me producía nauseas. Rechonchos y torpes se acercaban a mí. Estaba convaleciente después de los combates contra los merodeadores cercanos al lugar. Apenas podía moverme a causa del dolor, la herida en la pierna y los fármacos del maldito médico que me mantenían aturdido. Desesperado ante la visión de aquellos gusanos y la fiebre me sentía indefenso. Si ya odiaba Egipto y sus desiertos la verdad es que la situación no ayudaba mucho. Los gusanos ya estaban cerca de mi herida, raptando por la pierna. La sensación era sumamente desagradable, su contacto era caliente y asqueroso. A medida que se acercaban pude notar como la herida comenzaba a supurar pus y otros líquidos. Empeoraba por segundos, pero el destino estaba de mi parte. En una aldea me habían hecho un regalo, al principio lo desprecié, aunque finalmente lo acepté. Ahora lo agradezco. El regalo era un gato. Este estaba dormido cerca de mi hombro, pero al notar la presencia de los gusanos, despertó. No se exactamente que sucedió después pero los gusanos desaparecieron con una rapidez inaudita. Gracias al gato aún conservo las dos piernas."

-Marco Afranio, legionario destinado a Egipto.

En su forma física este daemon parece un enjambre de gusanos o un gusano de gran tamaño. Se encuentra cerca de las tumbas y en aquellos lugares donde hay enfermos. Su máxima afición es propagar la gangrena y otras infecciones. En su presencia las tiradas para recuperación de heridas tienen un +10 a la dificultad. Si hay un gato en el lugar el daemon huye pues los temen.

Poder 3
Ánima 0
Corpus 1 (Fuerza 1, Destreza 1, Constitución 1, Percepción 1)
Influencia 2 (provocar gangrena e infecciones)

Agathodaemon como un ángelus cristiano

"El diacono lo sabía, desde que era niño había observado la cálida luz que emanaba desde el altar. Esto era imposible pues en la catacumba el techo era de piedra. Con solo mirar hacia ese lugar y recordar la luz que ahora en su juventud no podía ver se disipaban sus problemas y preocupaciones. Estaba seguro que un enviado del señor velaba por ellos…"

-Pablo, uno de los diáconos de la ciudad de Cartago.

Este ángelus no tiene forma física, salvo una tenue luz sin sombra, su misión es proteger a una *ecclesia* –congregación de cristianos- en Cartago. Nadie lo puede ver, salvo los niños. Nadie nota su presencia pero cuando esta cerca los ánimos de las gentes son mejores, inspira valor y optimismo.

Poder 12 (doble defensa teúrgica)
Ánima 5 (Inteligencia 5, Carisma 5, Cultura 5)
Corpus 0
Influencia 7
Habilidades: empatía (inspirar ánimos) 7, conocimiento de la *ecclesia* de Cartago 8.

Bestia del Puente de Estigia

"Lo había leído en un desgastado libro: la bestia de Lagash. Parece ser que en la antigua Mesopotamia habitaba una bestia semejante a un león con dos cabezas enviada por un dios-demonio para hostigar a un pueblo condenado, pues sus habitantes eran impíos que no querían adorarlo. La bestia realizó su misión de forma tan efectiva que en una sola noche devoró a todos los del pueblo. El dios satisfecho la hizo llamar, pero la bestia, aún hambrienta, le atacó. El dios enfurecido le castigó, enviándola al Puente de Estigia… O sea, que el animal que pude observar en aquellas ruinas del desierto era la bestia de Lagash, a la que llaman Apsu-enlil. Formidable, pero no comprendo por que desapareció de repente, esfumándose como un montón de arena."

-Lucio Afer, erudito, en busca de leyendas y seres mitológicos.

Esta bestia semeja vagamente un felino, aunque su cuerpo está destrozado y parcialmente descarnado. De su cuerpo mutilado sobresalen dos cabezas, una de león y otra de hiena. De entre sus costillas pueden verse multitud de cadáveres humanos medio consumidos, algunos aún están conscientes, pueden oírse sus lamentos y gritos. Siempre anda en busca de almas perdidas. Disfruta devorándolas. Se esconde en las sombras pacientemente, observando a los que llegan al lugar. Parece que esta bestia era un antiguo daemon caído en desgracia y casi extinguido por el tiempo. Ni siquiera él recuerda desde cuando está aquí. Si el animal devora suficientes espíritus adquiere mayor fuerza y consistencia. Si el animal pierde todas sus heridas se hundirá pasando a la Esfera del Inframundo.

Poder 14
Ánima 2 (Inteligencia 3, Carisma 3)
Corpus 10 (Fuerza 14, Constitución 13, Destreza 7, Percepción 6)
Influencia 2 (por cada herida producida obtiene un punto de dinamis de virtus y recupera una herida)
Habilidades: lucha 8, vigilar 8, ocultación 8.
Heridas totales: 14
Protección: 18

Combate	Maniobra	Ataque	Defensa	Daño
Zarpa	16	21	21	18
Mordisco	14	18	16	24

Daemon de la brisa

"Suave como una brisa, casi inconsistente, pero ahí está. Este daemon casi no es, pero existe…"

-Dulio Cesar, divagando sobre los daemoni asociados al viento.

Este daemon tiene la consistencia del viento, frío y débil. Vaga sin rumbo por el mundo. No tiene consciencia, solo es una brisa melancólica que puede provocar resfriados.

Poder 3
Ánima 0
Corpus 2 (Fuerza 3, Constitución 0, Destreza 5, Percepción 0)
Influencia 1 (provocar resfriados)

MONSTRUOS FABULOSOS

Muchos son los seres fabulosos y animales fantásticos que habitan el mundo de *Arcana*, desde el unicornio hasta las gorgonas. El Imperio romano del S.II está lleno de bosques impenetrables y yermos, de inmensos mares y océanos, lugares donde lo fantástico sobrevive al hombre, pero incluso en las ciudades y sus oscuras noches habita lo más asombroso y sobrecogedor.

Aquí tienes algunas criaturas para tu placer y quizás el de tus jugadores:

Aves estínfalas

"-Y buen cazador ¿estás seguro de que estas plumas que has conseguido son de aves estínfalas? La verdad, parecen simples plumas. Yo no veo que ardan o que estén afiladas como cuchillos,… Mira, por ellas te doy en total diez denarios, lo tomas o lo dejas, te las compro porque te conozco desde hace tiempo y sé que tu familia pasa hambre. Vale, de acuerdo, y ahora vete, déjame solo.

El mercader llamado Celio cerró la puerta y las ventanas. Fabuloso, pensó. Plumas estínfalas. El idiota le había vendido catorce plumas estínfalas por una miseria. Con ellas podría ganar una fortuna, pues había oído que si eran disparadas con un arco adquirirían todas sus virtudes. Ocultó las plumas en un arcón y las escondió bajo su cama. Esa noche se fue pronto a dormir, soñando que hacer con las plumas.

Al despertar, el avaro mercader, lo primero que hizo fue cerciorarse de que las plumas no habían sido un sueño. Allí estaban, pero algo les había sucedido, que era ese líquido que chorreaba por ellas. No podía creerlo, ¡el cazador le había engañado! Las plumas habían sido pintadas. Maldito. Cogió las plumas con rabia y las arrojó al suelo. Acto seguido estas adquirieron una consistencia inaudita, afiladas como cuchillos comenzaron a arder. Para mala fortuna de Celio una de ellas le atravesó el pie. El dolor era horrible, además el fuego trepaba por su túnica. Maldito, ¿que pretendía el cazador con esto? Su casa estaba ardiendo pues catorce plumas diseminadas por el suelo habían iniciado el fuego. El mezquino Celio intentó salir de la casa, pero herido en la pierna, le fue imposible, el fuego se había propagado con rapidez. Cuando alcanzó la puerta no pudo abrirla, se había olvidado la llave. La ventana es mi escapatoria, pensó. Pero al acercarse pudo ver entre el humo y el fuego el rostro del cazador que sonriente le observaba desde la ventana. Maldito, pensó. Los últimos pensamientos del agonizante Celio fueron para él."

-Muerte del comerciante de mercaderías exóticas Celio Porcio.

Una de las pruebas de Hércules fue expulsar de Arcadia una numerosa bandada de aves, las cuales estaban protegidas por un lago bordeado por espesos bosques. Estas aves eran carnívoras, gustando especialmente de la carne humana, por lo que atacaban a los lugareños que se acercaban por el lugar, incluso en ocasiones atacaban poblados. Sus plumas son afiladas en extremo, incluso tienen la capacidad de hacerlas arder, siendo verdaderas flechas ígneas. La cuestión es que Hércules logró expulsarlas del bosque abatiendo a muchas de ellas con su arco.

Con el tiempo la heroína Atalanta las encontró en el Mar Negro, lugar al que habían huido de Hércules, donde entabló una feroz lucha. Atalanta venció, por lo que las aves huyeron de nuevo.

Nadie sabe donde se encuentran ahora, aunque algunos consideran que deben encontrarse en algún bosque o lago del término de Iliria o de Asia.

Poder 9
Ánima 2 (Inteligencia 6)
Corpus 5 (Fuerza 2, Constitución 2, Destreza 10, Percepción 6)
Influencia 2
Poderes: plumas estínfalas. Afiladas y con capacidad ígnea. El fuego tiene una intensidad de +5. Pueden arrojar hasta tres plumas por asalto a un mismo objetivo –curiosamente no se les acaban-.
Habilidades: vigilar 3, combate 3.
Heridas totales: 7
Protección: 1

Combate	Maniobra	Ataque	Defensa	Daño
Garras	17	16	16	4
Plumas	17	11	-	6+5 fuego

Harpías

"El día era perfecto, el barco navegaba sin problemas, ya estábamos cerca de la ciudad de Panticapea, célebre en el Ponto Euxino por sus mercaderías exóticas. Estaba de buen humor pues poco podía saber yo sobre el destino que nos tenía preparado los dioses.

Faltaba un día para llegar y por eso desembarcamos en aquélla playa en apariencia tranquila. Aprovechamos para aprovisionar la nave de alimentos y agua. La playa parecía segura pues estaba bordeada por un acantilado y montañas agrestes. Durante la noche mis hombres descansaban placidamente cuando nos despertó un grito desgarrador, lo curioso es que era un grito femenino, aunque burdo y tosco. Salí de mi tienda y para mi asombro vi aquella bandada de seres alados, asemejaban mujeres pero actuaban como bestias. Parece que impulsadas por el hambre habían atacado a varios de mis hombres que yacían medio devorados en el interior de sus tiendas. Pero uno de mis valientes había logrado zafarse y atacar a una, que gritó rompiendo el silencio mortal de la noche, a la vez que un fortísimo viento comenzaba a abatirse sobre el campamento. Cogí una antorcha, distribuyendo el fuego entre mis hombres. Las harpías seguían atacándonos pero se alejaban. El olor en el lugar era nauseabundo, algunos hombres bajaron la guardia lo que fue aprovechado por esas malditas. Viendo mi fin cerca alenté a mi tripulación, dirigiéndola hacia al barco. Desde allí inicié un fuego en cubierta a medida que mis hombres se hicieron cargo de los remos, alejándonos de aquel lugar.

Las harpías perdieron interés por nosotros al alejarnos, cebándose en nuestras provisiones abandonadas en la playa. En el encuentro había perdido a la mitad de mis hombres,… Algún día volveré y daré cuenta a esos seres, esto no quedará a si, lo juro por los dioses del mar,…"

-Polibio, capitán de navío, tras su encuentro con las harpías en la costa del Mar Negro.

El dios marino Taumante y la oceánide Electra tuvieron tres hijas monstruosas, Aelo –Tempestad-, Ocípite –Viento veloz- y Celeno –Tenebrosa-, las tres son conocidas como las harpías, que en griego significa "las raptoras".

Su aspecto es el de seres femeninos alados, con rostro de mujer, avejentadas y de horrible aspecto, provistas de prominentes colmillos. Su cuerpo es el de ave, aunque poseen pechos y brazos con escamas. Sus piernas son las propias de las aves, dotadas de unas formidables garras. Los brazos son más humanos aunque están cubiertos de escamas, las manos son fieras garras.

Son la encarnación del espíritu de las tormentas. Debido a su carácter maligno también están relacionadas con el mundo de los muertos ya que gustan de llevarse a los desvalidos para arrojarlos a las aguas. Las harpías pueden de hecho viajar al mundo invisible, pueden adentrarse en algunos momentos en el mundo de los muertos.

Las hijas de Taumante procrearon con el viento Céfiro a sus descendientes, estando ocultas en las costas más tempestuosas de Grecia, el Mar Negro y otras partes del Mediterráneo, reuniéndose en grupos de 20 a 30 individuos. Sus capacidades sobrenaturales están vinculadas a las tormentas y los vientos.

Se han extendido a otros lugares, algunos aseguran que han llegado a la tierra de Mesopotamia, asociándolas al dios demonio Pazuzu, dios del viento asirio. Los árabes también las conocen y las llaman las *murgh-i-adami*. En Egipto se las llama las *bai*, aves-alma, asociadas al mundo de los muertos.



Siempre hambrientas, en busca de carroña o de seres humanos solitarios, sobre todo de niños. Suelen estar cerca de almacenes de comida o campos de batalla, ya que son principalmente carroñeras. Son voraces en extremo, capaces de comerse casi la mitad de su peso en un solo día.

Las caracteriza su mal olor, tan nauseabundo que pocos lo soportan, un olor fétido que las precede, capaz de provocar arcadas y vómitos. No son precisamente limpias, siempre desaliñadas. Las heridas que producen siempre se infectan, puede decirse que son venenosas. Las harpías pueden provocar epidemias en lugares determinados, pues portan gran cantidad de enfermedades.

Poder 16 (doble defensa teúrgica si las intentan controlar, o atacar con poderes de Caelum)
Ánima 2 (Inteligencia 3, Carisma 3)
Corpus 9 (Fuerza 5, Constitución 6, Destreza 14, Percepción 11)
Influencia 5
Poderes: la bendición de Astreo, el poder del Céfiro, Oscureciendo el cielo, el beneplácito del cielo, tormenta de relámpagos y otros poderes asociados al viento y el mar.
Habilidades: vigilar 3, lucha 3.
Recuperarse de heridas producidas por harpías es difícil, aumenta la dificultad en un +10.
Heridas totales: 11
Protección: 4

Combate	Maniobra	Ataque	Defensa	Daño
Garras	25	21	23	8

Animales gigantes

"El animal era formidable, apenas podía creer lo que veía. El jabalí media desde la cruz casi como dos hombres puestos uno sobre el otro. Un prodigio, una montaña,… No entendía porque aquel hombre me había contratado para que le guiase hasta el animal. Yo soy buen cazador y como tal buen rastreador. Yo la verdad, no me encontraba con ánimos de enfrentarme a la bestia, pero aquel hombre, que por cierto, era inmenso, saltó desde la espesura y se enfrentó al jabalí. El combate fue brutal, el jabalí atacaba con sus afilados colmillos, el hombre estrangulaba al animal, la lucha feroz. Ya estaba anocheciendo y la lucha no tenía visos de terminar… pero casi sin casi darme cuenta la lucha terminó de pronto. El animal había partido por la mitad al desdichado, me quedé quieto y sin respirar. Pero el animal, cansado no reparó en mí. Finalmente, con paso cansado y herido, desapareció en la espesura. Yo no me moví en varias horas, el miedo me tenía paralizado. Cuando pude moverme corrí hasta la ciudad, y aquí estoy, contando la última hazaña de Dionisio, que se hacía llamar el héroe de la ciudad de Abdera."

-Sibirtio, cazador griego contando la muerte de Dionisio de Abdera.

Famosos son algunos animales de proporciones gigantescas, como el león de Nemea o el jabalí de Erimanto. Fieros, salvajes, especimenes fantásticos casi invencibles. Son poco comunes, a menudo se encuentran en zonas apartadas y agrestes, como profundos bosques, montañas apenas accesibles, marismas y pantanos.

Los animales gigantes tienen una media de características físicas formidables, su valor en fuerza y constitución suelen ser muy altos. Ten en cuenta los datos de combate, ya que estos también varían.

A veces los animales gigantes tienen alguna cualidad especial, quizás expulse algo de fuego por su hocico o fauces, regenere sus heridas o tengan alas. Habitualmente esto es debido a que estos animales son engendrados por algún ser mitológico en forma animal o divinidad –no es raro que un dios metamorfoseado en animal engendre este tipo de seres-.

Jabalí gigante
Este gigantesco jabalí mide desde la cruz casi lo mismo que dos hombres uno sobre otro, es el jabalí que describe Sibirtio. Parece que el animal se esconde en los parajes agrestes de Tracia. No ataca si no se le molesta, pero si se le enfurece es una bestia imparable. La única forma de vencerla es utilizando la inteligencia, al fin y al cabo se trata de un animal.

Poder 19
Ánima 1 (Inteligencia 3)
Corpus 17 (Fuerza 24, Destreza 6, Constitución 32, Percepción 6)
Influencia 1
Poderes: expulsa fuego por el hocico, esto aumenta el daño.
Habilidades: rastrear 3
Heridas totales: 37
Protección: 32

Combate	Maniobra	Ataque	Defensa	Daño
Colmillos	12	10	10	30
Arremetida	12	15	12	24

Serpiente gigante
Poco comunes la verdad, aunque pueden encontrarse en antiguas ruinas del desierto en Arabia, la India o en montañas semidesérticas alrededor del Mediterráneo, como en los montes Atlas o el desierto de Libia o Nubia.

El problema de estas serpientes es que suelen ser animales astutos. Son expertas cazadoras en el desierto. Se ocultan entre las ruinas, en los oasis o bajo la arena, esperando, pues son pacientes. En el Atlas son tan inmensas que la hierba crece sobre ellas.

Poder 18
Ánima 3 (Inteligencia 9)
Corpus 12 (Fuerza 15, Destreza 11, Constitución 12, Percepción 10)
Influencia 3
Poderes: es capaz de regenerar una herida cada asalto, pero hasta un máximo de 10 cada día. No suelen ser venenosas.
Habilidades: ocultación 5, vigilar 4.
Heridas totales: 17
Protección: 5

Combate	Maniobra	Ataque	Defensa	Daño
Colmillos	23	14	-	16
Constricción	21	13	15	20

Gorgonas

"Todo su ser era hermoso, especialmente su cabello, dorado e insinuante. Su mirada era como la de las diosas, hermosa, atrayente, cautivadora.

Había quedado con ella hacía un buen rato, me había zafado de la mirada de su padre y ahora me encontraba donde ella me había indicado, bajo su balcón. Estaba ensimismado pensando en su voluptuoso cuerpo, tendido sobre la cama. Todo mi ser necesitaba de su contacto, estar cerca de ella, mirarla, tocarla,…

Pero algo en el jardín perturbó mi ensoñación, al fondo pude vislumbrar un leve movimiento, al acercarme pude ver la suave seda que cubría el cuerpo de ella. La seguí, alegre,



pero algo confuso. El jardín era enorme y me costó muchísimo acercarme mientras ella corría. Se paró al borde del estanque, dándome la espalda. Estaba ansioso, con mis brazos la rodee y la gire hacia mí,…"

-La última acción del enamorado Acasto, descendiente de un héroe griego, petrificado por una gorgona en su jardín de Roma. Ahora la estatua de Acasto descansa en el fondo del estanque, junto a tantos otros.

La gorgona más famosa es Medusa, muerta por Perseo, pero no era la única, ya que esta tenía dos hermanas, Ésteno y Euríale. Ambas tuvieron descendencia desde sus propios cabellos, al depositarlos en la tierra, donde fecundaron cada una de ellas cincuenta gorgonas, inmortales y hermosas, en venganza contra Perseo, hostigando a sus descendientes. Durante el proceso ambas gorgonas murieron, quedando sus cuerpos momificados y depositados en un mausoleo oculto en Libia –en la región de la Cirenaica-. Si alguien encontrase los cuerpos y los quemase, el resto de las gorgonas arderían y desaparecerían.

Las gorgonas tienen el aspecto de monstruosas mujeres cuyos cabellos se han transformado en serpientes, con prominentes colmillos parecidos al de los jabalís. Tienen una gran cabeza, redondeada, la nariz chata y lengua viperina. Las manos son de bronce, poseyendo alas de oro.

Las gorgonas proceden del desierto de Libia, donde se las conocía como las *medousa*, las soberanas. Poco a poco se extendieron por el mundo griego lideradas por Medusa, pero tras la muerte de ésta a manos de Perseo se ocultaron al mundo, pues el héroe comenzó una cacería que siguieron otros héroes, mermando a las gorgonas.

Tras las numerosas masacres quedaron reducidas a menos de un tercio. Las gorgonas aprendieron a ocultarse, pueden ocultar su horrible rostro bajo el aspecto de hermosas mujeres, deseables para el hombre. Para ello roban el aspecto a esas mujeres. Las secuestran para robarles su identidad, suplantándolas. La gorgona coge el aspecto de la mujer, y esta el aspecto de la gorgona. Si la mujer muriese la gorgona recuperaría su monstruoso aspecto real, si la gorgona muriese la mujer recuperaría su hermosa figura. Por ello las gorgonas mantienen con vida a sus víctimas, hasta que ya no le son útiles. Aprenden todo sobre la víctima y se hacen pasar por ella. Para poder robar su aspecto necesita que la mujer esté dormida, pues tarda un tiempo en robar el aspecto.

Son prácticamente inmortales ya que casi no envejecen, por cada siglo envejecen un año.

Muchas son las que sobreviven en el Imperio, gustosas de alimentarse de la sangre de sus víctimas, o bien petrificar a sus amantes. Algunas de ellas solo ansían destruir a la estirpe de Perseo, por lo que son grandes antagonistas de los héroes, pues los consideran a todos aliados de Perseo.

Las gorgonas tienen un gran poder, son capaces de convertir en piedra la carne, no con su mirada como la mayoría cree, es su rostro el que petrifica, por ello aunque esté con los ojos cerrados hay que tener cuidado. Una tirada de Mitología de dificultad difícil podría desvelar esto. Hay dos formas básicas de defensa contra la mirada petrificante, un método es utilizar un espejo, pues solo la visión directa del rostro petrifica; otro método es obtener una serpiente viva del pelo de la gorgona, el portador es inmune a su poder para petrificar.

Con el tiempo han adquirido otros poderes asociados al poder de la seducción y el control de los hombres.

Poder 23 (doble defensa teúrgica)
Ánima 8 (Inteligencia 8, Carisma 8, Cultura 8)
Corpus 6 (Fuerza 5, Destreza 6, Constitución 5, Percepción 8)
Influencia 9
Poderes: la Mano de la Metamorfosis. Poderes variados de Aphrodisias y Maiestas.
Habilidades: debido a su edad tienen gran cantidad de habilidades a altos niveles.
Heridas totales: 10
Protección: 5

Combate	Maniobra	Ataque	Defensa	Daño
Colmillo	20	12	11	9
Veneno	-	-	-	15

LAS BESTIAS

El reino animal interacciona continuamente con el mundo de los hombres, por lo que es importante conocer algunas reglas y particularidades de los mismos en *Arcana*. Poseen ca-

racterísticas parecidas a la de los personajes, aunque tienen unas pocas diferencias, así mismo los animales tienen a menudo habilidades que indican sus capacidades naturales, como atletismo, e incluso ataque. Los valores de las características pueden variar en animales de la misma especie, siéntete libre de modificarlas si lo crees conveniente. Las habilidades más comunes de los animales son: atletismo, campestre, cazar, disciplina, ocultación, vigilar… así como habilidades de combate y otras propias de animales, como rastrear. La inteligencia indica el grado de aprendizaje y astucia del animal.

Jabalí

Poder 11
Ánima 1 (Inteligencia 3)
Corpus 10 (Fuerza 12, Destreza 6, Constitución 16, Percepción 6)
Influencia 0
Habilidades: rastrear 5, atletismo 4, campestre 4
Heridas totales: 21
Protección: 19

Combate	Maniobra	Ataque	Defensa	Daño
Cornada	16	11	10	18

Caballo de monta

Poder 12
Ánima 2 (Inteligencia 6)
Corpus 10 (Fuerza 14, Destreza 8, Constitución 12, Percepción 6)
Influencia 0
Habilidades:
Habilidades: equitación 5, vigilar 2, campestre 3
Heridas totales: 17
Protección: 14

Combate	Maniobra	Ataque	Defensa	Daño
Coz	18	13	12	16

Mula de carga

Poder 11
Ánima 1 (Inteligencia 3)
Corpus 10 (Fuerza 16, Destreza 4, Constitución 15, Percepción 5)
Influencia 0
Habilidades: disciplina 6 (solo para la sobrecarga), campestre 2
Heridas totales: 20
Protección: 17

Combate	Maniobra	Ataque	Defensa	Daño
Coz	14	10	9	18

Camello

Poder 10
Ánima 1 (Inteligencia 3)
Corpus 9 (Fuerza 12, Destreza 6, Constitución 12, Percepción 6)
Influencia 0
Habilidades: disciplina (solo en zonas áridas) 5, vigilar 3, equitación 4
Heridas totales: 17
Protección: 15

Combate	Maniobra	Ataque	Defensa	Daño
Coz	17	11	10	18

Lobo

Poder 11
Ánima 2 (Inteligencia 6)
Corpus 9 (Fuerza 7, Destreza 10, Constitución 9, Percepción 10)
Influencia 0
Habilidades: vigilar 3, ocultación 6, combate 5, atletismo 3, cazar 5
Heridas totales: 14
Protección: 10

Combate	Maniobra	Ataque	Defensa	Daño
Mordisco	27	19	18	11

Serpiente

Poder 6
Ánima 2 (Inteligencia 6)
Corpus 4 (Fuerza 3, Destreza 5, Constitución 3, Percepción 5)
Influencia 0
Habilidades: ocultación 6, cazar 3, campestre 3
Heridas totales: 9
Protección: 4

Combate	Maniobra	Ataque	Defensa	Daño
Mordisco	16	11	10	8
Veneno	-	-	-	+9

Ciervo

Poder 12
Ánima 2 (Inteligencia 6)
Corpus 10 (Fuerza 8, Destreza 14, Constitución 10, Percepción 8)
Influencia 0
Habilidades: atletismo 6, vigilar 6
Heridas totales: 15
Protección: 12

Combate	Maniobra	Ataque	Defensa	Daño
Astas	25	17	16	13

Oso

Poder 14
Ánima 2 (Inteligencia 6)
Corpus 12 (Fuerza 16, Destreza 7, Constitución 20, Percepción 5)
Influencia 0
Habilidades: combate 3, campestre 2, atletismo 2, vigilar 2, cazar 3
Heridas totales: 25
Protección: 22

Combate	Maniobra	Ataque	Defensa	Daño
Zarpazo	20	17	16	19

Perro

Poder 11
Ánima 3 (Inteligencia 9)
Corpus 8 (Fuerza 6, Destreza 8, Constitución 8, Percepción 10)
Influencia 0
Habilidades: vigilar 4, rastrear 5, combate 3, atletismo 6
Heridas totales: 13
Protección: 10

Combate	Maniobra	Ataque	Defensa	Daño
Mordisco	25	25	14	10

Los Cultos Capitolinos

El Iniciador como mistagogo

Lo que se muestra sobre los cultos en el capítulo del Pacto Secreto es una breve reseña. En esta sección dispones de un poco más de información y de conceptos propios de cada culto, así como algunos secretos. Que pertenezcan a una misma organización y panteón religioso no significa que sean iguales, ni siquiera parecidos. Los cultos son muy diferentes entre sí.

Cuando una persona ingresa en un culto rara vez comprende donde se está metiendo. Solo el tiempo y un buen mistagogo pueden orientarle correctamente. La idea que en principio tenía sobre el culto puede cambiar con el tiempo, ya que a simple vista la mayoría de ellos parecen una cosa cuando en verdad son muy diferentes.

Los cultos grecolatinos han ideado a lo largo de generaciones un sistema de iniciación por grados –a imitación de cultos más antiguos, como los egipcios-, en el cual poco a poco se van mostrando al teúrgo los secretos de su culto. A medida que va conociendo a miembros de su culto y de las diversas congregaciones va adquiriendo conocimientos reales y experimentando la verdad cotidiana. A su vez los teúrgos con más experiencia le mostrarán un poco más sobre los Misterios y el resto de los conocimientos teúrgicos. A la vez que aprende conoce, y a la vez que conoce aprende. Este aprendizaje iniciático difiere en gran medida de culto a culto. En algunos cultos los grados iniciáticos están fuertemente reglamentados, en otros son más laxos.

Es importante tener en cuenta la experiencia "real" del personaje respecto a su culto, al principio sabrá muy poco sobre él, tendrá una idea vaga. La misión del Iniciador es de ir mostrando al personaje como es su culto, como es el día a día, sus intrigas y quién es quién.

El conocimiento teúrgico es poder puro, por ello es difícil escalar posiciones y aprender rápidamente. La mayoría de los teúrgos son recelosos de enseñar los conocimientos que le hacen poderosos. Compartir debilita al que enseña, ya que su poder radica en que se le necesita por lo que sabe, aunque algunos líderes de los cultos suelen motivar el aprendizaje. El personaje tiene que actuar con inteligencia y hacer uso de sus recursos para adquirir este tipo de poder, ya que rara vez se lo darán porque sí. Los cultos no son organizaciones bienhechoras ni altruistas.

Otra cuestión muy importante es no olvidar nunca que los cultos del Pacto, así como los cultos condenados y la mayoría de las sociedades teúrgicas se basan en que son sociedades secretas. Sus miembros pueden conocerse por apodos y nombres falsos en gran cantidad de casos, salvo el culto a Júpiter, cuyos miembros jamás se dirigen entre ellos por apodos, siempre utilizan su nombre real, ya que este es motivo de su orgullo.

El mayor enemigo de un teúrgo es otro teúrgo, ya sea de su mismo culto o de otro. El que pertenezca a un mismo culto no significa que sean amigos, ni siquiera que compartan ideas y objetivos. Los teúrgos se consideran "compañeros", lo único que comparten es el culto. De hecho, la competición es a veces tan dura que no es raro que "desaparezcan" teúrgos de la mano de sus propios compañeros. Realmente donde el teúrgo encuentra más afinidad y simpatía es en las congregaciones, ya que a menudo se une a ellas por motivos de finalidad y motivación.

Diferencias entre los cultos capitolinos

Los principales cultos grecolatinos, ya sean estos del Pacto o Condenados, poseen sus propias características, historia, necesidades y aspiraciones únicas. Son pocas cosas lo que tienen en común, salvo un mismo origen, pertenecer a la misma civilización y enemigos similares, incluso entre ellos muchos son rivales y competidores. Cada deidad representa un aspecto de la creación y por lo tanto su culto interacciona en ese campo que es la deidad.

Aunque el sistema teúrgico sea igual para todos aquellos que utilizan el poder de la teúrgia, siempre hay matices importantes, incluso aunque utilicen el mismo Misterio. Este puede manifestarse de manera diferente, aunque el efecto sea el mismo o muy similar. Esto no solo es para los cultos grecolatinos, todos los cultos se ven sujetos a este concepto. La teúrgia es igual para todos, pero con matices importantes.

De igual forma la estructura orgánica de los cultos varía enormemente, ya sea por sus ritos secretos, jerarquía e iniciación. Cada uno de ellos es un mundo diferente y extraño. Aquí tienes una pequeña guía para que introduzcas un poco a los personajes en sus cultos. Este es tu trabajo como Iniciador, siéntete libre de inventar ritos y otros conceptos para los cultos, ya que ahora están en tus sabias manos.

Culto a Júpiter

El culto a Júpiter se fundamenta en aquello que representa al antiguo patricio romano, constituyentes del Senado romano, patriarcas de las familias más importantes y comprometidas con la idea de Roma. Estos patres –padres- eran a su vez los sacerdotes de sus familias, ya que según el modelo romano existe la religión pública o del Estado, y la religión familiar, siendo esta privada. Siendo estos patres los depositarios del saber primordial de la religión romana, que poco a poco fue ampliándose a los plebeyos. Aunque siempre quedaron ritos y secretos en sus manos.

Tras la expulsión de los reyes y el fin de la influencia etrusca, la República romana inició la conquista del mundo conocido, auspiciada sobre todo por los cultos a Júpiter, Juno y Marte. Esta conquista es el orgullo de estos cultos. Pero el éxito y el tiempo llevaron a una relajación de las costumbres y el culto privado fue olvidándose, siendo algo testimonial en tiempos del Imperio. Los diale intentan restaurar las costumbres en un imperio que es un hervidero de religiones y creencias que poco tienen que ver con la tradición grecolatina. Pese a todo los diale son fervientes sacerdotes del culto privado.

HONOR Y JURAMENTO

Hay dos conceptos muy importantes para los diale, el *honos* y el *iu sacerdos*.

El honos está vinculado al concepto de virtus. Para un dialis el honor representa su valor y carácter, su integridad como patricio, depositario de las responsabilidades del Estado. Esta dignidad solo puede "adquirirse" tras servir en algún cargo, ya sea civil, religioso o militar.

El *ius sacerdos* es un importante juramento que se realiza cuando un iniciado alcanza el grado de teúrgo. El ius sacerdos es una numina de grado 5. Faltar a ella acarrea una maldición tem-

poral -uno de sus efectos acarrea la perdida completa de los puntos de fides-. El teúrgo recibe una marca visible solo para los diale.

MISTAGOGO

Los diale escogen a sus aspirantes de entre sus propias familias: hijos, sobrinos o hermanos. Nunca mujeres, ya que es el único culto donde el sexo femenino está expresamente prohibido.

Se observa desde el nacimiento si el sujeto presenta algún tipo de signo divino, ya sea una marca corporal o un signo en los cielos. Si es propicio se observará su desarrollo, inculcándosele los valores tradicionales. Los diale desde casi el nacimiento enseñan a sus iniciados, de esta forma cuando alcanzan la edad de la madurez –a los 17 años, o a los 14 en algunos casos- pueden ser miembros de pleno derecho, aunque deben superar unas pruebas de aptitud. Estas consisten simplemente en que el mistagogo encargado de su aprendizaje considere que está dispuesto, esto no es tan sencillo como parece. El mistagogo debe considerar que es un hombre digno, respetuoso y un verdadero patricio. Por supuesto esto no siempre se observa pues a veces se incluyen a verdaderos inútiles por motivos políticos.

INICIACIÓN

Si al aspirante se le considera digno se realiza la iniciación. Se le lleva junto a tres de sus familiares a un templo de Baco un 16 de Marzo, donde se desprenderá de su toga pretexta, propia de los niños. Se vestirá con su nueva toga viril, siendo esta de un blanco inmaculado, símbolo de madurez. También se desprende de su bula de oro, amuleto que le ha protegido de lo sobrenatural desde su nacimiento. Tras esto se presentará en un templo de Júpiter, donde será presentado ante sus iguales, realizando el *ius sacerdos*.

LAS FAMILIAS PATRICIAS Y EL SEPTEMVIRATUS

Numerosas son las familias que forman el culto a Júpiter, cada una de ellas posee sus propias tradiciones, rivales y aliados. Todas las familias son de origen patricio, linajes antiguos procedentes de los primeros que formaron el senado de Roma durante la época de la monarquía. Su número y linajes han variado a lo largo de los siglos, algunos destruidos por las guerras entre cultos, otros por los propios entresijos del poder, consumidos por los otros linajes. Oscura es la historia de las estirpes nacidas del poder de Júpiter.

Las siete grandes familias que forman el septemvirato –consejo de siete familias que controla el culto- a finales del siglo II son: la albina, cornelia, domicia, furia, magna, marcia y sulpicia. Otras familias importantes son las valeria, claudia, metela, licinia, hortia, horacia, julia, cassia, antonina, aurelia, nautios y antistia. Algunas de estas familias están vinculadas a otros cultos, así la familia nautia está vinculada al culto a Minerva, la julia a Apolo y Venus, la aurelia a un culto solar. Estas vinculaciones pueden ser públicas o secretas.



Durante la guerra civil de Septimio Severo varias familias dejarán de pertenecer al septemviratus, ingresando otras, como la valeria y la claudia.

Gens Albina

Antiguamente una de las familias más guerreras y belicosas de todas, importantes en la consecución de la conquista de Hispania y de su romanización, junto con los cornelio. Ahora el culto no destaca por sus dotes bélicas, si no por su erudición. Su poder se extiende a los términos de la Galia y Britania, pero su término es **Hispania**. Su sede está en **Toletum**, una pequeña localidad situada en el centro geográfico –y omphalo importantísimo- de la Piel de Toro.

Entre algunos albino, como su propio nombre indica, acusan el mal del albinismo, siendo un rasgo común en la familia. Al parecer lo adquirieron durante las guerras acaecidas para la conquista de Lusitania, al parecer malditos por los sacerdotes de un dios llamado Endovelico.

Muchos puestos relacionados con la sabiduría, las magistraturas civiles y judiciales están en posesión de los albino, de los que se dice que son la *gnosis* –conocimiento sobrenatural- del culto. Sus miembros encaminan sus vidas al saber y el conocimiento más variado. Se dice que en su sede han construido una biblioteca oculta de proporciones gigantescas en la que desarrollan el Misterio de **Sapientia**, así como conocimientos teúrgicos y taumatúrgicos.

Los albino mantienen relaciones con las sectas cristiana y judía, de hecho tiene entre sus propias filas dos obispos, uno en Hispania y otro en la Galia. Mantienen contactos secretos con varios grupos de taumaturgos y filósofos. Son enemigos declarados del culto condenado a Baco.

Cualidad extra: estudioso 1.

Gens Cornelia

Célebre familia por sus héroes y hazañas militares. Fueron expulsados del término de África por la familia sulpicia, la cual convenció al septemvirato del excesivo poder de los cornelio en aquella época. Fueron exiliados primero a Hispania. Tras la conquista de Britania por Claudio, se instalaron en la isla. Ahora el término de **Britania** es su posesión dentro del Pacto, donde tienen el poder absoluto de su culto. Solo las familias marcia y albina tienen algunos

miembros destacables en la isla. Tal es el poder de los cornelio que por ley del Pacto cuando un dialis desea visitar Britania debe dar cuenta de ello a los cornelio en su sede de **Isurium**.

El poder de los cornelio es su fuerza militar. Gran parte de sus fuerzas la dedican a luchar contra los bárbaros de Scandia, Thule y Germania. Han desarrollado el Misterio de **Bellum**.

Al ser una de las familias más antiguas mantienen los valores tradicionales, siendo los menos corruptos de todos los linajes, dignos y en verdad grandes líderes.

Enemigos acérrimos de los sulpicio. Los albino ayudan, en secreto, a los cornelio contra los sulpicio, aunque es cierto que los propio albino ayudan a los sulpicio contra los cornelio. Amigos de la *scola philosophica* de los estoicos, cuyas enseñanzas han calado con fuerza entre los cornelio. Mantienen una estrecha alianza con los saliare.

Cualidad extra: combatiente.

Gens Domitia

Se les conoce como los *ahenobarbos* –barba de bronce- ya que casi todos son pelirrojos o rubios. Según una leyenda el mismo Júpiter fue quien tocó la negra barba del primer domicio tornándola de color bronce como signo de victoria tras una batalla.

Su sede está en **Ravenna**, siendo el término de **Italia** su área de mayor influencia, aunque sus redes llegan hasta la Galia y la Hélade. Los domicio pretenden mudar su sede a Roma, pero una antigua ley no permite que ninguno de los linajes establezca su sede allí.

Si los magno son ricos, los domicio lo son más, y además son codiciosos. Poseen ingentes riquezas. Los domicio son famosos por su crueldad extrema, sus divertimentos son atroces. Pero también son famosos por sus excentricidades y demencias. El emperador Nerón es el mayor ejemplo posible.

Su Misterio es el de **Fornax**. Desvelar por parte de domicios conocimientos sobre este Misterio está castigado con la muerte. Muy pocos fuera de la familia saben que lo conocen. Son grandes aliados de los mulciberi desde tiempos de la República.

Los viatori están directamente bajo su protección. Debido a ello una secta relacionada con los atlantes *aunacis* es una de sus principales preocupaciones.

Los domicio tienen contactos con los milesianos, unidos en la búsqueda de riquezas materiales y sobrenaturales.

Cualidad extra: riquezas.

Gens Furia

Una de las familias diale más antigua. Son famosos por su longevidad, un furio puede alcanzar con cierta facilidad la edad de 100 años. Establecidos en la **Galia**, haciendo de **Augusta Treverorum** su sede, de la que extienden su poder al término de Italia, aunque los furio están un poco por todas partes. En la Galia poseen extensas villas, con cientos de esclavos. De hecho es la familia con mayor número de esclavos.

Sombríos y extraños, son excéntricos por naturaleza. Tener cerca a un furio es a menudo desagradable, incluso se dice de ellos que su locura es tal que consideran a los que no son teúrgos como simples animales. Dicen las malas lenguas que han llegado a devorar a sus congéneres de especie, pero claro, solo son rumores.

Su Misterio es **Vitae**. Consideran la carne una simple herramienta. Los líderes de la familia poseen grandes conocimientos sobre el Misterio de Tenebrae, obtenido por Marco Furio Camilo durante la toma de la ciudad etrusca de Veyes. Unos pocos también poseen conocimientos sobre nigromancia. Tanto Tenebrae como la nigromancia son conocimientos secretos que nadie –salvo las dominae- saben que poseen.

Los furio son aliados del culto a Juno. Intercambian información, habitualmente para atacar a sus enemigos políticos y a teúrgos. Son enemigos de los domicio. Ambas familias se odian profundamente.

En la Galia se les acusa de ser demasiado blandos con los druidas y sus fanáticos seguidores. A los líderes de varias congregaciones controladas por los furio en la Galia se les acusa de ser demasiado permisivos con el "problema" druida.

Cualidad extra: +1 a las tiradas de envejecimiento. Envejecen a partir de los 35 años.

Gens Magna

Establecidos en los territorios de la **Hélade**, donde ocuparon el puesto de la desaparecida familia flaminia. El Epiro es posesión de la familia. Su sede está en **Corinto**, ciudad comercial de gran importancia. Las ciudades de la costa de Asia Menor están bajo su influencia. En todas las ciudades comerciales importantes hay un magno. La riqueza es su mayor baza.

La familia es el principal adalid contra los prítanis, los teúrgos de Apolo. Pero la familia, al no destacar por sus virtudes bélicas, requiere la ayuda de los marcio. A cambio los magno les otorgan beneficios económicos. No es raro que se produzcan enlaces matrimoniales entre ellos. También es verdad que ambas familias sufren de traidores entre ellos, no son pocos los prítanis que se "alimentan" de sus recursos, ya que algunos magno y marcio son adoradores de Apolo. Puede decirse que los prítanis sobreviven gracias a ellos.

Los magno son excelentes políticos, oradores, gramáticos y viajeros. Basan su poder en la política y oratoria más pura y dura. Influyen en el comercio del oriente romano. Se dice de ellos que cada magno vale su peso en oro. Son conocidos mecenas de artistas y sabios. Los magno son amantes de la cultura griega… quizás un poco más que de la romana. Por ello son a veces mal vistos por los cornelio y los domicios.

Su Misterio es **Genus**, otorgado por el culto a Juno casi al final de las guerras prítanicas. Este fue un hecho sin precedentes. Las dominae deseaban eliminar a los flaminio y por ello fortaleció a los magno, siempre en deuda con ellas.

Los magno son los encargados del Pacto de mantener contactos con la Enneada egipcia. Un gran privilegio y responsabilidad, que les fue arrebatado a los domicio –lo cual no olvidan-.

Cualidad extra: riquezas.

Gens Marcia

Es la familia menos numerosa, ya que muchos de sus miembros ingresan en el culto a Marte y mueren durante las diferentes guerras. Enlazan el culto a Júpiter con el de Marte, ganando de ellos el Misterio de **Bellum**. Esta familia asegura proceder del rey Anco Marcio, cuarto rey de Roma.

Su sede está en **Aquincum**, en la frontera del Danubio, último bastión entre la *romania* y los bárbaros. El término de **Iliria** es su principal área de actuación, aunque no es raro verlos allí donde se necesite la fuerza militar, ya sea en Germania o el Oriente. Consideran que han nacido para morir luchando para salvaguardar las fronteras del Imperio. Por ello esta familia siempre se ha ido desplazando allí donde Roma hiciese frontera. Sus villas parecen campamentos militares.

El término de Iliria es especialmente peligroso debido a la gran cantidad de seres sobrenaturales y *kakodaemoni* que la pueblan. Son tierras oscuras, aunque los marcio están acostumbrados a los encuentros desagradables y a las guerras que mantienen con estos seres en las sombrías espesuras de los bosques y las inmensas e inhóspitas montañas de la Dacia, Moesia y Dalmacia. Los magno financian a los marcio las expediciones que se realizan en el término para acabar con estos seres.

El culto a Juno sospecha de los marcio que tienen alguna relación con los prítanis. Creen que tienen algún tipo de alianza. Esto es cierto a medias. Pero la mayoría de la familia es leal al Pacto.

Cualidad extra: combatiente.

Gens Sulpicia

Esta antigua familia ha ganado poder a lo largo de los siglos arrebatándoselo directamente a otras familias, especialmente a las más poderosas. Los sulpicio siempre luchan por equilibrar el poder del septemvirato. Justicia, equidad y tradición son sus máximas. Dicen proteger a las familias de si mismas.

Los cornelio tras la conquista de África y otros territorios tenían en sus manos un poder militar y político sin precedentes en la época. Los sulpicio atacaron con rapidez, sus armas: la justicia y la oratoria. Tanto los sulpicio como los cornelio utilizaron todo tipo de artimañas y acciones muy poco honestas durante esos años: villas quemadas, asesinatos, acusaciones públicas… Convencieron al septemvirato del peligro que representaban los cornelio. Estos para evitar una guerra abierta entre familias accedieron. Los sulpicio obtuvieron a cambio el término de **África**.

La sede sulpicia está en **Cartago**. Los sulpicio poseen grandes riquezas agrícolas y ganaderas. Para hacerse una idea del poder de esta familia, solo cinco sulpicio tienen en posesión dos tercios de la provincia de África proconsularis–tras asesinar a varios propietarios-. Puede decirse que son reyes en África. Su influencia se deja notar en Italia, Hispania y la Hélade.

Su política dentro del Pacto es muy dura, creen firmemente en la eficacia de este, y ciertamente desearían un mayor protagonismo de los cultos como un todo, no como partes independientes. Su ayudan para ello del culto a Juno y muy especialmente de las Vestales, de las cuales siempre alguna es de la familia.

Los sulpicio son excelentes en **Divinatio**. Gracias a ello saben cuando atacar a las otras familias. Tras sus mascaras de patricios justos y preocupados por el Pacto, se ocultan hombres codiciosos que desean el poder absoluto del septemvirato.

En las cercanías de Cartago y la provincia de Byzacena han tenido que lidiar contra el problema de los *kehnem*, los cuales asesinan a los teúrgos y miembros de la familia sulpicio. Pocos han sido los que han caído que no pertenezcan a esta familia, por lo que se sospecha que se trata de una venganza exclusiva contra los sulpicio.

Cualidad extra: influencia política.

Culto a Juno

Las dominae consideran que la humanidad es como un inmenso rebaño que necesita de pastores para ser guiados: ellas son los perros pastores y los propios pastores. Cuando una oveja se descarrila debe ser devuelta al redil o sacrificada, pues si se permite una sola excepción todo el rebaño peligra.

Las dominae, las señoras, saben que la humanidad se prepara para una nueva guerra, una guerra religiosa y teúrgica, pues sin descanso se preparan para luchar y vencer. Los enemigos posibles son muchos por ello es vital recopilar conocimientos sobre todos ellos, sin excepción y a cualquier coste. Todos son sospechosos, incluso los cultos del Pacto.

FAS, LA VOLUNTAD DE LOS DIOSES

Para las dominae el concepto de Destino es primordial. Conocerlo en su totalidad es imposible pues ni los dioses conocen el futuro, pero indagar sobre él si es posible. Para que el destino sea favorable deben observarse rigurosamente los ritos religiosos y respetar a los dioses. Son las más fervientes defensoras del Pacto. La *fas*, seguir la correcta voluntad de los dioses no está al alcance de cualquiera, sino de las Hera, que indican la voluntad divina por medio de sus órdenes y edictos.

MISTAGOGA

Las mistagogas dominae observan durante años el firmamento y los signos celestes, realizan auspicios y adivinaciones para determinar quiénes son las posibles candidatas al culto. Para ellos es importante que el destino y la voluntad divina estén enlazados. Debe encontrarse algún tipo de signo divino relacionado con la neonata escogida, como puede ser una marca corporal o alguna alineación especial de las estrellas al nacer la candidata, y un largo etcétera de posibilidades.

Cada cierto tiempo una domina está obligada a ocupar el cargo de mistagoga durante varios años. Debe buscar e indagar la candidata entre las familias que su superiora demarque. Si la búsqueda tiene éxito deberá captar a la neonata –las formas pueden ser diversas, desde el simple rapto hasta la compra de la niña- e instruirla en los ritos del culto. Durante su cargo será responsable total de la candidata. Cada año tendrá además que presentarse ante una comisión de tres antiguas dominae –las vetulae- encargadas de escoger a las mistagogas para detallar cómo va el aprendizaje y recibir instrucciones. Tras la instrucción la domina deberá dejar su cargo de mistagoga hasta que se le vuelva llamar para desempeñar tal cometido.

INICIACIÓN

La iniciación no está a cargo de la mistagoga, solo se encarga de la instrucción y de llevar a la candidata hasta el Magna Heraion –Templo de Juno en Praeneste y el principal del culto para estas cuestiones-. La iniciación está a cargo de tres dominae, las viejas –vetulae-. Estas recitarán varias preguntas referentes a los ritos del culto. Si les place la candidata accederá a su año de prueba. Dictaminarán una misión para ella; debe resolverla antes de que finalice un año. Si tiene éxito se convertirá en una domina. Si falla es que habrá muerto, o ellas mismas se encargaran de ello. Las vetulae nunca dejan cabos sueltos, son muy meticulosas.

JERARQUÍA

El culto está fuertemente jerarquizado, cada cargo posee su título, responsabilidad y deberes. Diez son los cargos, desde puella –niña- hasta las regina, líderes del culto.

Los cinco primeros rangos reciben el nombre genérico de humiliores –los humildes-, los cinco primeros el de honestiores –los mejores-, a imagen de la sociedad romana.

DYNASTEGOGOI, LOS PRECEPTORES DE LOS PRÍNCIPES

Este puesto jerárquico compuesto por diez miembros goza de grandes prerrogativas y poder, siendo los guías de los príncipes –los líderes, como el emperador, los cónsules o los gobernadores de las provincias-. Las dominae saben como influenciar las altas esferas sin que se percaten de ello, siempre susurrando al oído de los poderosos. Muchas están encargadas de enseñar a los hijos de los honestiores diversas artes políticas y sociales, de esta forma siempre pueden manipularlos mejor, trabajando como simples matronas y mujeres de familia.

El estar encumbradas cerca de los puestos de poder no las exime de la gran responsabilidad que conlleva, por ello siempre deben rendir cuentas a su superiora. Pese a ello no es raro que la corrupción y las intrigas afloren. En el pasado un grupo de dynastegogoi intentó tomar el poder del culto en la llamada Conspiración de Palacio.

HEROGOGOI, LAS PRECEPTORAS DE LOS HÉROES

Este grupo selecto tiene la importante misión de encontrar "héroes", personas marcadas fuertemente por el Destino. No es

tarea fácil pues deben determinar el tipo de destino y competir además con los bellatori, pues estos también buscan héroes.

Las herogogoi disponen de varios grupos para ayudarse en su cometido, desde simples delincuentes hasta pretorianos y otros teúrgos. Los delincuentes suelen creer que trabajan para algún criminal con cierto poder y riquezas. El trabajo de estos grupos consiste en secuestrar a los niños indicados por las herogogoi. De esta forma nadie las relaciona con estos grupos criminales pues se mantienen ocultas y distantes a los mismos.

Las herogogoi son las encargadas de instruir a los héroes de diferentes formas. Rara vez les instruyen como teúrgos, los convierten en la mayoría de las veces en fieles de alto rango.

LAS CINEGÉTICAS

Dentro del culto hay un grupo de diez teúrgas llamadas las cinegéticas, las cazadoras. Su única dedicación es la de vigilar a los miembros de los otros cultos. Si los teúrgos vigilados se convierten en traidores al Pacto según los parámetros de las dominae deben ser eliminados. Este cargo es secreto, incluso entre ellas no se conocen, rinden cuentas directamente a su Hera. Poseen acceso al Misterio de Bellum.

Es posible que los otros cultos las llamen a veces las cazadoras –venatricis- al circular algún rumor sobre este asunto, o quizás solo sea una casualidad.

Culto a Marte

Junto al poder político siempre está el poder militar, encarnado en los orgullosos y temibles saliare, sacerdotes del dios Marte.

Marte no es solo el dios de la guerra, también es el dios del suelo patrio, por lo que los saliare tienen como principal cometido defender el Imperio, posesión del pueblo y Senado de Roma.

El culto a Marte es uno de los más antiguos y los saliare una organización cuyos orígenes se remontan a la Segunda guerra del Paraíso –aunque esto lo saben pocos miembros-. Su misión es proteger a los cultos grecolatinos. Tras la fundación del Pacto protegen solo a los que juraron, los condenados quedaron excluidos al no integrarse. En secreto muchos saliare protegen a los teúrgos condenados y a otras organizaciones.

MISTAGOGO

Los saliare escogen a sus miembros preferentemente de entre las filas del ejército, cuidándose de no coger a adoradores de Mitra –aunque no está prohibido en el culto adorador a esta deidad- o cristianos. Solo escogen ciudadanos romanos de nacimiento. Nunca libertos. Aunque no está expresamente prohibido escoger mujeres, se han dado contados casos a lo largo de los siglos.

Cuando un mistagogo saliaris elige un candidato, un consejo de al menos siete saliare debe aprobar que el aspirante sea digno. El valor, la devoción a los dioses grecolatinos y el triunfo militar son las mejores bazas para llegar a ser candidato. Se realiza un augurio para saber si este es favorable o no. Si es negativo solo puede repetirse cada nueve años.

Si el augurio es positivo lo observarán durante un periodo de al menos tres años y si es digno se le propondrá ingresar en el culto. Si acepta se le considerará aspirante. Si no acepta se le obligará a hacer un juramento el cual le exigirá no mencionar nada sobre ellos –este juramento es una poderosa numina-. Si se niega a jurar los saliare primero le aconsejarán que realice el juramento, si vuelve a negarse, los saliare tomaran medidas más drásticas.

Si se convierte en aspirante se le instruirá en el culto durante unos tres años. Finalmente los saliare le confiarán una misión de tipo bélico, un bautismo de sangre. Si la supera se realizará la iniciación.

INICIACIÓN

La iniciación conlleva una serie de ritos auspiciados por los más veteranos de los saliare. Cada congregación posee un lugar acondicionado para las iniciaciones. Generalmente este lugar es subterráneo, una gruta o cueva natural con una sola abertura en el techo. Al iniciado se le hace pasar tres días en dicha gruta, desprovisto de alimentos, siendo encadenado a un poste de hierro, siendo imposible escapar de ahí. Lo que suceda dentro solo le concierne al iniciado. A menudo se manifiestan manes de antiguos saliare, los cuales pueden hacerle revelaciones. A algunos iniciados se le revela como morirán –no cuando-, otros aprenderán conocimientos, unos pocos sufrirán cambios físicos, incluso pueden adquirir dones… Unos pocos aparecen muertos atrozmente.

Algunos mistagogos marcan a sus iniciados tras salir de la caverna con un hierro candente, por norma las marcas son tres letras griegas. Esta es una práctica habitual en la parte griega del Imperio. Parece ser que siguen una vieja tradición proveniente de Esparta.

Tras este confinamiento debe realizar un juramento, el *sacramentum*. Este es pronunciado en voz alta ante tres saliare de pleno derecho y el mistagogo. Hay diversos juramentos típicos, aunque algunos elaboran sus propios juramentos.

Tras los diversos ritos el nuevo saliaris tiene el honor de poder llevar una clámide roja, color prohibido para los aspirantes.

APODOS Y TÍTULOS

Durante la iniciación el mistagogo suele poner un apodo al nuevo saliaris. Este apodo hace referencia a algún rasgo en el que destaque el saliaris, siendo motivo de orgullo, aunque algunos mistagogos si están disgustados por algo que haya hecho su iniciado pueden imponerle un apodo despectivo.

Cada vez que un saliaris realice alguna hazaña memorable es habitual que incorpore a su nombre un nuevo apodo en referencia al mismo. Por ejemplo, el saliaris Marcio Dementio, conocido por sus excentricidades, recibió el apodo de dementio "el loco" por su mistagogo, pero tras haber realizado una hazaña memorable pero sumamente temeraria. Ahora, además de dementio, ha ganado un nuevo apodo tras acabar con la vida de dos importantes prítanis en la isla de Rodas, *fulmen*, el rayo. Los fulminó a los dos con un solo rayo.

PALAESTRAE

Los saliare como combatientes experimentados han establecido a lo largo del Imperio las *palaestrae*. Comparten la esencia de los campamentos militares, ya que se trata de campamentos cuya finalidad es entrenar a los teúrgos en la lucha contra los enemigos del Pacto. No es raro ver teúrgos de otros cultos en las palestras, sobre todo diale y bellatores. Estos últimos han alcanzado dentro de las palaestre altas posiciones, son muy valorados por los saliare.

La vida en estos lugares no dista mucho de un campamento militar, disponiendo de un reglamento interno severo.

Las tres palaestrae más famosas son el de Lamia Sanguinis, en la Cirenaica, especializada en seres sobrenaturales, la Orionis, en la Galia, especializada en druidas y la Arcis Militae, establecida en la Norica, cuya principal actividad es destruir los lugares de poder germánicos.

EPULUM

Cada cierto tiempo los saliare realizan un *epulum*. Este es un tipo de banquete sagrado cuya misión primordial es establecer lazos de camaradería entre los saliare. Siempre se invita a un miembro de cada culto del Pacto como costumbre.

El epulum lo preparan tres saliare, llamados epulones, a lo largo de un año. El cargo es anual y escogido al azar. Los epu-

lones se encargan de financiar los banquetes, organizarlos y determinar las listas de invitados. Es un honor el ser un epulón. En los epulum los saliare aprovechan para contar sus hazañas y realizar intercambios con sus socios.

Culto a Vulcano

Desde los albores de los tiempos los hombres han luchado por controlar y modificar el mundo que los rodea. Los mulciberi encarnan este concepto, son capaces de crear maravillas y de dominar la naturaleza más salvaje. Los mulciberi han sabido dominar las diferentes técnicas de creación, teniendo en su poder secretos inmemoriales.

HABILIDADES ARTESANALES

Los mulciberi a lo largo del Imperio trabajan y elaboran todo tipo de objetos, todo lo que puede ser construido está al alcance de los artesanos. A su vez la arquitectura y la construcción naval están bajo su auspicio. Tal es su influencia que sus sociedades están en todas partes, influenciando desde las sombras.

Un mulciber en su juventud puede estudiar varias artesanías hasta que alcanza la madurez y su especializa en una o dos.

SOCIEDADES

Los mulciberi se agrupan en corporaciones profesionales, llamadas *societas*. Estas sociedades son congregaciones, con sus estatutos y objetivos, con sedes estables y miembros fijos. Para crear una sociedad deben constituirla un mínimo de siete mulciberi y un máximo de doce.

Las sociedades están compuestas únicamente por mulciberi, estando prohibido que otro teúrgo pertenezca a la misma. Solo se puede pertenecer a una sociedad a la vez, aunque hay raras excepciones.

Las sociedades mantienen contactos entre ellas, reuniéndose cada cierto tiempo representantes de las mismas en el puerto de Ostia, en el templo de Vulcano Porta Portuensis.

EL CURSUS OPIFICUM DE LOS MULCIBERI

Los artesanos tienen que pasar por tres largas etapas de aprendizaje e iniciación antes de convertirse en verdaderos mulciberi, es lo que llaman el *cursus opificum*, la carrera del oficio.

La primera etapa consiste en la instrucción más básica. Durante diez años el aspirante debe servir a una sociedad de mulciberi, sin obtener beneficio alguno. Tras ese tiempo pasará a ser aprendiz en exclusiva de su mistagogo, el cual estará obligado a enseñar los rudimentos de la teúrgia en un plazo de otros diez años. Por último el aprendiz se convertirá en un mulciber, pero no de pleno derecho, ya que no podrá establecer sociedades ni podrá por propia voluntad asistir a las reuniones de los artesanos, salvo si es invitado por su mistagogo. Trascurridos diez años será un verdadero mulciber de pleno derecho, siempre y cuando una sociedad le admita entre sus filas.

En ocasiones el tiempo de cada etapa varía, pero no es habitual. Es poco común que un mulciber alcance plenos derechos en menos de treinta años. Objetivo que suelen lograr sobre los cuarenta y cinco o cincuenta años de edad. Esto no significa que durante ese tiempo el aspirante sea un inválido, es bien capaz de realizar trabajos respetables, pero dentro de la jerarquía de los artesanos no goza de todos los derechos. Para los teúrgos de otros cultos esto es secundario, lo que le interesa es la valía personal del mulciber.

MISTAGOGO

El mistagogo es el verdadero valedor del aspirante, así como la sociedad que lo acoja, instruyéndolo y haciéndose responsable de sus actos. Por ello los mistagogos suelen ser severos y vigilantes. El poder del mistagogo sobre el aspirante es total, teniendo incluso la posibilidad de eliminarlo si lo cree necesario.

Los mulciberi buscan a sus aspirantes en las ciudades, buscando entre las corporaciones de oficios. Los métodos son variados, desde el puro secuestro hasta la compra del aspirante a sus familiares. Pero siempre escogen a niños de corta edad, ya que son más fáciles de controlar y enseñar. El mistagogo y la sociedad se convierten en la familia del aspirante.

INICIACIÓN

La iniciación de los mulciberi es un largo proceso que lleva treinta años. Durante la primera fase no hay ritos especiales, salvo cuando alcanza la madurez necesaria para pasar a la segunda. Es un rito realmente cruel, ya que consiste en marcar a fuego al aspirante con un hierro candente en una pierna.

El rito más importante del aspirante es al final de los treinta años, cuando se le considera un mulciber de pleno derecho. El rito consiste en producirle algún tipo de lesión corporal con fuego; esto es debido a que Vulcano está maltrecho. Es un rito extraño, ya que se encuentra a camino entre la teúrgia y la taumaturgia. Lo positivo es que enlaza al mulciber con un cabiro. El cabiro tiene en su designación de poder lo que posea el mulciber en sus dignidades.

Cuando el aspirante se convierte en mulciber rompe totalmente con su mistagogo, pasando a ser su igual. El nuevo mulciber tiene prohibido establecerse en la misma sociedad que su mistagogo.

ATANOR

Una fragua crea objetos normales, el atanor crea objetos teúrgicos, y esto último es lo que marca la diferencia.

El atanor no es único de los mulciberi, ya que es utilizado por los alquimistas, los milesianos y algunos grupos de taumaturgos y goéticos. La idea del atanor es igual para todos: un lugar sagrado donde el hombre forja sus prodigios, controlando la naturaleza, obrando para crear aquello que necesite.

El atanor es el mayor instrumento teúrgico del mulciber, ya que sin él jugarían con una gran desventaja. Ciertamente necesitan del atanor para realizar sus consagraciones.

Un mulciber puede crear varios atanores a lo largo de su vida, pero solo puede tener uno a la vez. Al crearlo mantiene una unión mística, para crear otro debe destruir o incapacitar el anterior.

Cabiros: el poder de los forjadores

Son genii del fuego. Son considerados hijos de Hefesto. Regalo del dios a sus hijos predilectos, los mulciberi. Proporcionan conocimiento y poder relacionado con la forja y el fuego.

Culto a Ceres

Los satoris adoran la tierra, encarnada en las diosas madres. La tierra para los satoris, especialmente la tierra cultivada, es sagrada, sustento de vida. Los satoris desde tiempo inmemorial cultivan la tierra, aprendiendo sus secretos y misterios, las propiedades de las plantas y los minerales.

La agricultura encierra muchos secretos, pero depende totalmente del beneplácito de la naturaleza, por supuesto, controlada por los dioses. Ceres, llamada Deméter por los griegos, controla la tierra y los secretos de sus frutos. Si se obtiene su favor, la tierra será generosa, de lo contrario, la tierra no proporciona su alimento. Sin este no hay vida. Uno puede pensar que se trata de un poder limitado, pero a la larga es el poder más importante y determinante.

MISTAGOGO

Los mistagogos satoris suelen escoger a sus iniciados de entre los fieles del propio culto. Habitualmente escogen a los más capaces, fanáticos y radicales. Desde jóvenes los instruyen en los numerosos ritos religiosos del culto y de esta forma poco a poco va formando al teúrgo.

El mistagogo como sacerdote y garante del culto en la zona tiene derecho de vida y muerte con el iniciado y con los fieles. Según su carácter hará uso de ello o no.

INICIACIÓN

Cuando el joven iniciado escogido por el mistagogo alcanza la edad de 17 años –*adulescens*- se le encomienda la administración de alguno de los trabajos propios del santuario. Debe ser eficiente en el control y cuidado de su labor, pudiendo ser este desde vigilar a los trabajadores del campo, formar parte de la milicia o mantenerlo limpio.

Cuando alcanza la edad de 30 –*juvenis*- se le lleva a Eleusis, ciudad griega sede del culto a Deméter. El mistagogo presenta al joven al sacerdote, siempre acompañado de un ateniense de nacimiento. Si el sacerdote acepta, el joven es ahora un iniciado, con derecho a participar en los Pequeños Misterios, celebrados en Agrai –en las afueras de Atenas- en Febrero. Junto al iniciado se presentaran otros. Es un gran momento para ellos, y una excusa para conocer a los posibles futuros teúrgos.

Tras ser purificado, se le prepara para la iniciación, llamándosele ahora *mistes*. Tras seis meses, en Septiembre, se le iniciará en los Grandes Misterios. Si es apto, tras ellos, se convertirá en *epoptes*. Ya es un teúrgo.

MATRONAE

Las madres, llamadas *matronae*, simbolizan la tierra allí donde estén. Para los satoris la Gran Madre es Ceres, madre de la tierra nutricia. Pero cada tierra, desde un punto de vista físico y místico, tiene su propia madre característica, aunque todas son Ceres, una pero múltiple. Las matronae son el genius del lugar, enlazadas con el poder de Ceres-Deméter.

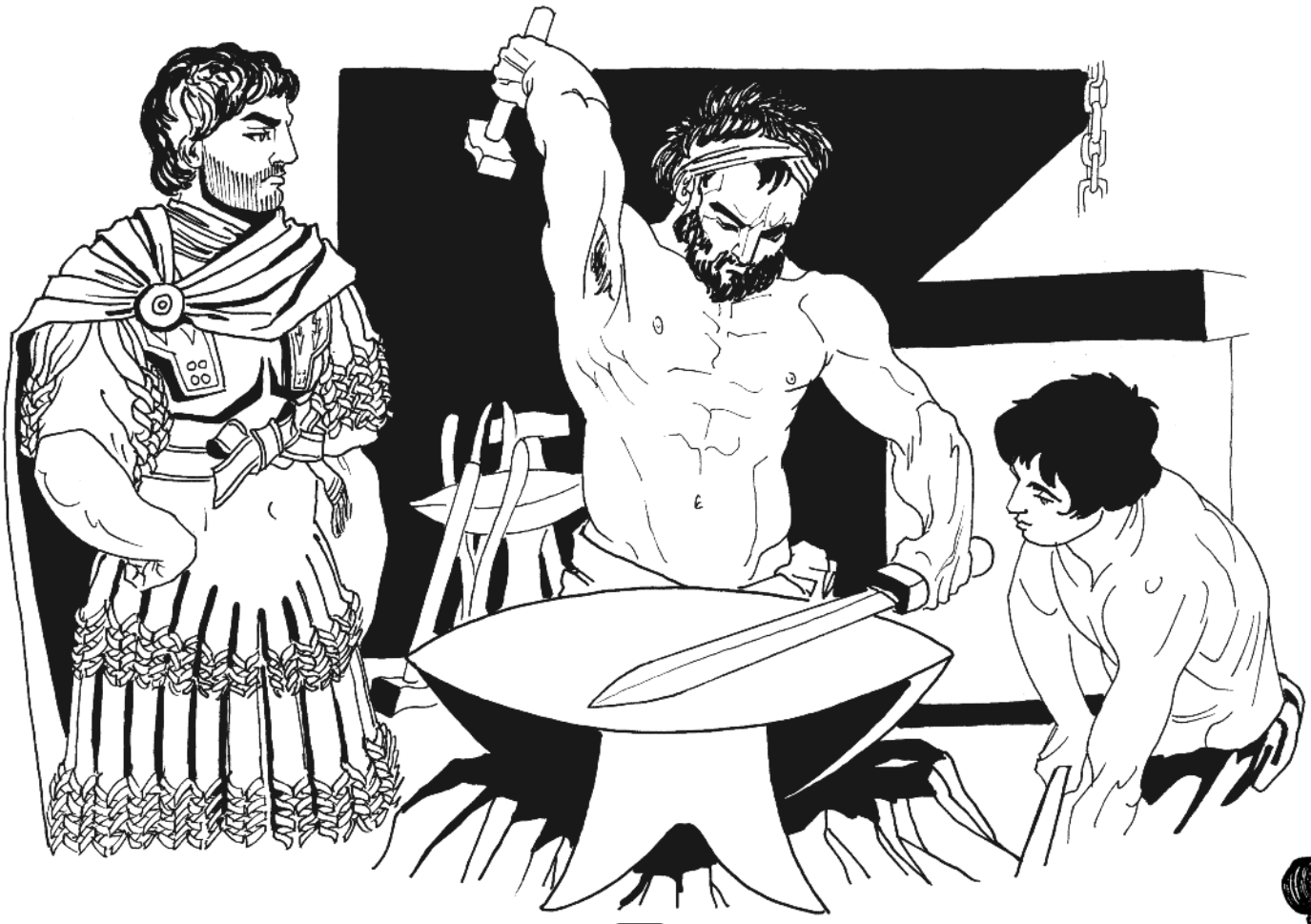
Cada santuario tiene su propia *matrona*, simbolizada en multitud de formas. Siempre es un objeto primitivo y sencillo: una piedra, un árbol, una tosca estatua de Ceres, una caverna,… Este objeto representa la esencia del lugar.

Estas *matronae* encierran un gran poder y son temibles guardianas de la tierra y de los santuarios, capaces de invocar la ayuda de la naturaleza.

El poder de este genius es muy variable, con variables puntos en la designación de poder. Sus capacidades sobrenaturales están relacionadas con la naturaleza, por la tanto puede realizar numinae y dominatus de Hierofanía, Natura y Vitae.

AGYRMOS

Los satoris se reúnen en *agyrmos*, congregaciones de teúrgos con multitud de fieles. La congregación a menudo está localizada en pagos, aldeas y pueblos fácilmente defendibles por los fieles. El lugar está administrado por un teúrgo, asistido por fieles. Su deber es protegerlo con su vida, ya que el santuario está en su interior. Cada *agyrmo* está organizado alrededor de un santuario, en el cual se realizan los ritos y fiestas religiosas. Ocultos en bosques, cuevas o lugares casi inaccesibles, con la imagen propia de la diosa del lugar. Estos lugares son la manifestación de la fe de los fieles y teúrgos.



Por ello los fieles se organizan en milicia. Patrullan la zona, expulsando o eliminando a los intrusos, proteger el santuario es primordial ya que es la fuente de su poder.

El deseo de los satoris es mantener en el lugar las viejas costumbres y fiestas religiosas, a la antigua usanza, libres de influencias extrañas.

FILII TERRA

Cuando un fiel o teúrgo muere, se le entierra en el santuario. Por ello cuando un santuario es antiguo, es un lugar temible, una necrópolis en la que pueden yacer cientos de ellos. Los satoris les llaman los filli terra –los hijos de la tierra-.

La otra cara de Ceres, es la de Perséfone, diosa relacionada con el Hades, el invierno y la muerte. Por ello los teúrgos y las matronae tienen el poder de invocar a los filli terra como espectros o muertos vivientes. Un ejército sobrenatural que aunque no puede salir del santuario, tiene un gran poder.

ALIADOS Y ENEMIGOS

Los satoris son aliados de los seguidores de Baco. Ambos realizan multitud de ritos juntos. El culto los apoya en el Pacto abiertamente, defendiéndoles incluso violentamente.

También se sabe que el culto protege y acoge a multitud de filósofos órficos con los que realizan ceremonias secretas. Sin embargo, no tienen buenas relaciones con los epicúreos. Pero el gran enemigo es el cristianismo. Esta nueva religión les roba a muchos fieles en sus santuarios del término de Asia, donde ambos cultos tienen un gran poder e influencia.

Culto a Venus

El culto a Venus proviene de la Encrucijada de los Dioses, emparentado con los cultos a Astarté, Ishtar, Ashera y Militta. Cultos complejos y antiguos, para una diosa con múltiples facetas. Sus adoradores, los vitalis, no son solo hombres y mujeres ávidos de placer, la realidad del culto es más complicada. El placer es sola una de las manifestaciones de la fuerza vital, aunque es la más llamativa y atrayente. La fuerza vital –ánima- es la vida, el *eros*, la existencia, lo que permite a los seres vivos existir. Este es el poder que emana de la Aphrodisias. Pero es cierto que con el Imperio los vitalis se han relajado demasiado, sus prácticas rituales son excesivamente sexuales y directas, pero dentro del culto se están recuperando las antiguas prácticas por los cognitivos.

MISTAGOGO

Los vitalis solo escogen a aquellos que consideran más "vivos". Sienten cuando una persona es apta para el culto, no es algo que piensen, simplemente saben quien es el indicado. Por supuesto esta práctica tan intuitiva y poco racional puede en ocasiones llevar al fracaso más rotundo, pero de todas formas es difícil saber cuando alguien va a ser el iniciado perfecto.

El mistagogo es muy importante pues muestra la verdad –en realidad su verdad- sobre las pasiones y la fuerza de la vida. Muchas veces existe una relación de amistad y afecto entre el iniciado y el mistagogo, pero tampoco es habitual que el iniciado termine odiando a su mistagogo. Este debe guiar y enseñar a la joven o joven las virtudes de la vida, la pasión y del cuerpo. Tales prácticas son motivo de repugnancia por parte de algunos teúrgos, como los diale y las dominae que consideran que los vitalis son unos simples depravados que se aprovechan sexualmente de sus iniciados.

Por lo tanto para los iniciados vitalis el mistagogo es a menudo un maestro, un amigo, un buen amante… o alguien a quien odiar profundamente.

INICIACIÓN

El mistagogo considera cuando el iniciado puede convertirse en un teúrgo, lo cual es raro antes de los diecisiete años y más tarde de los treinta. Muchos mistagogos retrasan este momento para poder "disfrutar" de la compañía de quien ha sido su pupilo durante ese tiempo.

El iniciado viaja junto con su mistagogo a la isla de Chipre, donde se encuentra el santuario de Pafos, sede principal del culto. En el lugar el *agetor*, sumo sacerdote, le iniciará en los misterios. La iniciación se realiza junto con otros aspirantes a teúrgo, teniendo una duración de tres días. Durante cada noche, tras pasar una prueba, el iniciado tiene derecho a hacer una pregunta sobre si mismo, su futuro o pasado, ya que el *agetor* es un experto en Divinatio.

Si el iniciado es apto se convertirá en teúrgo. Si no lo es, simplemente no saldrá del santuario.

LA PIEDRA URANIA DE PAFOS

Procedente de la Encrucijada de los Dioses un precursor, recordado simplemente como Agetor, trajo consigo una piedra negra de forma piramidal. Esta tiene la altura de un hombre y se dice vino con él sin necesidad de transportarla. El origen de esta piedra es una incógnita, pero los vitalis saben de su poder. Algunas la lla-

man *urania* –celestial- pues creen procede de la Esfera de las Estrellas. La piedra está localizada en el santuario de Pafos.

Los nuevos vitalis tras la iniciación a Pafos reciben una piedra *urania*, una pequeña piedra esférica del tamaño de una falange que "nace" de la gran piedra negra. Su textura es muy dura y calida, siendo de un color negro intenso, como si captase la luz.

Los vitalis llevan la piedra urania con gran fervor, siendo su posesión teúrgica más preciada. La piedra desencadena fuertes pasiones, confunde la mente, pero puede llegar a afectar el cuerpo, sanándolo o dañándolo.

LAS CASAS DEL PLACER

Los vitalis tienen por todo el Imperio las llamadas casas del placer *–domus deliciae-*, lugares poco solícitos para los moralistas, son lugares de perdición y locura. Muy frecuentados no solo por los vitalis. En ellas se realizan gran cantidad de actividades, desde simples banquetes poco recomendables, donde los platos exóticos y las relaciones excéntricas y extrañas son habituales, donde el escándalo es habitual hasta debates filosóficos sobre la vida y la muerte. Los vitalis son superficiales y banales pero a menudo intelectuales ávidos de conocimiento. Quizás una paradoja pues buscan tanto el placer físico como el mental, cultivando las artes y la filosofía.

El aspecto y localización de las casas puede variar, pero siempre buscan sorprender y cierta comodidad, como la Casa de las Delicias de Avitus Nauticae de Britania que dispone de enormes baños y termas calientes al aire libre, abiertas en invierno para placer de los teúrgos que se acercan al lugar, incluso a creado un gran jardín cercado en cuyo interior a dispuesto animales exóticos, como monos y pájaros de África.

Las casas del placer más famosas se encuentran en Roma, la Hélade y en Asia, destacando entre todas la Domus Aurea –Casa Dorada-, una pequeña replica de los palacios de Nerón, establecida en las cercanías de la ciudad asiática de Aphrodisias.

ESCUELAS VITALIS

Hay dos grandes tendencias morales en el culto vitalis –pero no son las únicas-. Rara vez estas dos escuelas son radicales en sus planteamientos. Los vitalis gustan de ser eclécticos y escoger de entre las diferentes escuelas lo que más convenga a sus intereses y motivaciones. Las escuelas no son organizaciones, son tendencias de pensamiento dentro del culto, no son sectas.

La escuela con mayor aceptación es la *empírica*, que basa su ideología en el mundo de los sentidos y la vida física. La experimentación lleva al conocimiento, la acción conlleva comprobar realmente el mundo. Consideran que el cuerpo es un templo al que hay que adorar y comprender, el placer acerca la felicidad.

La segunda escuela con mayor importancia es la *cognitiva*, más sosegada y observadora que la empírica. Considera que el conocimiento y la sabiduría son las llaves de los secretos del mundo. El cuerpo es la tumba del alma, encadenando la mente a placeres superfluos, el verdadero placer es intelectual. Es la más antigua de las escuelas, basada en la antigua tradición mesopotámica. Pero hay un punto negativo en su doctrina, pues los más sabios de la escuela cognitiva tienden a un tipo de locura excéntrica y terrible.

Culto a Minerva

La Guerra de Troya y las grandes hazañas, como la búsqueda del Vellocino de oro han sido siempre realizadas por los grandes héroes. Este concepto abarca lo que es un bellator, un teúrgo-héroe enlazado con el mundo divino. Individuos que sobrepasan el mundo visible con el invisible en su búsqueda personal de iluminación interior. Independientes, viajeros, curiosos y desafiantes, los bellatores son los teúrgos más prácticos y versátiles del Pacto.

Un bellator puede llegar a ser tanto un teúrgo como un héroe. Con el tiempo pueden llegar a adquirir características heroicas. Los bellatores enlazan el concepto de teúrgo y de héroe, de hecho Minerva es la gran protectora y fomentadora de los héroes. Los *Hyeroon*, protectores de los secretos del culto, son tanto teúrgos como héroes.

MISTAGOGO

Encontrar un iniciado para el culto es complicado, pues se requiere alguien con un espíritu fuerte e independiente, que pueda soportar la soledad y la capacidad de valerse completamente por si mismo, pues un bellator debe ser autosuficiente.

Los mistagogos viajan durante años hasta que encuentran a un candidato, si se equivocan y no es apto el iniciado debe desaparecer si sabe demasiado. Por norma buscan jóvenes ya que son más fáciles de enseñar y modelar.

El mistagogo tiene poder absoluto sobre el iniciado hasta que este realiza con éxito su primera búsqueda, lo que le puede llevar años.

INICIACIÓN

Cuando el joven alcanza un nivel que el mistagogo considere adecuado comienza la iniciación. No hay una edad estipulada. Se han dado casos de iniciados de 12 o 13 años. El joven realiza un largo viaje junto a su mistagogo por siete santuarios del culto. En cada uno de ellos se le realizará una pregunta o deberá superar una prueba. Tanto las preguntas como las pruebas pueden ser sumamente variadas, desde la búsqueda de algo, hasta matar a alguien. Al iniciado solo le está permitido equivocarse en una pregunta y fallar una sola prueba.

Si el iniciado pasa las pruebas, es llevado, junto con su mistagogo, ante los bellatores cuyas pruebas y preguntas superó. Tras diversos ritos, lo convertirán en teúrgo.

LA GRAN HAZAÑA

El culto está organizado en relación con la Gran Hazaña. Ningún bellator comprende realmente de que se trata, solo los Hyeroon saben cuál es el motivo final de la Gran Hazaña. Esta parece un gigantesco problema sin resolver, como si se tratase de un puzzle que debe ser encontrado y ordenado. El Paladión es el encargado de enviar las recomendaciones y posibilidades de búsqueda guiado por los Hyeroon. Esto no significa que los bellatores estén obligados a realizar las búsquedas, pero son muchos los comprometidos, además suelen obtenerse recompensas sustanciosas.

EL NEMETON DE LOS HYEROON

El gran templo –nemeton- de los bellatores se encuentra bajo la Acrópolis de Atenas, formando una gran cantidad de túneles y cámaras bella pero toscamente decoradas, al estilo de los palacios micénicos. El lugar está custodiado por los Hyeroon, los guardianes de los secretos recopilados por los bellatores, siendo expertos combatientes, protegen el lugar. Estos no son los líderes del culto. Cada congregación se organiza a su manera. Los Hyeroon pertenecen a su congregación cuyo cometido es la Gran Hazaña. Constituida desde hace cientos de años, es la más poderosa de las organizaciones de los bellatores, pese a que solo tiene tres miembros. Ser elegido para ser uno de ellos es un alto honor que no se puede rechazar.

LA TRÍADA SAGRADA

Minerva, Mercurio y Prometeo forman lo que los bellatores llaman la tríada sagrada. Tres dioses cuyo cometido es ayudar a la humanidad. Por ello el culto mantiene contactos con los teúrgos del culto a Mercurio y lo que es más sorprendente, con atlantes aliados de Prometeo, no atlantes malditos.

JUGANDO A ARCANA MUNDI

"El que tiene imaginación, con qué facilidad saca de la nada un mundo"

-Gustavo Adolfo Bécquer

El Iniciador

El trabajo más duro pero también el que puede obtener mayor recompensa es el de Iniciador. En ti recae la labor de inventar las aventuras y las tramas, de guiar a los jugadores en el universo de *Arcana*, de ser justo con la dificultad que imprimas en tus partidas y de ser casi perfecto a la hora de las recompensas, ni muy magnánimo ni muy tacaño, ya que en ambos casos los jugadores se quejarán y perderán interés por el juego.

Debes sentirte como un jugador más, debes buscar tu objetivo en la diversión y el entretenimiento. Ni eres el malo de la película, ni Dios, ni eres perfecto, simplemente deja que la historia fluya. No eres el contrincante de los jugadores, tu misión no es acabar con la vida de los personajes, ese es un error muy grave. Siéntete como un director de cine o un guionista, eres el padre de la obra no su asesino.

Simplemente recuerda que cuando tú haces de jugador lo único que deseas es divertirte, ver como tu personaje va creciendo y haciéndose más poderoso, y como aventura tras aventura la trama alrededor de él es más interesante. Un jugador solo quiere tener una historia que contar, algo que cuenta a los demás *roleros* con orgullo, ya que él es el protagonista. Tú como Iniciador debes motivar esto, una buena trama, ser justo y olvidarte de las reglas que solo son una guía para no enredarse en el caos.

Antes de empezar a jugar, sobre todo si no has jugado nunca a *Arcana* o a otro juego de rol, debes sentarte con tus jugadores habituales y pensar tranquilamente que tipo de partidas quiere la mayoría, en esta fase eres un jugador más, pero nunca está de más que aconsejes, ya que si vas a ser el Iniciador es posible que conozcas el juego o el periodo histórico mejor que ellos.

Es importante elegir el sitio donde se van a desarrollar las partidas, por ejemplo, la base de tu juego puede estar en Britania o la Galia, ya que os gusta el ambiente celta y muchos jugadores quieren tener personajes relacionados con los celtas, o quizás os guste el mundo egipcio y preferís jugar a orillas del Nilo, todo depende de vosotros.

Tras escoger el sitio es interesante saber que estilo de juego es el más adecuado para vosotros. En *Arcana* hay varias formas básicas de estilo de juego y tipos de aventuras, al final del capítulo encontrarás algunos ejemplos. Siéntete libre de modificarlos a placer, solo son una guía.

Lusitores, o en otras palabras, los jugadores

En ellos recae la responsabilidad del juego, ya que el Iniciador solo expone las aventuras, ellos la desarrollan, haciendo que esta sea mala, mediocre o una genialidad. Si tienes algo de experiencia como director de juego o jugador sabrás que los jugadores pueden hacer que una mala historia sea genial, sin embargo el Iniciador necesita de ellos para que las aventuras sean buenas.

Ante todo se justo con los jugadores, muestra el mismo interés que ellos en el juego. Mi opinión personal sobre esto es la siguiente: cuando hago de Iniciador observo el interés y esfuerzo que realiza cada jugador en el juego; esto puede traducirse de muchas formas, desde que el jugador dibuje o que escriba, o simplemente que dedique parte de su tiempo a desarrollar su personaje, diciéndote lo que quiere hacer para el futuro de este y un sinfín de cosas similares. Tú como Iniciador no debes ser injusto, debes dedicar el mismo esfuerzo que él.

No olvides nunca que nadie es más que nadie, y en todo caso en un juego de rol todos tienen voz y voto.

Los personajes no jugadores: el coro de *actores*

Es vital para el juego desarrollar una serie de personajes interpretados por el Iniciador –abreviado pnj, pnjs-. En *Arcana Mvndi* se denominan con la palabra latina actor, actores –siempre en cursiva- abarcando desde los "extras", algunos conocidos del personaje, hasta los antagonistas y villanos más importantes de la aventura. Considera cualquier novela, película o cómic, observa detenidamente, lo que marca la diferencia muchas veces no es solo el guión o el dibujo, son los personajes que interaccionan con los protagonistas, especialmente si son antagonistas.

Lo ideal es que tengas cierta cantidad de pnjs relacionados con los personajes. Podrías crear media docena implicados directamente con cada personaje –claro está que este duro trabajo de crear pnjs lo realizarás siempre y cuando el jugador muestre interés por el juego, aunque siempre tendrás a esos pnjs para utilizarlos-, puedes hacer a varios amigos o aliados, y por supuesto a algún adversario.

También podrías crear a unos pocos relacionados con los personajes como grupo si lo ves necesario. También puedes apuntar a los pnjs que te inventes en cada aventura ya que en un futuro puedes utilizarlos.

Al crear pnjs en principio te recomiendo que hagas un esbozo, ya tendrás tiempo de desarrollarlos más profundamente si lo ves necesario. Podrías escribir su nombre, su aspecto, algo sobre su personalidad y motivación, algún dato sobre su historia y gente con que se relaciona, un par de habilidades, y algo sobre su poder sobrenatural si dispone de él. Con estos datos escuetos es suficiente.

Otra cuestión importante es el poder de los pnjs, este puede ser muy variado. Lo mejor es que valores el poder de cada uno respecto a la realidad de este. Por ejemplo, si un personaje inexperto con las armas se enfrenta a un centurión con una larga y completa vida militar, de repente el centurión no va a olvidar lo que es. En este caso el jugador debería ser inteligente y buscar cómo salir de semejante atolladero. Hazles entender que pnj no es igual a inútil, e igualmente que pnj no es igual a superhombre.

Los pnjs más importantes que interaccionan con los personajes a menudo son más poderosos que ellos, esto no significa que algún día los personajes no puedan equipararlos.

Otra cuestión importante es el desarrollo de los pnjs a lo largo del tiempo. Tras años de aventuras muchos pnjs que en un principio eran secundarios pueden pasar a un primer plano. Los pnjs no son estáticos, no son estatuas ni "desaparecen" del mundo de *Arcana* cuando no interaccionan con los personajes.

Lo sobrenatural

Uno de los mayores alicientes de los juegos de rol es que su realidad es diferente de la que vivimos nosotros, igualmente interesante pero más "normal", ya que lo cotidiano hace que cualquier cosa sea normal, incluso lo que no debería serlo. Con esto quiero decir que en *Arcana* lo sobrenatural no debería ser habitual. Debe presentarse como algo escalofriante y digno de asombro. Cuando en una aventura aparece algo sobrenatural debe conseguirse que los jugadores queden sobrecogidos, o como mínimo impresionados. Obviamente no es igual mostrar el poder de una numina de grado 1 que observar como un gigante proveniente de las selvas germanas destruye un campamento romano de un solo mazazo. Sin embargo todos estos ejemplos son sobrenaturales. Simplemente considera como actuarías tú o cualquiera de tus jugadores si el mismo sufriese esa experiencia, sinceramente si yo viese a una persona lanzando un rayo con sus manos sin truco posible quedaría muy, muy impresionado.

Arcana Mundi significa "los secretos del Mundo", su mismo nombre indica que lo que está oculto. Trabajo de los personajes es descubrir a que se refiere este enigma.

En *Arcana* lo sobrenatural siempre está presente, aunque no se vea, sus efectos inundan el mundo, aunque no se note, nadie parece lo que es, aunque lo sea…

Incluso los Misterios con sus numinae y dominatus producen efectos prodigiosos, intenta que los jugadores comprendan su valor. Cuando un personaje por ejemplo lanza un rayo de la palma de su mano debes intentar que el jugador no crea que está apretando el gatillo de un lanzador de rayos, debe comprender que el poder de los dioses actúa a través de él.

De igual forma el mundo de *Arcana* está poblado de infinidad de seres y daemoni, que aunque sean esquivos están presentes y existen.

Simplemente recuerda lo que significa la palabra sobrenatural: más allá de lo normal o natural, lo que no es habitual.

El día a día

El paso del tiempo en *Arcana* hay que tenerlo presente. Los días pasan y el mundo cambia, cambian los emperadores y la historia fluye, los pnjs evolucionan con el tiempo, otros incluso pueden desaparecer. El tiempo es movimiento y esto hace que el mundo sea más atractivo. Todo cambia y los personajes también.

Los personajes no están todo el día de aventura a aventura, estas deben ser excepcionales en la vida de una persona. Una aventura cada año es una justa medida, aunque habrá años más activos que otros. Pero ¿qué pasa con el resto del año? Los personajes no se quedan estáticos, sentados esperando la próxima aventura, obviamente no.

Muchas veces el tiempo entre aventura y aventura es más interesante y fructífero que la propia aventura. Durante este tiempo el personaje puede realizar infinidad de acciones. Puede resolver gran cantidad de litigios políticos e intrigas cuya solución es simplemente hacer un poco de política e intrigar. Todo el mundo tiene siempre problemas de esta índole –salvo si se trata de un ermitaño-. También puede estar un tiempo convaleciente de sus heridas. El estudio y el entrenamiento pueden llevar mucho tiempo; a su vez encontrar quien te proporcione estos servicios puede llevar su tiempo. Los viajes consumen tiempo, visitar a viejos amigos y contactos, realizar actividades comerciales son actividades importantes y necesarias. De esta forma el Iniciador puede idear la próxima aventura ya que al "moverse" los personajes le dan ideas nuevas y frescas. Y por último, ¿no tienen los personajes nunca vacaciones?

De igual forma que el tiempo pasa para los personajes este influye sobre el resto del mundo. Una forma sencilla e interesante de mostrar esto a los jugadores es idear más o menos cada año un recuadro en donde se reflejen las noticias. Las noticias pueden ser rumores, ciertos o falsos, pero imprimen movilidad al mundo. Las noticias pueden estar relacionadas con los pnjs más importantes, así se darán cuenta los jugadores que los pnjs "viven" aunque no interaccionen en ese momento con ellos, pero las noticias también pueden ser de índole más general, como noticias sobre las guerras que libra el Imperio o actividades comerciales interesantes para algunos personajes. Considera que los rumores pueden ser una fuente inagotable de ideas para aventuras.

Aquí tienes algunos ejemplos de noticias:

- Rumores procedentes de **Britania** indican movimientos tras el Muro de Adriano. Al parecer los salvajes caledonios se preparan para una nueva guerra.
- **Mamerco Barbato**, el célebre y excéntrico aventurero, ha regresado de su viaje por la Ruta de la Especia llegando hasta una isla situada al sur de la India. Ya está pensando en realizar otro viaje, pero esta vez hacia el sur, a tierras de los etíopes y los terribles blemyes –seres sin cabeza y cara en el pecho-.
- **Aventino**, el paria saliaris conocido por sus censurables habilidades como ladrón de tumbas, dice haber encontrado la sepultura de un atlante entre las ruinas de una ciudad en tierras de la Bética. Parece que está buscando socios para adentrarse en el lugar.
- Varios miembros de la secta de Mitra y decuriones han sido asesinados en la ciudad de **Emerita Augusta**. Las autoridades han enviado a un tal Falco a resolver el misterio.
- En **Massilia** se han registrado varios escándalos relacionados con varias patricias. Al parecer habían envenenado a numerosos hombres, siendo ellas las beneficiarias en sus testamentos finales.
- En Hispania la poderosa **Hermionax**, líder del culto de Ceres en el lugar, ha declarado que el saliaris Aventino ha profanado varias tumbas de fieles del culto, pidiendo justicia al Pacto. Hermionax asegura que sí el Pacto no actúa lo hará ella.
- Una inundación fortuita durante la noche ha abnegado la ciudad costera licia de **Habeso**. Al retirarse las aguas gran número de habitantes habían desaparecido. Todos niños. Muchos aseguran haber visto un barco de velas negras durante el día anterior a la inundación.
- Se vio una *crinitae* –estrella de cola con cresta color sangre, cometa- durante siete días en **Berenice**, ciudad de la Cirenaica. Presagio de calamidad en la región.

Apuntes

Otro paso interesante que puede resultar útil, sobre todo si deseas hacer una serie de aventuras entrelazadas, es hacer un resumen de cada partida. Al finalizar una aventura puedes tener un recuerdo de ella fresca y exacta, pero con el tiempo los detalles se olvidan y puedes cometer errores graves. Quizás tus jugadores aprovechan ese lapsus de memoria para introducir pequeños "cambios". Para evitar esto puedes redactar tras cada aventura un resumen de media página más o menos.

En un resumen de este tipo es importante saber con quienes han interaccionado los personajes, quizás hayan ganado aliados o enemigos, o algunos detalles sin resolver en la aventura, detalles que puedes utilizar más adelante. Y así un sinfín de asuntos.

Este recurso sencillo hace que con el tiempo la historia se enriquezca de una manera que no imaginas. De veras te digo que vale la pena. El pequeño esfuerzo de escribir el resumen te libra en un futuro de engorrosos fallos.

También podrías escribir en un simple papel los datos básicos de cada personaje, sobre todo de habilidades cuyas tiradas no realiza necesariamente el jugador –como tiradas de vigilar o algunas visiones espontáneas-. Los datos básicos podrían ser las características, ciertas habilidades, cualidades y los poderes sobrenaturales que tengan cierta libertad de actuación, así como los estigmas sombríos.

Interpretación

Rol significa interpretación y esa es la base de todos los juegos de este tipo. Interaccionas con unos cuantos amigos, por norma alrededor de una mesa, en casa de alguno de ellos o algún local, donde pasáis cierto tiempo divirtiéndoos, sintiéndote parte de la comunidad *rolera*.

Al jugar interpretáis el papel de alguien que no existe salvo en una hoja de papel y en la imaginación, igual que cualquier actor, pero con la diferencia que cuando un actor encarna a un personaje este parece real, simplemente porque interpreta. Pues vosotros podéis hacer lo mismo, interpretar y encarnar personajes de forma creíble.

La interpretación no es sencilla pero resulta gratificante, ciertamente puede ser muy divertida. Otra cuestión es cómo interpretar. He oído muchas veces la frase "es que no sabe interpretar", pues bien, esta frase es una gran falsedad, considero que todo el mundo interpreta, a su manera y a medida de sus posibilidades. No hay que olvidar que la finalidad de los juegos de rol no es otro que la diversión. La interpretación es un medio no obligatorio para divertirse, pero dentro de la esencia del juego está la interpretación. Para gozar plenamente del rol hay que esforzarse e interpretar, sin extremos ni fanatismos extraños.

Recompensa y castigo

Uno de los factores más importantes en los juegos de rol es la obtención de recompensas y beneficios para los personajes, ya se trate de experiencia, estudio, o ganancias de influencia y bienes materiales, como dinero o recursos sobrenaturales. Es necesario ser justo respecto a la dificultad de la aventura y la ganancia de beneficios de cualquier tipo. No es recomendable que tras una aventura sencilla y sin grandes complicaciones proporciones al personaje gran cantidad de objetos valiosos y una experiencia desorbitada. Esto es nefasto a la larga. De igual forma si tras una aventura realmente ardua, donde la dificultad incluso ha hecho que uno o varios personajes hayan fallecido o perdido parte de sus posesiones, no des un posible beneficio a la misma altura; los jugadores es muy posible que se quejen, y además con razón.

Claro está que el beneficio suele aparecer solo si los personajes tienen éxito en lo que acontecen, aunque esto es relativo, porque las partidas rara vez salen como uno piensa.

El beneficio más inmediato tras una aventura son los puntos de experiencia, llamados en *Arcana* puntos de desarrollo, tal y como están explicados en Lúdica Arcana. Pero este no es único beneficio. Tras una aventura puedes considerar que los personajes tienen derecho a unos cuantos meses de estudio y entrenamiento, o puedes otorgar además de puntos de desarrollo puntos en cualidades apropiadas, aunque debes tener cuidado y no otorgar demasiado, por norma puedes "regalar" unos pocos puntos en cualidades al año.

Otros beneficios podrían ser bienes materiales, sean sobrenaturales o no. Durante la aventura es posible obtener este tipo de beneficio. Se justo y utiliza la lógica. Estos objetos pueden ser desde un arma hasta un códice, pasando por infinidad de objetos.

Aclaración del autor

Arcana Mundi es un juego de rol basado en el mundo romano. Pese a ello, no pretende ser un libro de historia. No es la fuente más adecuada para estudiar este periodo, aunque la documentación histórica para el juego ha sido lo más estricta y contrastada posible.

Material sobre Roma

La información respecto a esta edad dorada del mundo antiguo es innumerable, ya no solo respecto a libros de Historia, también hay una videoteca impresionante del género *peplum* –que es como se designa al cine de romanos-, y de películas relacionadas, como aquellas ambientadas en la Grecia clásica, además algunos comics retratan bastante bien el mundo romano, como Asterix y Obelix, que recrean humorísticamente la época –aunque estos galos no se han topado todavía con unos teúrgos del Pacto- y el comic europeo Murena, genialmente dibujado, desarrollándose en la época de Nerón. También sería interesante leer novelas ambientadas en la época, es una fuente de ideas y de ambientación perfecta.

Los libros indicados con un asterisco son altamente recomendables, con dos asteriscos imprescindibles. Si los utilizas podrían ayudarte a comprender mejor esta época y sacar muy buenas ideas.

BIBLIOGRAFÍA

Historia de Roma, de Francisco Bertolini**
The Cambridge Ancient History, volumen VII al XII**
El Mundo de los Romanos, de Blume**
Roma, legado de un imperio, de Ediciones Folio**
Guía de la Roma Antigua, del Centro de Lingüística Aplicada**
Los libros traducidos por la editorial Gredos, de su sección Biblioteca Clásica Gredos, fuente inagotable de conocimientos sobre el mundo antiguo**
Septimius Severus, de Anthony R. Birley, por Routledge*
Yo, Claudio, de Robert Graves (un verdadero erudito y sabio)*
Diccionario abreviado de la Literatura Clásica, de Alianza Editorial*
Diccionario de civilización romana, de Larousse*
El ejército romano, de Yann le Bohec, de editorial Ariel*
El ejército romano, de Adrian Goldsworthy, de Ediciones Akal
Flamen Dialis, de Ediciones Clásicas
Los romanos y sus dioses, de Alianza Editorial
Los romanos, su vida y costumbres, de M. E. Editores
Derecho privado romano, de Dykinson
Manual de Mitología Clásica, de Ediciones Clásicas
La civilización romana, de Pierre Grimal
Historia de las religiones, de Crítica
Las sectas en la Antigüedad, de Ediciones Alcántara
Historia de la Ciencia, de Danae
Atlas ilustrado de la Antigua Roma, de Susaeta
Los Místicos de Occidente, tomo 1, de Elémire Zolla
Mitos romanos, de Ediciones Akal
Atlas Akal de Historia Clásica
La Rama Dorada, de J. G. Frazer
Caída y decadencia del Imperio Romano, de Edward Gibbon
Cualquier comic de Asterix y Obelix (no las películas, por Júpiter)
Los comics de Murena
El Necronomicón, de Abdul al-Azred

La saga de Quinto Licinio Cato, de Simon Scarrow (por su genial descripción de la vida en las legiones)
La saga de Marco Didio Falco, de Linsey Davis
La genial serie El primer hombre de Roma, de Colleen McCullough

PEPLUM, PELÍCULAS PARA UN IMPERIO

Basadas en la Fundación de Roma
Las vírgenes de Roma (1960) Vittorio Cottafavi
Rómulo y Remo (1961) Sergio Corbucci
El rapto de las sabinas (1961) Richard Portier
La leyenda de Eneas (1962) G. Rivalta

Inicios de la República
Coriolano, héroe sin patria (1963) Giorgio Ferroni
Brazo de hierro (1964) G. Ferroni

Guerras púnicas
Cabiria (1914) Giovanni Pastrone
Escipión el africano (1937) Carmine Gallote
Cartago en llamas (1959) Carmine Gallote
Aníbal (1959) L. Bragaglia y E. Ulmer
Escipión el africano (1971) Luigi Magni

Conquista de Grecia
La batalla de Siracusa (1960) Pietro Francisci
La destrucción de Corinto (1960) Mario Costa

Final de la República
César y Cleopatra (1945) Gabriel Pascal
Espartaco (1960) Stanley Kubrick
Cleopatra (1963) J. L. Mankiewicz
Antonio y Cleopatra (1972) Charlton Heston
Serie Roma HBO (2005-2007)
Serie Espartaco: sangre y arena (2010)

Imperio
Quo Vadis (1951) Mervin Leroy
Mesalina (1951) Carmina Gallote
Androcles y el león (1952) Chester Erskine
La túnica sagrada (1953) Henry Koster
Demetrio y los gladiadores (1954) Delmer Daves
Bajo el signo de Roma (1959) Guido Brignone
Ben-Hur (1959) William Wyler
Los últimos días de Pompeya (1959) Mario Bonnard
Barrabás (1961) Richard Fleischer
La caída del Imperio romano (1964) Anthony Mann
Serie Yo Claudio, de Robert Graves (1976) Herbert Wise
Calígula (1979) Tinto Brass
Serie Masadá (1981)
Gladiador (2000) Ridley Scott
Rey Arturo (2004)
Ágora (2009) Alejandro Amenabar
Centurión (2010) Neil Marshall
La legión del águila (2011) Kevin Macdonald

Comedia
Golfus de Roma (1966) Richard Lester
Satiricón (1969) F. Fellini
La vida de Brian (1979) Ferry Jones

Mitología / fantasía
Jasón y los argonautas (1963) Don Chaffey
Furia de Titanes (1981) Desmond Davies
La odisea (1997) Andrei Konchalovsky
Serie Helena de Troya (2003)
Troya (2004) Wolfgang Petersen
Furia de Titanes (2010) Louis Leterrier
Ira de Titanes (2012) Jonathan Liesbeman

Estilos de Juego

UN MUNDO DE SECRETOS

Conspiración, asesinato, política e intrigas son las bases para este estilo. La Guerra de los Dioses es muy activa y centra gran parte del juego. El Pacto está presente en casi todos sitios, obligando y amenazando a los personajes para que entren en su espiral de venganza y locura. Las maldiciones y efectos de la teúrgia atacan por doquier pero siempre ocultos a los ojos del resto de la humanidad. Criaturas extrañas y seres mitológicos pueblan las sombras.

UNA NUEVA EDAD HEROICA

El Pacto está más unido que nunca, los Misterios son las armas en esta Guerra Sagrada. Los teúrgos aspiran ha convertirse en nuevos héroes por cualquier medio, por ello son menos precavidos a la hora de ocultarse al mundo. Organizado y poderoso el Pacto *es* el propio Estado romano, pero sus enemigos son numerosos y fuertes. Las bestias de antaño asolan las ciudades en las noches, hurtando el hálito y los sueños de los que duermen. Un horrible mundo donde la realidad y la pesadilla se confunden. La Gloria y la Fortuna son los objetivos. La Astucia y el Valor son dos virtudes imprescindibles para vencer.

LA OSCURA REALIDAD

La realidad del imperio del siglo II golpea a diario a los personajes. Miseria, corrupción y guerras devastan el mundo. Las plagas y el hambre mantienen a las gentes aterrorizadas, buscando consuelo en el cristianismo, luz entre las viejas y marchitas religiones lideradas por los dioses grecolatinos. El Pacto es casi una leyenda y cada cual se las apaña como puede. Los Misterios y las numinae son difíciles de conocer, por lo tanto su poder limitado. El grupo de personajes debe permanecer especialmente unido para poder luchar contra todas las adversidades. Los verdaderos antagonistas de los personajes pueden ser sus propios miedos y la oposición dentro de los cultos, enquistados en un pasado que ha dejado de existir, siendo solo un recuerdo de glorias perdidas.

EL HORROR EN LAS SOMBRAS

Aquello que acecha desde la penumbra no es más que el mundo divino, dioses y monstruos se confunden en esta oscura realidad, demonios sedientos de sacrificios de sangre. Los dioses se enmascaran en siluetas humanas para que la humanidad no los repudie, exigiendo ser adorados, ese es el gran secreto, un secreto que desconocen los propios teúrgos, y aquellos que han estado cerca de descubrirlo han perecido. Solo el dios de la Luz, Cristo, lucha contra los infames que desde tiempo inmemorial han sometido al hombre, convirtiéndolo en un esclavo, pero pide un precio a cambio y es total sumisión a su dogma.

Tipos de Aventura

Las aventuras en *Arcana Mundi* pueden ser de índole extremadamente variada, el mundo romano es propicio para desarrollar la imaginación hasta extremos insospechados. Desgraciadamente muchos solo ven de Roma a gladiadores, combate entre galeras, senadores corruptos y emperadores locos. Esto puede ser tan terriblemente equivocado y corto de miras como decir que en el mundo medieval solo hay castillos y caballeros, torneos, peste y reyes cristianos luchando en las Cruzadas. ¿Y el resto qué?

El mundo romano, especialmente durante el siglo II, es un universo rico en posibilidades, desde cualquier ángulo, solo hay

que conocerlo un poco y dejarse encantar por sus maravillas y secretos. Desde septentrión los impenetrables bosques de Caledonia en Britania, hasta los desiertos de piedras de la Arabia Pétrea en el Oriente del Imperio. Recorriendo la romanizada y hermosa Hispania, tierra de contrastes, a las provincias danubianas con sus campamentos y aguerridas gentes, la grandiosidad y decadencia de la propia Roma. La Hélade y sus recuerdos. Las incivilizadas Capadocia y Galacia, todo un Mare Nostrum colmado de barcos cargados de preciadas y variadas mercaderías. Llegando hasta el misterioso y siempre extraño Egipto, poco romanizado, a la vez egipcio y griego, una amalgama de culturas que hace aún más interesante una tierra de por sí exótica. Y los intrépidos y orgullosos marinos griegos que traen de las tierras asiáticas especias y las caravanas que procedentes del país de Sedere traen la codiciada seda. El mundo romano de esta época es un contraste continuo, el salvajismo y la violencia de las tierras en el interior de Asia Menor, hasta los censurables refinamientos de la Hélade, de sus bibliotecas y academias. Además de los innumerables secretos que acoge en su seno el imperio, de las misteriosas leyendas que en susurros se transmiten por miedo a la oscuridad, del mundo que los teúrgos y los héroes perciben, la Guerra de los Dioses y sus consecuencias.

Y todo ello sin contar con las guerras y la violencia de los juegos, la peste y la precariedad económica, el lujo de los corruptos y los traidores, los avances tecnológicos y los cambios culturales, las mil aventuras que vive cada romano para sobrevivir en la vorágine de la civilización. Y todo un mundo de secretos esperando ser descubierto.

Las siguientes son posibles tipos de aventuras pensadas sobre un *cliché*, basadas en conceptos básicos, con denominaciones sencillas:

COMEDIA

Tal vez la forma más difícil de jugar sea esta, es complicado que los jugadores se centren en este ambiente, pero nunca está de más probar. Un humor ligero y mordaz tal vez sea más ideal que uno grotesco y sin poco sentido, aunque la exageración de caracteres y de situaciones puede resultar divertida. Entornos divertidos pueden conseguirse con situaciones de equívocos, ciertas bromas, incluso un pnj puede iniciarla gastando una broma. Los mismos pnj pueden parecer parodias y los personajes también, un poco de locura en la cordura puede resultar un tanto sorprendente, buen ingrediente. Todos podemos recordar el humor cáustico y burlón de la Vida de Brian.

DRAMA

El alma expuesta, el sentimiento en estado puro. El drama suele exponerse con más fuerza cuando el personaje está más implicado en el mismo. Por norma el drama aparece cuando se atenta contra algo que el personaje considere importante y vital, como puede ser su familia, amigos o ciertas posesiones, su esposa o hijos. Cuando el personaje se siente impotente ante algún tipo de injusticia, o cuando la situación desborda la capacidad del personaje. En el drama el Destino impone su camino al personaje, este ve como se le arrebata algún tesoro con el que tenga algún vínculo emocional.

GUERRA

La guerra es un recurso sencillo de utilizar, pues el Imperio se halla acosado por bárbaros en sus fronteras, traspasando a menudo las hordas el *limes* para adentrarse en las provincias para acaparar sus riquezas. Pero otro enemigo acecha desde el propio Imperio pues son muchos los que aspiran al poder, las sublevaciones son comunes, además los propios campesinos a menudo arruinados por la carga de los impuestos se convierten en malhechores: cientos y miles de ellos se declaran en lucha, formando pequeños ejércitos que arrasan comarcas enteras.

Pero la guerra aparte de sus consecuencias inmediatas deja tras de si la desolación, familias destrozadas, ciudades y poblados destruidos, quemados hasta los cimientos, así las enfermedades brotan y el salvajismo del hombre aflora dejando que sus actos sean grotescos y despiadados. Los personajes forman parte a menudo de esta barbarie y como tal son responsables. Muchos sentirán la lucha como una necesidad y sus actos justos; otros incluso podrían sentir remordimientos. La guerra es un campo perfecto para extraer las mejores interpretaciones de los jugadores. No solo es lucha, sino interpretación, meterse en la piel del personaje, sus miedos, deseos y sus defectos, la guerra saca de ellos lo mejor, pero también lo peor.

INTRIGA Y MISTERIO

Los secretos que oculta el mundo es uno de los pilares fundamentales en *Arcana*, descubrirlos es una obligación y a menudo un placer. *Arcana* es ante todo un juego de misterio e intrigas políticas, donde nadie es lo que parece y las cosas rara vez son lo que son. Los jugadores se verán inmersos en la política del Imperio, ya sea con las autoridades o con los propios teúrgos, lidiando con las dificultades que entraña descubrir a tiempo las conspiraciones, luchando contra corriente, adivinando quienes son amigos y enemigos, o las dos cosas a la vez.

El Imperio y cada una de sus regiones tiene en su haber más de una leyenda, esperando ser indagada y mostrada al mundo. La investigación de antiguos crímenes y secretos es parte fundamental de *Arcana*.

NATURALEZA

El mundo y su poder, los personajes en ocasiones se tendrán que enfrentar y a menudo rendir ante la Naturaleza, ya que ésta a veces deja notar su inmenso poder. Las estaciones se suceden y algunas de ellas son temibles, como el invierno. Debe tenerse en cuenta que la naturaleza no es justa o débil, pudiendo provocar desde una inundación hasta un terremoto, pasando por nevadas y tornados. El mundo está vivo y se deja notar, los personajes pueden verse implicados en catástrofes naturales o luchando por pasar por un paso de montaña bloqueado por la nieve, o intentando no sucumbir al calor infernal del desierto. La naturaleza está siempre presente, aunque no siempre es nefasta.

PENSAMIENTO Y CIENCIA

El Imperio del s. II no es estático, se suceden grandes descubrimientos, por ejemplo los griegos han elaborado maquinas que se mueven gracias al vapor. Las ciencias avanzan, y son muchas las ideas que se han puesto en práctica sin que lo sepa la mayoría. La ciencia tiene mucho de sobrenatural en esta época, es difícil discernirla de lo fantástico. El científico siempre es un filósofo. Considera el choque que representa el avance tecnológico en una época en que el Imperio se militariza y el mundo empieza a declinar hacia el caos. Tradición contra innovación. Caos contra el control de la ciencia.

TERROR

Este tipo de aventura es fácil de realizar, ya que *Arcana* se presta a este tipo de aventura, pues el Imperio es una enorme sombra que maldice a sus hijos con enfermedades, horrores y secretos más oscuros que la noche. El Imperio está plagado de extrañas leyendas y seres que acechan. Muchas veces los personajes se verán luchando solos contra las sombras de su propio miedo ante un mundo que desconocen y no desean aceptar para preservar su cordura.

DE REI SINGULARES

"Tras realizar numerosos viajes a las bibliotecas del Imperio y entablar innumerables conversaciones he podido recopilar información sobre cierta cantidad de objetos singulares y extraños, incluso he podido recopilar un poco de la historia de cada uno de ellos. Es curioso como el poder del mundo queda impregnado en algunos objetos comunes y a priori normales. La pasión del hombre o la simple fortuna es lo que los hace especiales, curiosamente escribo este códice con el Cálamo de Clío…."

-Extracto del códice De rei singulares, escrito por Julio Aelio, filósofo, diletante y curioso.

Aquí tienes unos cuantos objetos que puedes utilizar durante las aventuras, algunos encierran en su interior un gran poder, pero la mayoría son sencillos, muy útiles para usarlos cuando te interesen. Algunos puedes utilizarlos como recompensa en aventuras u objetos que porten los antagonistas.

El cálamo de Clío

Una simple caña para escribir que encierra un gran poder. En algunas ocasiones, al utilizarla, la inspiración posee a su dueño con gran fuerza, haciéndole escribir verdadera historia e incluso vaticinios. Frágil y antigua, su aspecto es idéntico a cualquier otra. Se cree fue posesión de varios escribas griegos que trabajaron para la esposa del emperador Augusto, la temible y poderosa Livia –de la que se dice fue una domina-. Estos desaparecieron tras un tiempo. Se cree que Livia los recluyó en una de sus posesiones en los Apeninos.

El cálamo está imbuido por la inspiración de la musa Clío. Por ello en algunas ocasiones cuando se escribe con ella y sin previo aviso ni motivo aparente, "posee" al escribiente y redacta pasajes históricos en unas pocas líneas. Aunque escueto, siempre dice la verdad en esas pocas líneas. Clío regaló el cálamo a tres teúrgos: un prítanis, un dionisiaco y a un hermético. Aunque es posible que los teúrgos en realidad lo obtuviesen de alguna forma más agresiva.

IDEA PARA AVENTURA: LA LLAMADA

El cálamo comienza a escribir pasajes históricos de la familia de un personaje, centrándose en él, repitiendo su nombre casi constantemente, como si lo llamase. Incluso podría vaticinar algo del futuro, advirtiendo sobre un desastre. Julio Aelio intentará ponerse en contacto con el personaje para evitarlo. También es posible que Clío se sirva del cálamo como un instrumento de venganza contra los descendientes de los tres teúrgos.

El torques maldito de Segisamo

Durante la conquista de la Galia por César, uno de sus centuriones, Tito Climtunestro, acompañado de varios de sus hombres, persiguió y dio caza a uno de los nobles galos más respetados y honorables en su aldea, Segisamo. Tras acabar con él y robarle el torques, mató y violó a todo lo que se le ponía por delante en el lugar. Una masacre. Desde ese momento Tito, de por sí hombre violento y sin escrúpulos, cambió… a peor. Radicalizó aún más su actitud. Finalmente murió a manos de otros legionarios en una reyerta provocada por él.

El torques fue el regalo de un druida el cual quería honrar al caudillo de la aldea, hombre valiente. Lo que hace es aumentar la valentía y agresividad de su poseedor. Además da un +1 en protección. Aumenta el valor de virtus en un punto cada año. Proporciona las cualidades honor y agresivo a 5. Para mitigar las cualidades se debe manchar al amanecer de sangre el torques, para "saciarlo".

El problema del torques es que en su interior mora la sombra de Segisamo y el resentimiento de los asesinados en su aldea. Además, un descendiente del druida que hizo el torques llamado Agendico, lo busca para darle descanso a Segisamo. Cada año en posesión del torques proporciona un punto en la cualidad locura –asesino-.

IDEA PARA AVENTURA: LUCHANDO CONTRA EL TORQUES

Uno de los personajes, militar, tras realizar algún tipo de acción bélica, es recompensado con el torques. Poco a poco cambia su carácter, comportándose de forma agresiva. En un momento dado golpea a alguien de su familia, como su hijo o esposa, haciéndole un gran daño. Sabe que está perdiendo el control, pero el torques le proporciona una fortaleza de carácter difícil de despreciar. En sueños se le aparece la sombra de un guerrero celta que le acusa de cometer atrocidades. Sufre de pesadillas. Además, la sombra en sueños le anuncia que el druida Agendico cada día esta más cerca. ¿Se arrancará el personaje el torques para salvar su alma? ¿Dejará que el druida le ayude? ¿O permitirá que el torques le arrastre en la locura pero le proporcione más y más poder?

Torques

Collar, generalmente de oro macizo o plata, utilizado como símbolo de prestigio y adorno. Tiene forma circular, pero posee dos remates con diversas formas y adornos, pudiendo ser geométricos o cabezas de animales. Es habitual entre la nobleza celta, adoptado incluso entre los romanos.

El anillo de Gneo Loculo

Este anillo de esponsales fue elaborado por Gneo Loculo, un *mulciber* orfebre de Rávena. Hombre profundamente enamorado y engañado por su amada. La Fortuna se rió de él. El amante de su prometida era un hombre cruel y mentiroso, que cuando supo de la futura boda la asesinó delante de Loculo. Este, tras perder la cordura al descubrir que lo engañaba y verla morir a la vez, maldijo al destino jurando que su ira quedaría encerrada en el anillo oro. Todo aquel que porte el anillo vería como su vida amorosa se disiparía poco a poco, sufriendo igual que él.

Cada año el anillo proporciona un –1 a las tiradas de seducción y similares. El negativo es acumulativo. El anillo debe regalarse para que deje de tener efecto, no funciona abandonarlo, ni destruirlo - sería nefasto pues el negativo aumentaría hasta el día de la muerte del último portador-.

IDEA PARA AVENTURA: ¡MALDITO ANILLO!

Un personaje del orden ecuestre recibe el anillo. Poco a poco su vida amorosa, que hasta la fecha no era nada desdeñable, comienza a irse al traste. Tras indagar se da cuenta de la naturaleza e historia del anillo. ¿Cómo puede romper la maldición sin condenarse? Una idea es que el "verdadero amor" puede con el anillo. O bien lo puede regalar a alguien con el que no se lleve bien.

El rhyton de las perlas

Este rhyton de antiguo origen micénico –copa de cuerno con prótomo de toro-, decorado con cien perlas. Fue primero posesión del rey Mitrídates del Ponto –regalo de una bruja- y después del emperador Claudio, ambos obsesionados con que morirían envenenados –y así fue con Claudio-. El cuerno tiene la capacidad de purificar el líquido en su interior, haciendo casi inútil cualquier veneno –divide su potencia-, salvo un tipo de elixir venenoso elaborado con unas setas que solo crecen en las laderas de las montañas de los Apeninos centrales. Si el veneno está elaborado de forma sobrenatural, este pierde un tercio de su potencia. Cada vez que en el interior del rhyton se deposita veneno, una de las perlas ennegrece. Por eso 28 de las perlas son negras y el resto blancas.

El rhyton fue olvidado y con el tiempo vendido fuera de palacio a una vieja comadrona que lo donó a la familia de los domitio. Con el tiempo el rhyton volvió a perderse. Es posible que esté en una tienda de antigüedades.

IDEA PARA AVENTURA: PRECIADO REGALO

A uno de los personajes le regalan el rhyton. Por algún capricho lo utiliza durante una de sus comidas –no importa si come solo-. Tras beber vino y depositar el vaso ante él, ve como una de las perlas ennegrece. Rápidamente se siente indispuesto y vomita. El personaje puede creer que el rhyton es venenoso o bien investigar en la tienda de antigüedades y averiguar la verdad de su historia. Incluso en palacio aún existe copia del recibo de su venta.

Clípeo de Medusa

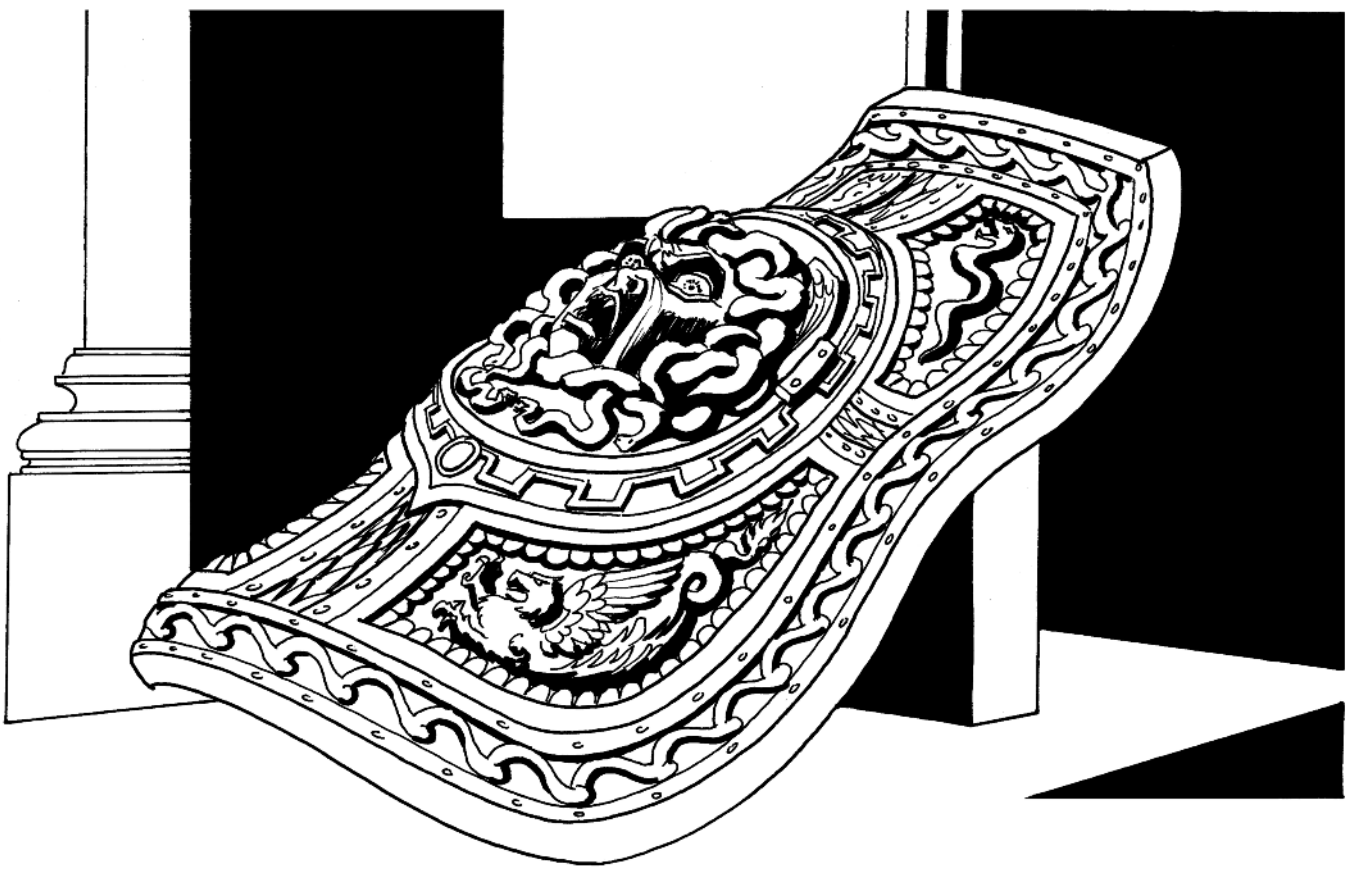
Este enorme y viejo escudo de bronce no es muy útil para el combate, ya que es ornamental y muy pesado. Pero esconde un secreto y un gran poder. El escudo tiene grabado a fuego la cabeza de Medusa, y ese es su poder, puede convertir en piedra al que lo contempla o simplemente esté frente a él. El portador debe mostrar el escudo a su oponente y mancharlo abundantemente con su sangre, Medusa cobrará vida, emitirá un desagradable chillido y petrificará a su objetivo. Puede atacar como máximo a un número de objetivos igual a la gravitas del portador.

El combate teúrgico del escudo es igual al de su portador. Por cada punto de éxito la víctima pierde un punto de destreza, lo que representa en grado de petrificación. Si llega a cero, queda petrificado durante un día o una noche. Cada vez que se utilice el escudo el portador debe invertir una casilla de rendimiento o una herida total, o bien disponer un animal de pelaje negro sobre el escudo y degollarlo de forma que su sangre al brotar manche la figura de la gorgona.

El escudo llegó a Roma en un barco griego cuyos tripulantes habían desaparecido, salvo un bellator –la tripulación quedó petrificada y arrojada al mar-. Este lo utilizó contra sus enemigos. Cuando murió, el escudo quedó en su mausoleo, pero un ladrón de tumbas lo robó.

IDEA PARA AVENTURA: ¡PETRIFICADOS!

Un personaje al atacar a un enemigo sufre los efectos de Medusa. Su enemigo tiene el escudo dispuesto en un largo pasillo.



Sobre el escudo, cuelgan de cadenas animales. Cada vez que alguien entra en el pasillo, mancha el escudo y este comienza a actuar. Antes de acercarse, los que se aproximan quedan petrificados. La única forma de alcanzarle es lanzarle un pilum o una flecha, o bien atacar en masa. Además, en el pasillo tiene dispuestas más trampas, como una simple trampilla.

La llave de Demetrio

Demetrio era un vulgar y mediocre ladrón, siempre en busca de pequeños hurtos, hasta que encontró la llave que cambio su vida. Viéndose capaz de abrir cualquier cerradura con ella empezó por hurtar en casas humildes, pero su estupidez y avaricia le hicieron pronto caer a la tentación e intentar robar en la Casa Dorada, el palacio de Nerón. Los guardias al acabar con su vida no dieron importancia a la llave, oxidada y de aspecto pobre. Se perdió, pero seguramente algún día será nuevamente encontrada. La llave proporciona un éxito extra para abrir todo tipo de cerraduras. Fue posesión de un hermético al que le gustaba la buena vida y no dudaba en agenciarse lo ajeno.

IDEA PARA AVENTURA: LADRÓN ASIDUO

Un personaje sufre robos constantes en su casa. Nunca roban nada de gran importancia pero es bastante molesto. Si es paciente y busca alguna forma de vigilancia, verá como durante una noche un niño de corta edad se cuela en la casa –aunque puede ser un niño del servicio doméstico- y abre sin problemas la alacena, robando comida. Si lo atrapa el niño asustado le entregará la llave y le contará que es "mágica". Si le sigue, el personaje verá como el niño alimenta a sus hermanos huérfanos.

El caestus de Astinax

Este caestus fue posesión del pugilista Astinax durante sus largos años como luchador profesional al sur de Italia. Famoso por su crueldad, siendo uno de los mejores luchadores de su época, pero esto fue lo que lo hizo caer en desgracia. Su fama llamó la atención de varios personajes importantes que le contrataron para acabar con la vida de eminentes personalidades. Astinax tuvo que aceptar acosado por deudas. Su último trabajo fue pagado injustamente, pues sus mecenas le asesinaron para que guardase silencio para siempre. Incinerado sus cenizas fueron esparcidas el viento frente al mar en Crotona, donde dicen que mora ahora su larva. Si el lugar lo visita uno de sus asesinos, la larva le atacará con todas sus fuerzas.

El caestus, elaborado en metal y el nombre de Astinax grabado en sus nudillos, tiene la capacidad de hacer siempre una herida extra y aumentar la maniobra en un +5.

IDEA PARA AVENTURA: ACOSADO/ TROFEO

El personaje en posesión del caestus visita Crotona o sus alrededores. Durante la noche le acosa la larva de un pugilista. Se trata de Astinax que ansía recuperar su caestus y descansar. Puedes considerar que la larva tiene en la designación de poder 20. Es temible y poderoso, un adversario realmente a tener en cuenta. También puedes considerar que un personaje pugilista ha oído sobre la larva y cuentan que ésta sabe donde está escondido el caestus. Debe luchar contra la larva y vencerla. De esta forma le entregará los caestus como ofrenda de victoria.

El carro de Astreo

Este carro, una biga tirado por dos caballos, tiene decoraciones de Astreo y del viento Céfiro. Nadie sabe quien fue su constructor o dueño, simplemente apareció en medio de un anfiteatro una noche en la ciudad de Emerita Augusta. Fue posesión del auriga Apuleyo Diocles, uno de los más celebres aurigas de Lusitania, el cual desapareció misteriosamente cerca de Olisipo.

El carro proporciona un +10 a las tiradas de auriga, pero esconde una maldición. El que lo posea queda transformado en caballo una noche de verano al año. La transformación es completa y la "misión" del caballo es procrear con yeguas. El carro fue elaborado haciendo un voto al viento Céfiro, relacionado con la fecundación de las yeguas en Lusitania.

IDEA PARA AVENTURA: PERO ¿QUÉ HAGO AQUÍ?

Un personaje, dueño del carro, aparece lejos de donde dormía, a muchas millas de distancia, desnudo en mitad del campo. Cerca de allí se pueden ver caballos salvajes. Tiene magulladuras por el cuerpo y marcas de mordiscos de caballo, como si hubiese luchado. El personaje se preguntará como ha llegado allí y porqué está en ese estado. Quizás con el tiempo lo descubra.

Los grilletes de Marcio Manica

Marcio fue uno de los carceleros y torturadores más activos en Roma en la época de Calígula, despiadado y sádico, gustoso de su trabajo. Bajo sus órdenes fueron ejecutados más de 3.000 prisioneros. Le gustaba sobre todo atar con sus manicas –grilletes- a sus condenados y torturarlos personalmente, ya que "*uno mismo tiene que hacer las cosas para hacerlas a conciencia*". Por fortuna al morir Calígula sus condenados se rebelaron y le ejecutaron de igual forma. Uno de ellos se llevó las *manicae* como recuerdo. Este condenado ingresó en el ejército y fue encargado de custodiar a los prisioneros. Algo sucedió pues actuaba de igual forma que Marcio. Debido a su celo en el trabajo fue expulsado. Tras tanto tiempo las *manicae* han tenido varios dueños, y siempre los vuelven crueles y sádicos.

Los grilletes están poseídos por los espectros de todos aquellos que han muerto teniéndolos puestos. Ansían volver loco a su dueño, influenciándolo para cambiar cu carácter. Cada año en posesión de los grilletes aumenta la cualidad locura y agresivo en 1.

IDEA PARA AVENTURA: PRETORIANO Y TORTURA

Un pretoriano amigo o familiar de un personaje comienza a cambiar de carácter, comportándose de forma sombría y cruel. El personaje le advierte del cambio, pero reacciona de mala forma. Oye rumores sobre el pretoriano relacionados con torturas y ejecuciones. El personaje bien puede intentar averiguar el porqué del cambio o dejarlo pasar… hasta que el pretoriano encarcela a uno de sus amigos o familiares.

La machaera de Julio Rufus

El tribuno Julio Rufus estuvo durante un tiempo destinado a la Mauritania Tingitana. Amigo de lo exótico, decoró su villa con motivos y objetos africanos, destacando entre ellos cinco leones que había matado el mismo con su machete. Este era regalo de un brujo del Atlas. El machete está labrado con letras fenicias y beréberes. En su mango tiene incrustados cinco colmillos de león así como cinco nombres, los cuales son los de los cinco leones cazados por Julio. Ahora que ha vuelto a Roma Julio Rufo echa de menos África. Añora la caza, pues no solo cazaba leones, también cazaba hombres. En los últimos días se han cometido varios asesinatos en las calles de Roma, y se han hallado cuerpos mutilados con un machete africano.

El machete tiene sus parámetros aumentados en un punto, además de poseer cinco puntos de virtus. Por cada muerto se recuperan cinco puntos de dinamis del machete. Tiene además la capacidad de transformar en león a su poseedor en noches de luna nueva. Esto le cuesta cinco puntos de dinamis. Considera que transformado en león se doblan las características físicas de su poseedor, pero pierde su inteligencia, convirtiéndose en un monstruoso y sanguinario depredador.

IDEA PARA AVENTURA: JULIO RUFUS, PESCENNIO NÍGER Y EL LEÓN DE FENICIA

Durante la guerra civil de Septimio contra Níger, algunas ciudades fenicias se rebelan a este último. Este envía a sus tropas mauritanas que atacan varias ciudades. Julio Rufus, siendo tribuno de parte de estas tropas, destaca por su crueldad. Curiosamente durante los ataques, durante las noches de luna nueva, un gigantesco león pelirrojo causa estragos en el interior de las ciudades, provocando matanzas y el terror.

Speculum imago

Este espejo de gran tamaño fue creado por un artífice etrusco hace más de un milenio. Ricamente decorado y bruñido en plata. Es un objeto pérfido contra aquellos gustosos de observarse ante el espejo como Narciso ante el lago. El espejo es hipnótico, todo aquel que se mira en él queda paralizado, en un raro trance, como en un sueño, pues esa es su verdadera función. El espejo es una puerta hacia el Puente Sublunar, por lo que es muy peligroso, pero tremendamente útil si se sabe utilizar.

El ataque teúrgico del espejo es de 30. Por cada éxito la víctima sueña durante una hora.

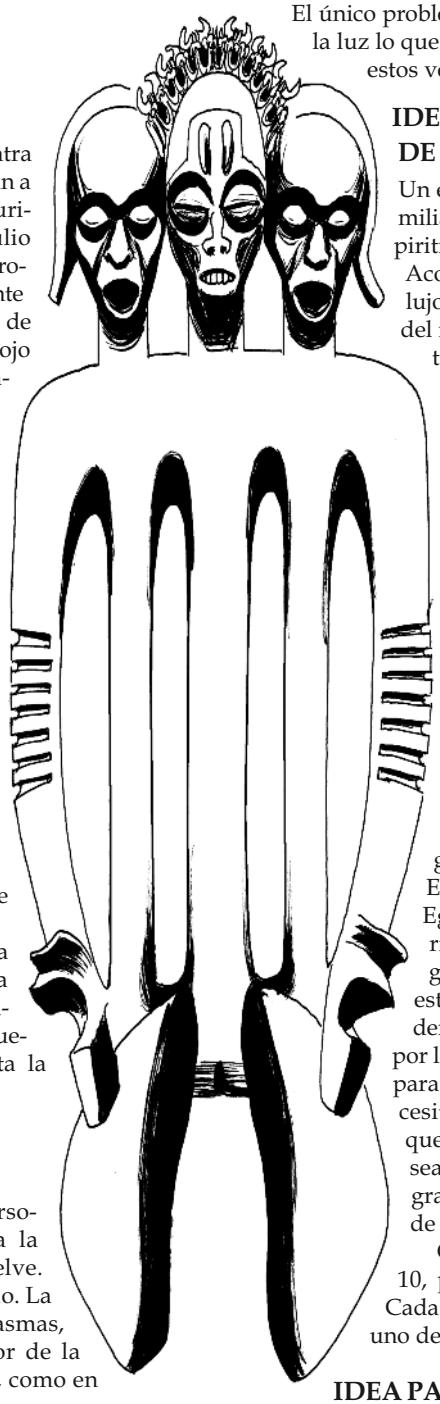
El espejo se encuentra en una villa abandonada en Etruria. Olvidado en una habitación, rodeado de los esqueletos polvorientos de la familia que lo compró y quedaron embelesados observándolo hasta la muerte.

IDEA PARA AVENTURA: ENCERRADO EN EL ESPEJO

Un amigo o familiar de uno de los personajes visita la villa diciéndole que a la noche volvería, pero tras un día no vuelve. El personaje inquieto decide ir a buscarlo. La villa parece un lugar habitado por fantasmas, abandonado y casi ruinoso. El interior de la casa es extraño. Suceden raros eventos, como en un sueño. Por una ventana puede observarse un esplendido día de verano, y por otra una nocturna tempestad. Un animal trepa por una pared. Y así se suceden multitud de desconcertantes sucesos. En realidad es el propio personaje el que está atrapado en el espejo. Está soñando. Si lo descubre puede intentar despertar. Solo tiene que encontrar el espejo y traspasarlo. Si intenta salir de la villa se dará cuenta que el muro es demasiado alto y no posee puertas. Debe darse prisa en salir pues quizás llame la atención de un efialte.

El candil de los espectros

Un raro candil de plata elaborado por un teúrgo del culto a Hades. Su poder estriba en que su luz durante la noche deja ver la sombra de los espectros y manes como una figura luminosa. El único problema es que los espectros parecen atraídos por la luz lo que puede resultar peligroso, ya que permite que estos vean a su portador con una extraña luz.



IDEA PARA AVENTURA: JUEGO DE FANTASMAGORÍA

Un excéntrico pero popular honestior amigo o familiar de un personaje organiza una sesión de espiritismo, invitándole a él y a unos pocos amigos. Acondiciona para ello uno de sus jardines en su lujosa villa. Para la ocasión contrata los servicios del mago Sesibius, célebre por sus "entretenidos" trucos. El mago utiliza el candil como una de sus mejores representaciones. Las sombras que aparecen son de verdaderos fantasmas, atados por él, pero todo el mundo cree que Sesibius es un farsante que busca entretener y asustar a mujeres impresionables y hombres supersticiosos. El asunto se tuerce cuando una de las sombras acusa de asesinato a uno de los invitados. Ha terminado el juego.

La efigie de los Nyctosofoi

Esta pequeña estatua de madera fue creada por un sacerdote egipcio llamado Markat para contener las *larvae* de tres brujos *nyctosofoi* de Meroe. La efigie tiene esculpidas las figuras de los tres brujos. Sus rostros son grotescos y de mal gusto, pero atrayentes. Estos brujos asolaban las regiones del sur de Egipto en busca de infantes para sus oscuros ritos. La estatua se perdió con el paso de los siglos, robada por tropas de Julio César, y ahora está en Roma. Su portador desconoce su verdadera naturaleza, pero los tres brujos viajan libres por las noches en la ciudad, cometiendo secuestros para elaborar un rito que los resucite. Para ello necesitan a niños con dones especiales, los cuales quedan encerrados hasta que la noche indicada sean sacrificados. Los *nyctosofoi* incluso han logrado crear una pequeña secta con una veintena de fieles, los cuales les ayudan en sus cometidos. Cada brujo tiene en su designación de poder 10, pero juntos forman un ente con 30 puntos. Cada uno de ellos posee poderes similares a los de uno de estos Misterios: Vitae, Natura y Elementum.

IDEA PARA AVENTURA: SECUESTROS

Corre el rumor por las calles de Roma de que tres figuras oscuras y encapuchadas secuestran niños. Han desaparecido más de 10. Las autoridades están preocupadas. De hecho, contratan a uno de los personajes para que indague en el asunto. La secta de los *nyctosofoi* hará lo necesario para lograr que sus "dioses" se encarnen.

EL CÍRCULO DE LA FILÓSOFA

A lo largo del Imperio los ciudadanos influyentes y poderosos disponen de grupos de sabios, hombres de armas y curiosas personalidades afines a sus intereses, así el emperador, el prefecto de pretorio, los senadores, los legados de las legiones… disponen de sus grupos, denominados *círculos*.

Incluso antes de la guerra civil que acontecerá tras la muerte de Cómodo la inteligente esposa del legado Septimio Severo ha organizado su propio círculo. **Julia Domna** es hija de Julio Bassiano, sacerdote del dios solar de la ciudad siria de Emesa. Sobre esta mujer una antigua profecía asegura que será reina. Se hace rodear de eruditos y legalistas, así como de sabios, médicos y científicos, instituyendo un círculo de sabios conocido como el **Círculo de la Filosofa** –nadie osa llamarla así en público-. Mujer extremadamente culta e independiente. Rodeada de sabios como Galeno, Filostrato, Diógenes Laercio, Eliano, Opiano, Papiniano, Paulo y Ulpiano.

Nadie sabe con certeza que pretende la filósofa pero su creciente influencia hace que muchos recelen de ella, otros se acercan a ella deseosos de compartir su poder. Algunos creen que Julia Domna está acaparando el mayor conocimiento posible sobre temas tan diversos como la historia, la religión y la taumaturgia, quizás sepa algo que muchos ignoran.

Iniciador, ¿cómo utilizar estos personajes?

Junto a cada pnj se expone una pequeña semilla para una aventura. La idea es que como Iniciador puedas involucrar a los personajes con Julia Domna, su círculo y la guerra que se avecina sin importar demasiado su condición social, ya que dispones de pnjs de variado origen. De todas formas, siéntete libre de crear círculos para los otros contendientes. Los jugadores son libres de escoger bando.

Berenice

"Piensa lo siguiente: yo soy la noche, la luna vigilante, la hiena y la rata, el susurro en la noche, el escalofrío y la lluvia nocturna, los animales de la noche vigilan por mi… ¿y aún crees que podrás escapar a mi poder, iluso varón?"

Siempre tres grandes brujas moran en el Imperio, una de ellas es Berenice de Egipto. De esta *magna saga* se dice que en sus venas corre sangre de los faraones y de los judíos, pues algunos aseguran que sus ancestros proceden de la familia de Moisés y que estos se mezclaron con sacerdotes egipcios adoradores de Isis y Tot, además sus antepasadas fueron concubinas y amantes de faraones. Controvertida y excéntrica, esta anciana deja notar su poderosa influencia incluso en Asia y Grecia. Se dice de ella que es capaz de volar instantáneamente de Egipto a Tesalia –región de Grecia célebre por sus brujas-.

En su juventud Julia Domna visitó a Berenice, y desde ese momento ambas mujeres se convirtieron en aliadas. Nadie salvo ellas saben el porqué.

IDEA PARA AVENTURA: SUEÑOS CON LA BRUJA

Berenice se aparece en sueños a uno de los personajes. Le aconseja sobre un asunto que le preocupa. Si hace caso, verá que esté se resuelve. Tras un tiempo, nuevamente Berenice aparece aconsejando, con el mismo resultado. Tras unos días, la bruja vuelve a aparecer, pero en vez de aconsejar, indica al personaje una serie de acciones que no parecen tener relación con él. ¿Será capaz de no realizarlos? ¿Y si la bruja se está cobrando el favor?

Magna sagae

Según las leyendas siempre conviven en el Oriente del Mediterráneo tres grandes brujas. Cuando una de ellas muere o desaparece, una sucesora ocupa su lugar. Tres lugares acogen a estas tres temibles mujeres: Egipto, Tesalia y Judea. Cada una de ellas representa a tres grandes culturas: la egipcia, la griega y la judía.

Patroclo Marcio

¡Maldita sea, mi hija pequeña tiene más fuerza y coraje que vosotros! ¿Creéis que el enemigo os dará alguna oportunidad? Los hijos de Apolo os freirán el culo, los magoi persas os devorarán el cerebro, los germanos… mejor no os digo lo que harán con vuestros cadáveres. ¿Tendré que salvaros a todos como siempre?"

Tribuno de la Legio X Gemina, es considerado un héroe por la tropa. Hombre carismático, aunque tiene un aire algo siniestro. Es exigente, un verdadero tirano en el ejército, pero todos saben que tampoco se tolera nada a sí mismo. Parco en palabras, en el comer, disciplinado. Su fuerza de voluntad y fiereza son tales que pocos se atreven a mirarle a los ojos. Su rostro está cuajado de cicatrices aunque tiene una que siempre tiene presente, la que le hizo su hermano Petronio.

Patroclo es teúrgo del Pacto, dialis de la familia marcia. Petronio, su hermano, le traicionó durante una incursión en territorio más allá de Dacia. Petronio se le reveló como un pritanis, un teúrgo del culto a Apolo. Patroclo ha jurado encontrar a su hermano para acabar con él y con los pritanis que le rodeen. En su búsqueda se dice que ha acabado con la vida de más de una docena de ellos.

Desde antes de la traición, Patroclo era fiel a Septimio Severo y a su esposa, Julia. Por ello esta le ayuda en su cometido. A cambio Patroclo los protege contra enemigos sobrenaturales ya que es un gran experto en luchar contra este tipo de enemigo.

IDEA PARA AVENTURA: CAZANDO PRÍTANIS

Patroclo conoce a uno de los personajes. Sabe que se trata de una persona capaz e inteligente, por lo que puede insistirle para que le ayude durante un tiempo a cazar prítanis en Grecia y Asia. Como recompensa le promete llevarlo a una de las tres mejores palaestras del Pacto: Arcis Militae, especializada en te-

úrgos germanos, Lamia Sanguinis, dedicada a seres sobrenaturales, o la Orionis, en la Galia, dedicada a los druidas y seres sobrenaturales célticos.

Palaestras

Congregaciones del Pacto dedicadas a la lucha contra deidades, teúrgos y seres sobrenaturales enemigos. Disponen incluso de numinae especializadas para ello, objetos de poder y largas tradiciones. No es asunto sencillo ingresar en una de ellas. Se trata de un privilegio.

Airgialo Helvético

"Te partiré la crisma en menos de… bueno, cómo se dice…, en menos de… ¡Maldita sea! ¡TE PARTIRÉ LA CRISMA!""

Ya al nacer era grande. Siempre lo ha sido. Airgialo es un celta gigantesco de gran estatura y corpulencia. Su padre era un celta y su madre una germana. Ladino y descreído siempre anduvo en problemas con casi todo el mundo. Apresado por sus múltiples delitos fue condenado a la esclavitud. Tras pasar por varias manos llegó a Grecia, donde un maestro de pugilistas lo puso a su cargo. Tas varios años logró domesticarlo. Airgialo se convirtió en un gran pugilista. Tosco en apariencia sabe evaluar a su adversario y destruirlo… literalmente.

Durante unos campeonatos en Siria, Julia reparó en él y lo compró. Desde ese momento se convirtió en su guardaespaldas personal. Junto a Airgialo siempre rondan sus secuaces, media docena de ex gladiadores, todos veteranos.

IDEA PARA AVENTURA: DIVIRTIENDO A JULIA

Julia Domna repara en uno de los personajes, el cual debe ser un hombre o mujer de formidables dimensiones y corpulento. Aburrida, propone un sencillo combate entre su púgil Airgialo y él. La recompensa puede ser desde oro o la simple diversión del combate. Quien sabe, es posible que Julia esté evaluando al personaje para futuras misiones.

Ilitia Caeca

"Lo que no existe se revuelve como antaño hizo, mi señora. Hace planes, vigila y ya empieza a escoger a los que le serán fieles. Entre ellos un hombre oscuro,… y junto a él… una niña en cuya mirada la oscuridad me observa a través incluso del tiempo. Mi señora… estoy condenada."

Esta hermosa mujer nació ciega. Algunos dicen que su madre dio a luz en Didimo, santuario de Apolo cerca de Mileto, muriendo su madre durante el parto, fue criada por los sacerdotes del lugar. Menuda y enfermiza, condenada con la enfermedad de los dioses, la epilepsia. Desde temprana edad Ilitia mostró sus dotes como profetisa. Sueños en los que "veía" tanto el futuro, como el presente o el pasado. Durante uno de estos sueños se le mostró Julia Domna, haciéndola llamar. Julia quedó muy sorprendida con ella, por ello y a petición de Ilitia ahora la acompaña en su séquito. Si Julia Domna está cerca, es seguro que Ilitia no puede andar lejos.

IDEA PARA AVENTURA: SOMBRAS

Uno de los personajes –un teúrgo o héroe- es atacado sin motivo aparente por unos ciudadanos normales en una ciudad del oriente romano. Lo único que tenían en común es que sus ojos se volvieron completamente negros súbitamente, como si la pupila se dilatase hasta cubrir todo el ojo. A los pocos días, el personaje recibe una carta escrita por orden de Ilitia Caeca, advirtiéndole sobre lo que ella llama la Obscuritas, un antiguo mal que muy pocos recuerdan.

La Obscuritas, según el erudito Demetrio de Cos

"Cuando el Caos bostezó y surgió todo lo que existe, una porción del mismo quedó rezagada. La Obscuridad no quería existir y no lo hace. Es la no-creación. Lo que no existe y no permite que nada lo haga. Los dioses la ignoran, pero algunos sabemos que aquello que no existe siempre está hambriento. El devorador nocturno aparece cuando se le observa. Para mi desgracia he observado con demasiada atención y he despertado su curiosidad… Nadie sabe en realidad que es, o que no es, pero sé que mi hora está cerca"

Flavio Cineas

"En estos escritos se asegura que en la antigua ciudad de Veyes, en el pasado ciudad etrusca, acontecieron actos atroces en honor de Aita, dios infernal de los etruscos. Una inmensa necrópolis subterránea bajo la ciudad forma otra ciudad pero habitada por cientos de carunes, espíritus del infierno. Estos, durante una noche señalada al año, abren las puertas de esta ciudad de muertos y recorren toda Etruria, acosando a los vivos. Esa noche, Julia, es la propicia para entrar en la necrópolis y robar sus secretos, cuando sus guardianes escapan y no regresan hasta el alba."

Filósofo, taumaturgo, erudito,… Flavio es un estudioso del mundo oculto, de lo sobrenatural: historia, leyendas, conocimientos prohibidos, cultos extraños. Julia Domna le provee con todo lo que necesite. Escritor prolífico y acaparador de libros, está reuniendo una gran biblioteca para la familia de Severo.

Flavio sufrió un accidente montando a caballo, por ello tiene las piernas paralizadas, pero a él no parece importarle. Cabello corto y aún así alborotado, piensa continuamente en voz alta, colérico y caprichoso. Es un hombre orgulloso de su conocimiento pero sabe que sin el apoyo de los Severos su vida sería muy distinta.

Practicante asiduo de la taumaturgia, es un experto en ella, y aunque practica artes consideradas ilegales por las leyes, Julia Domna oculta los hechos.

IDEA PARA AVENTURA: MISTERIO EN SICILIA

Flavio propone uno de sus viajes, esta vez a Sicilia. Algo relacionado con unas tumbas cristianas en la ciudad de Siracusa. Según él varias familias patricias afincadas en la zona están relacionadas con este culto enemigo del Pacto– especialmente los valerio-. Quiere averiguar si esto es cierto y saber de qué familias se tratan.

Los cristianos de Sicilia

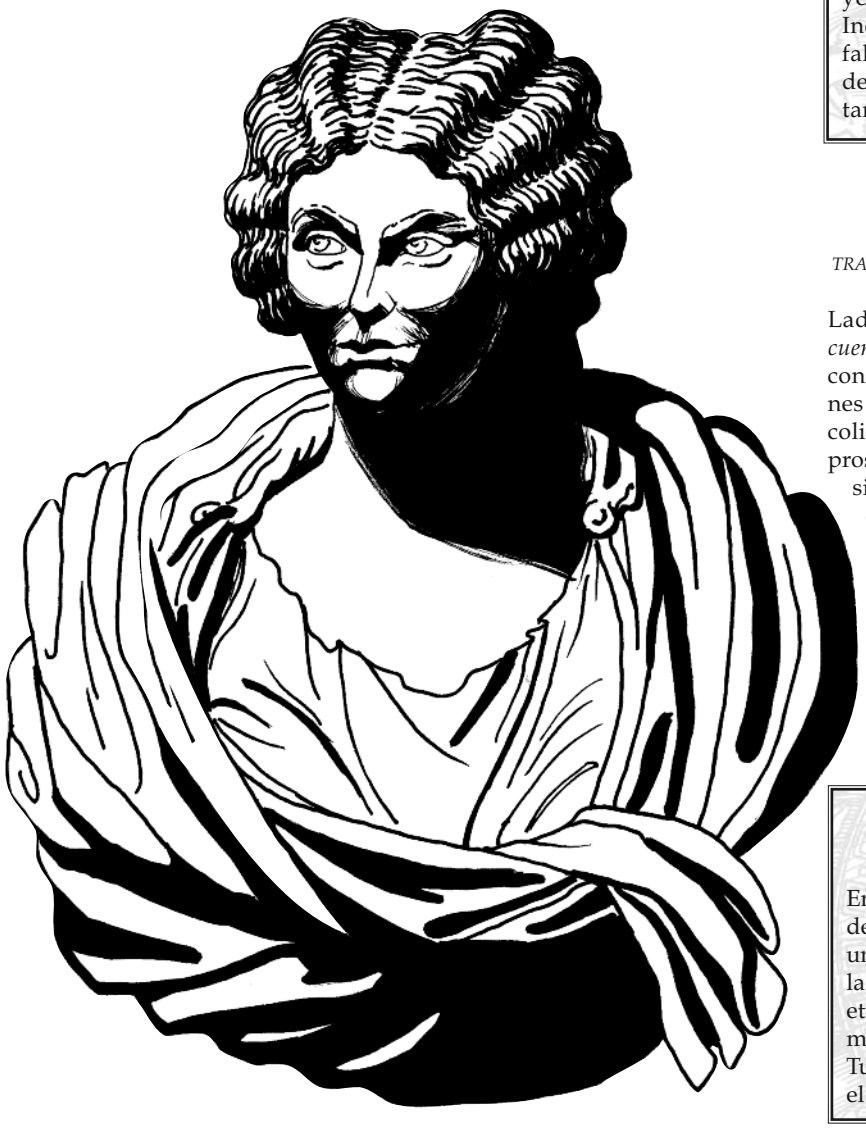
Los cristianos, confundidos a menudo con los judíos, son relativamente numerosos en Siracusa y el oeste de la isla. Poseen sus catacumbas en ciudades como Siracusa –bajo el barrio de Acradina-, en la región de Acrai, en Lilibeo, Panormo y en la parte oeste de Agrigento. Ninguna de ellas es muy extensa o profunda, salvo la de Siracusa, la cual será muy extensa un siglo más adelante.

Ateneo Pomponio

"¿Mi próximo viaje? La opción que más me atrae es Meroe, al sur de Egipto y quién sabe, quizás más al sur. He oído de fabulosos pueblos y seres, de hombres veloces como un caballo, de otros que solo se alimentan de serpientes y son inmunes a su veneno. Al parecer el calor del lugar hace que la naturaleza produzca mayor variedad de rarezas. Tengo que verlo con mis propios ojos, y si puedo, te traeré señora alguno de sus habitantes."

Es la encarnación propia del aventurero inconformista. En su juventud fue un gran *bellator*, viajando a lugares como Egipto y Mesopotamia, pero al llegar a la madurez abandonó el culto y se hizo instruir por varios taumaturgos, en busca de otros conocimientos. Insatisfecho buscó entre los filósofos. Lo extraño es que mantiene contactos amistosos con todos. Nadie conoce en verdad el alma de Ateneo, pero todos quieren llamarlo "amigo".

Durante su juventud pasó un tiempo en Emesa, siendo instruido en los secretos del dios solar de la ciudad. Conoció a la hija de Julio Bassiano, Julia, una niña en aquel momento. Fraguó amistad con ella y con su familia. Ahora que ella es una gran mujer Ateneo no duda en prestarle la ayuda que necesite.



IDEA PARA AVENTURA: EXPEDICIÓN AL OASIS

Uno de los personajes es amigo de Ateneo. Este le invita a realizar una expedición a un lejano oasis al oeste de Egipto llamado Farafra. Según él, está habitado por seres monstruosos capaces de imitar la voz humana, a las que denomina leucotras, por lo que se trataría de una interesante cacería. Sería interesante llevar uno para exponer en el anfiteatro o para estudio de sabios. ¿Pero será esto lo único que sabe Ateneo, o tendrá un motivo oculto para tal viaje?

Monstruos del África

Según creencias antiguas, incluidos los más sabios y eminentes, es atribuir a África estar habitado por multitud de seres monstruosos y extraños: **insectos gigantes** pueblan sus selvas; **aves de titánico tamaño** capaces de levantar barcos que atacan en ocasiones la costa del Mar Rojo y más al sur; **leucotras**, similares a las hienas pero capaces de imitar la voz humana, poseedoras de una poderosa mandíbula; **caballos voladores** como el célebre Pegaso en los montes Atlas; venenosos **basiliscos** habitando las zonas más calurosas, capaces de matar con su sola mirada; **hipocampos** con cabeza y torso de caballo, poseyendo una poderosa cola de pez, mora en el mar Rojo y el Indico; el poderoso y enorme **catoblepas**, similar a un búfalo, pero con patas de hipopótamo, largo cuello y cabeza de facocero, posee un hedor insoportable, y se dice que es tan feo que el que lo ve, muere… y un largo etcétera.

Paulo Veyento el Etrusco

"Por un precio razonable y un poco de tiempo, puedo traerte amigo, si ese es tu deseo, las sandalias de Mercurio y los calzones del Emperador"

Ladrón y cambista, anticuario y contrabandista. "*Un delincuente pero no un criminal*" como él mismo dice, su trabajo es conseguir cosas para otros y venderlas. Su base de operaciones está en una villa italiana de su "propiedad" en una gran colina, muy bien defendida y provista de un buen ejército de proscritos. Si deseas algo solo tienes que ir a la ciudad de Clusium y darle un pequeño as de bronce a uno de sus secuaces en la única *mansio* cercana –una casa de huéspedes para pobres-. Tras esperar unos días el secuaz dará más instrucciones.

IDEA PARA AVENTURA: ENCUENTRO EN CLUSIUM

Uno de los personajes necesita un objeto de cierto valor, pero se sabe incapaz de adquirirlo. Tras pensarlo un tiempo y a sugerencia de un amigo vinculado al mundo de

Rumores sobre Paulo Veyento, sacerdote de cultos etruscos

Entre los teúrgos del Pacto de Etruria y Roma corre el rumor de que Paulo es sacerdote de viejos cultos etruscos, siendo un poderoso teúrgo. Las dominae dicen tener pruebas sobre la especial adoración que hace de Phersipnai, la Prosérpina etrusca y señora del Hades, de Culsans, parecido al dios romano Jano, siendo el guardián de la puerta al más allá, y de Turms, similar a Mercurio, siendo el mensajero del dios Aita, el dios del infierno etrusco.

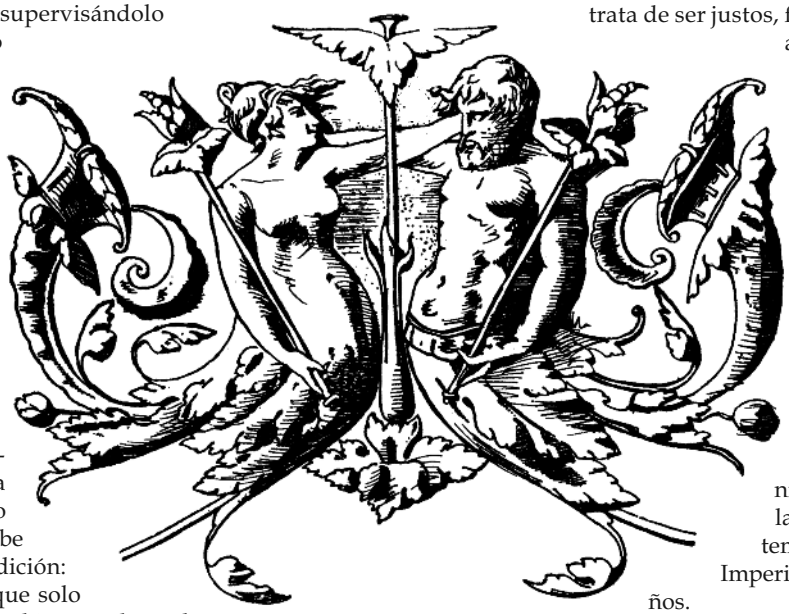
los bajos fondos, decide probar suerte y tratar con el célebre Veyento. Va a Clusium y entrega el as de bronce. Tras unos días visita al etrusco.

Obodas Septimiano

"Verás comerciante, esta ciudad es peligrosa: ladrones, soldados codiciosos, estafadores… pero el mayor peligro soy yo. Si quieres hacer negocios en MI ciudad será mejor que me agasajes. Soy hombre sencillo, solo me gusta una cosa: el dinero."

Liberto árabe de Julia Domna. Alto, delgado, calvo y con una inmensa nariz aguileña. Vivaz y muy despierto, es el hombre de negocios de Julia. Conoce, sabe, husmea, intuye, podría decirse, que adivina, donde invierte todo el mundo en el Oriente romano. Tiene una red de contactos a la que nada se le escapa. Su vida es el lucro. No duda en utilizar los métodos necesarios para obtener lo que quiere: soborno, extorsión, chantaje, incendios provocados, amenazas, tortura, asesinato,…

Siempre está viajando, supervisándolo todo personalmente, junto a sus matones. Es un hombre duro y cruel que no deja nada al azar. Parece que disfruta sobremanera con lo que hace. Su otra pasión son los caballos y las cuadrigas.



IDEA PARA AVENTURA: CAPTURANDO CABALLOS

Uno de los personajes, comerciante o inversor en la zona, quiere cerrar un trato con Obodas. Pero el árabe impone una última condición: quiere un caballo de los que solo pastan en la Arabia de los skinitae, al sur de Mesopotamia. Es un lugar poco habitado, con una rara mezcla de desierto arenoso y marismas. Peligroso por las arenas movedizas, pero los caballos parecen sortearlas con facilidad. Difícil captura.

Lucio Mamilio

"Más de 20 testigos aseguran que tú, caballero Mamerco Silvano, has robado de la caja municipal gran cantidad de dinero. ¿Cómo dices? ¿Qué yo he pagado a estos testigos? ¿Acaso quieres incrementar la acusación con uno de infamia? Mamerco, amigo, no me hagas esto más difícil. Sabes que te aprecio"

Nacido en la provincia de África, Lucio es un influyente y rico senador, amigo personal de Septimio y de Julia Domna. Joven, atractivo y muy inteligente, es un hombre sin escrúpulos. Si quiere algo, lo obtiene. El dinero de Lucio abre muchas puertas, pero su gran baza son sus conocimientos en derecho. Es un temible adversario en los juicios, lo cual aprovecha para eliminar a sus enemigos políticos. Y cuando no puede con ellos, a sus allegados, familiares, aliados y recursos. Su gran fortuna se ha visto incrementada gracias a sus acusaciones a miembros del orden ecuestre. Elige con cuidado a sus víctimas, y si es necesario "fabrica" las pruebas.

Vinos de Sicilia

Sicilia rivaliza con sus vinos con Italia y Grecia, siendo los mejores el mamertino, de la ciudad de Messina ("rival del mejor vino italiano", según Estrabón), el de Tauromenium, confundido con el anterior vino, y el vinum Mesopotamium, en la costa sur, cerca de Camarina.

IDEA PARA AVENTURA: UN POCO DE AYUDA DE LUCIO

Uno de los personajes está involucrado en un litigio importante pero multitudinario. Paulo se le acerca y ofrece sus servicios gratis… bueno, en realidad solo pide un favor que más tarde le explicará. Es muy posible que Paulo necesite de los conocimientos o habilidades del personaje. Se trata de ser justos, favor por favor. Comenta algo de un individuo que le ha molestado en sus negocios del vino mamertino en Sicilia, importante fuente de su fortuna.

Cneo Vulso

"Pregunta ahora lo que quieras, tu libro me interesa. Pero pregunta con cuidado si quieres una respuesta acertada"

Anticuario y coleccionista de libros. Vulso posee la mayor biblioteca sobre temas sobrenaturales del Imperio, así como objetos extraños.

Este senador sumamente rico es amigo personal de gran cantidad de taumaturgos, teúrgos y por supuesto, de la Filósofa. Nunca sale de su villa al sur de Roma, no le gusta dejar sus cosas solas.

Aunque es un tanto esquivo, Vulso a veces recibe visitas, dando su consejo en temas sobrenaturales. Como único pago, un libro que el solicite.

Vulso es un hombre alto, delgado y pálido, poseído por un aire de autoridad y tranquilidad que embarga a todo el que le visita. Amable, culto y un gran conversador cuando la otra parte está a la altura.

IDEA PARA AVENTURA: EL LIBRO PERDIDO

Tras una consulta, Vulso pide su acostumbrado precio, un libro. Explica que su última pista sobre él era que se encontraba entre los objetos personales de un teúrgo asesinado en la isla de Malta. Estaba realizando algún tipo de investigación sobre los kehnem, sacerdotes púnicos de los que se duda incluso su existencia, cuando apareció decapitado en su cama. Lo curioso es que todavía no se ha encontrado la cabeza ni su sangre, salvo unas pocas gotas en su almohada. Curiosamente este teúrgo vivía en un barco.

AVENTURAS

Aquí tienes como Iniciador unas cuantas ideas de aventuras para empezar cuanto antes a *Arcana*. Estas semillas de modulo puedes desarrollarlas como pequeñas aventuras de una o dos sesiones, aunque las aventuras pueden complicarse por diversos motivos y durar algo más. Todo el mundo sabe que los jugadores suelen ser imprevisibles –lo cual es de agradecer-. Están presentadas sin un orden previo por lo que puedes jugarlas en el orden que más te convenga y modificarlas a tu antojo. Solo son ideas para que puedas jugar cuando quieras.

Ornatus: aderezo

Cada una de estas ideas para aventuras disponen al final de varias sugerencias para hacerlas más interesantes, para aderezarlas. Este recurso puede hacer que una simple historia sea más completa. Utilízalas como creas conveniente.

Asesinato Fingido

Personajes recomendados: hombres públicos, médicos, abogados, equites, senadores, teúrgos.

Los personajes de los jugadores son invitados a cenar a la villa de un influyente político, ya sea un senador o caballero, por ejemplo. Este tiene una especial confianza con uno de los personajes, ya sea porque se trata de un familiar o amigo. También están invitadas varias celebridades e importantes personas de la ciudad o región. El máximo de comensales es de nueve, el número de las Musas, como es habitual, pero siéntete libre de ajustar el número a tus necesidades. La villa está en lugar apartado de cualquier ciudad o pueblo.

De forma fortuita el anfitrión se percata de que uno de los invitados pretende envenenarlo. Es posible que un animal pruebe algo de su comida y muera, o a escondidas para no ofender a sus invitados, su catador personal hace su trabajo y enferma gravemente. Comenta el asunto al personaje. Su idea es fingir su muerte e intentar descubrir a su desconocido enemigo. El asunto le sorprende pues todos los invitados son de una gran confianza.

Su médico personal elabora un fármaco que imita los efectos externos del veneno: espuma por la boca, ojos inyectados en sangre, piel enrojecida y espasmos musculares.

Una vez "muerto" el anfitrión, los personajes tienen el deber de descubrir en una noche quien es el que deseaba asesinar a su amigo o familiar.

Tienes varias opciones como asesino. Desde un hermano celoso que desea a la mujer del anfitrión –crimen pasional- hasta un rival político, o que el objetivo fuese otro, incluso un personaje.

Ornatus: mal tiempo, invitado histérico, interpretar la ebriedad de algunos, comensal listillo complica la situación, uno de los invitados puede ser un teúrgo enviado en secreto por el Pacto para investigar el asunto –por medio de Divinatio se puede saber que se producirá un intento de asesinato, pero no descubrir ni a quien ni al asesino-.

Nueve comensales, nueve Musas

Durante los banquetes es habitual que los comensales sean nueve, igual número que Musas. Se disponen tres triclinios, en cada uno de ellos se recuestan tres comensales. Esto es lo ideal y teórico. En numerosas ocasiones se sobrepasa o no se alcanza este número. En este caso se puede reemplazar los triclinios con un lecho semicircular llamado sigma.

La Vieja Tumba

Personajes recomendados: legionarios, soldados auxiliares, grupo pequeño de viajeros.

Un contubernio –grupo de ocho legionarios- o grupo diverso de militares sale en misión de patrulla rutinaria a un lugar desértico o poco poblado, como el linde de un bosque o zona montañosa -también puede ser en un viaje en principio sin importancia o que no tenga relación con una aventura principal-. Tras desviarse del camino, ya sea por causa del tiempo o al ver un esclavo huido y perseguirlo, llegan a unas ruinas de poca importancia pero inusuales de la zona, pues se trata de una arquitectura propia de un lugar lejano. Por ejemplo, si están de patrulla por la Galia pueden encontrarse ruinas fenicias o griegas.

Cuando inspeccionan la zona, una parte del suelo cede –se trata de una base de madera oculta por arena o maleza- y varios soldados caen al interior. Uno de ellos queda gravemente herido.

El interior del subterráneo, compuesto de unas pocas cámaras, parece una tumba arcaica de tiempos lejanos. Las paredes poseen multitud de gastadas pinturas que cuentan la historia de un guerrero que vino por mar desde una lejana tierra, muriendo tras una batalla, siendo enterrado en este lugar. Tras una falsa pared, que puede descubrirse pues si se golpea sobre ella se notará por el sonido que está hueca, se encuentra la tumba del guerrero. Posee algunos muebles casi fosilizados por el tiempo y la humedad, algunas armas oxidadas y unas pocas monedas. El cadáver fue incinerado por lo que solo encontraran una urna cineraria. Junto a ésta una espada o arma similar se encuentra en perfectas condiciones. En ella reside el alma del guerrero. Por lo tanto aquel que la coja se verá poseído por su espíritu. Puedes escoger las características de la larva de gladiador del *Codex Adversarii*.

El guerrero en realidad fue muerto por sus propios compañeros al perder la cordura, por ello su espectro intentará vengarse, asesinando a sus camaradas de contubernio. Lo hará por la noche, poco a poco. El juego consiste en descubrir el asunto antes de que les toque el turno a los personajes. Si el poseído es un personaje no sabrá lo que hace, aunque sufrirá pesadillas relacionadas con el asunto.

Para acabar con la larva el mejor método es romper el arma, lo que hará que desaparezca para siempre.

Si no quieres presentar un asunto sobrenatural puedes considerar que la tumba estaba protegida con algún tipo de sustancia alucinógena, como hongos o un preparado, causando el mismo efecto, desapareciendo a los pocos días o tras contrarrestarlos con otro fármaco.

Ornatus: un soldado supersticioso pierde los nervios. Uno de los soldados tiene el mismo origen étnico que el guerrero de la tumba. Quizás todos tengan pesadillas colectivas. El guerrero puede ser el espectro de un teúrgo relacionado con la muerte.

Recuerdos durante la posesión

Cuando se actúa poseído por un ente el *energúmenos* o poseído puede recordar sus actos como si se tratase de una confusa pesadilla. Esto puede ser muy útil para enredar un poco la historia o dar información extra.

Pesadillas

Personajes recomendados: cualquier tipo es adecuado, salvo uno que tenga insomnio…

El personaje sufre una terrible pesadilla que al día siguiente ocurre. A la noche siguiente sufre otra pesadilla, pero se da cuenta que puede evitar que suceda en la realidad si interviene. A la tercera noche otra nueva pesadilla, pero al despertar ve sangre en la cama. Por la noche ha sangrado por la nariz y el oído, encontrándose débil. Si busca en la cama encontrará un raro objeto, una pequeña cabeza de cobre con multitud de pequeños ojos con su nombre grabado. Para saber que es puede consultar a un intérprete de sueños. Este le dirá que se trata de un objeto capaz de producir sueños premonitorios si se duerme junto a él, pero que su uso le debilita.

Solo conoce a una persona en la zona capaz de hacerlo, dando sus señas -por un módico precio-. Se trata de una anciana bruja llamada Córax que vive en un oscuro callejón, la cual simplemente le dice que dentro de poco comprenderá la razón de su "regalo". La bruja deja claro que con el tiempo se cobrará este favor, bendiciéndolo en nombre de la diosa Hécate –o maldiciéndolo si hace alguna barbaridad-.

Al poco el personaje sueña con una terrible enfermedad que le aflige, pero en el mismo sueño ve una rara planta conocida como *ephialtion*, un remedio contra las pesadillas que además le remediaría su afección futura. La planta debe buscarla en algún lugar agreste y elaborar un fármaco con ella, utilizando además adormidera y pidiendo la ayuda de Hécate y Somnus, dios de los sueños.

La enfermedad puede tener la naturaleza que quieras, aunque sería apropiado que alterase su carácter o le indujese a dormir de una manera demasiado profunda, como si no fuese a despertar jamás…

Ornatus: describir la primera pesadilla cómo si fuese real. El thespiodos habla en acertijos o de forma extraña. Más personas sufren la misma enfermedad, una epidemia producida por un efialte, un daemon de las pesadillas que hay que expulsar. Esta aventura puedes relacionarla con la semilla de aventura Sueños con la bruja, de Berenice. Para ello, el personaje puede ver por las noches una lechuza rondándole. Esto indica que el culto a Hécate tiene cierto interés en él, lo cual puede ser positivo o negativo. Nunca se sabe.

La Isla de los Álamos

Personajes recomendados: marineros, piratas, militares, aventureros, trotamundos.

Un excéntrico, sabio y rico senador requiere el servicio de los personajes. Precisa traer desde una isla una mercancía valiosa para él y traerla hasta su casa. El trayecto puede hacerse, ida y vuelta, en algo menos de un mes.

El senador ya tiene contratado el barco. El capitán es un árabe de nombre Aiyabel. Tiene fama de ser supersticioso pero eficaz y avaricioso.

Durante el trayecto todo va perfectamente. Llegan a la isla sin ningún problema, recogiendo la mercancía de las manos de un hombre extraño de rostro espantoso pero magnífica voz. Se trata de una caja de madera ennegrecida por el tiempo, de medio metro cúbico. Al capitán no parece agradarle y ni siquiera la toca. La custodian los personajes.

En el viaje de regreso una bruma súbita envuelve al barco, siendo atacados además por piratas. Todo sucede con inusitada rapidez. En el combate nadie sale vencedor, pero los atacantes desaparecen. Cuando la bruma desaparece alcanzan la costa de una pequeña isla. Necesitan reparar un poco el barco, por lo que no tienen más remedio que adentrarse en la misma y buscar árboles para la madera.

De esta forma descubren que tres personas viven en la isla. Tres mujeres, una joven, una vieja y una niña. Dicen que el lugar se llama Isla de los Álamos y que ellas son sus cuidadoras. La isla es apacible, repleta de árboles frutales y comida, salvo la zona de los álamos, antigua necrópolis.

Cantor de profecías: thespiodos

En numerosos templos y santuarios a diversos dioses pueden encontrarse thespiodos, cantores de profecías, expertos en la interpretación de sueños, así como en la exégesis de oráculos. Son estimados y respetados por su sabiduría. Conocen el mundo de los sueños y todo lo relacionado con ellos. Incluso el Emperador posee un thespiodos personal para interpretar sus sueños.

Se trata de tres brujas de cierto poder que aprovecharan la llegada de estos hombres, pues quieren sacrificar a uno de ellos a las diosas. Intentaran convencer a uno de ellos para que se quede o lo intentarán a la fuerza. Si los personajes se fijan bien en la necrópolis existe una cabaña en cuyo interior se encuentran multitud de restos de naufragios.

Si no quieres poner brujas bien puede ser que una de ellas esté loca y fuerce a las otras dos a realizar el sacrificio. Una de ellas puede advertir a los hombres de su intención –quizás le guste- o pueden descubrirlo escuchando una conversación entre ellas.

La caja puede contener lo que quieras, desde una simple estatua, un raro cadáver, papiros egipcios, quizás esté vacía –esto sorprendería bastante- o una carta del senador explicando que desea llevarse un pequeño álamo o las cabezas de las mujeres –esto sorprendería aún más-.

Mitología: álamo blanco y álamo negro

El álamo blanco se considera símbolo de la ancianidad. Pero el negro es un árbol fúnebre relacionado con las diosas de la Tierra –Deméter y Perséfone-. Se utiliza para realizar adivinaciones: se realizan dos tesserae –dados-, uno de álamo negro y otro de abeto. Se hace una pregunta y según la puntuación se realiza la interpretación adivinatoria, siendo el álamo negativo y el abeto positivo.

Ornatus: un familiar de uno de los personajes había contado algo sobre una isla del mismo nombre, afirmando que quien la pisa rara vez vuelve. En la bruma pueden verse las sombras de los que murieron aquí. Rodean la isla multitud de tiburones y peces extraños. Las mujeres tienen cualidades físicas extraordinarias, como una fuerza sobrehumana o nunca comen o beben.

Venganza

Personajes recomendados: cualquier tipo es apropiado.

Los personajes llegan tras un duro día de viaje en invierno u otoño a una *caupona* –posada- cerca de una calzada. Cerca de ella pueden verse los restos de una carreta quemada, torpemente disimilada. El lugar está alejado de ciudades, estando dominado por un bosque cercano. El posadero, un italiano llamado Aufidio, es un hombre algo lento de pensamiento pero amable y sociable. Su defecto aparente es que es demasiado curioso, siempre preguntando. ¿De dónde vienen? ¿Para qué? ¿Cómo dijiste que te llamabas? En realidad se trata de un individuo detestable y peligroso, en extremo violento, pero que sabe disimularlo muy bien. Es veterano, sabe luchar aunque no está del todo en forma.

Los personajes se hospedan sin problemas, quizás demasiado, ya que incluso rebaja el precio de la habitación sin regatear demasiado –solo queda una habitación-. Son pocos los inquilinos del lugar: taciturnos, callados, no dejan de mirar con desconfianza.

Nada más anochecer los inquilinos se van a sus respectivos lechos. La mayoría duerme en una sala comunal en la parte baja. Uno o dos poseen habitaciones propias.

La noche arrecia y el viento aúlla con fuerza, cuando comienzan a oírse ruido de timbales y flautas, así como gritos grotescos e inhumanos. Los huéspedes se levantan y se reúnen asustados gritando que "*ellos han vuelto*", "*el dios del bosque nos devorará*" y cosas por el estilo.

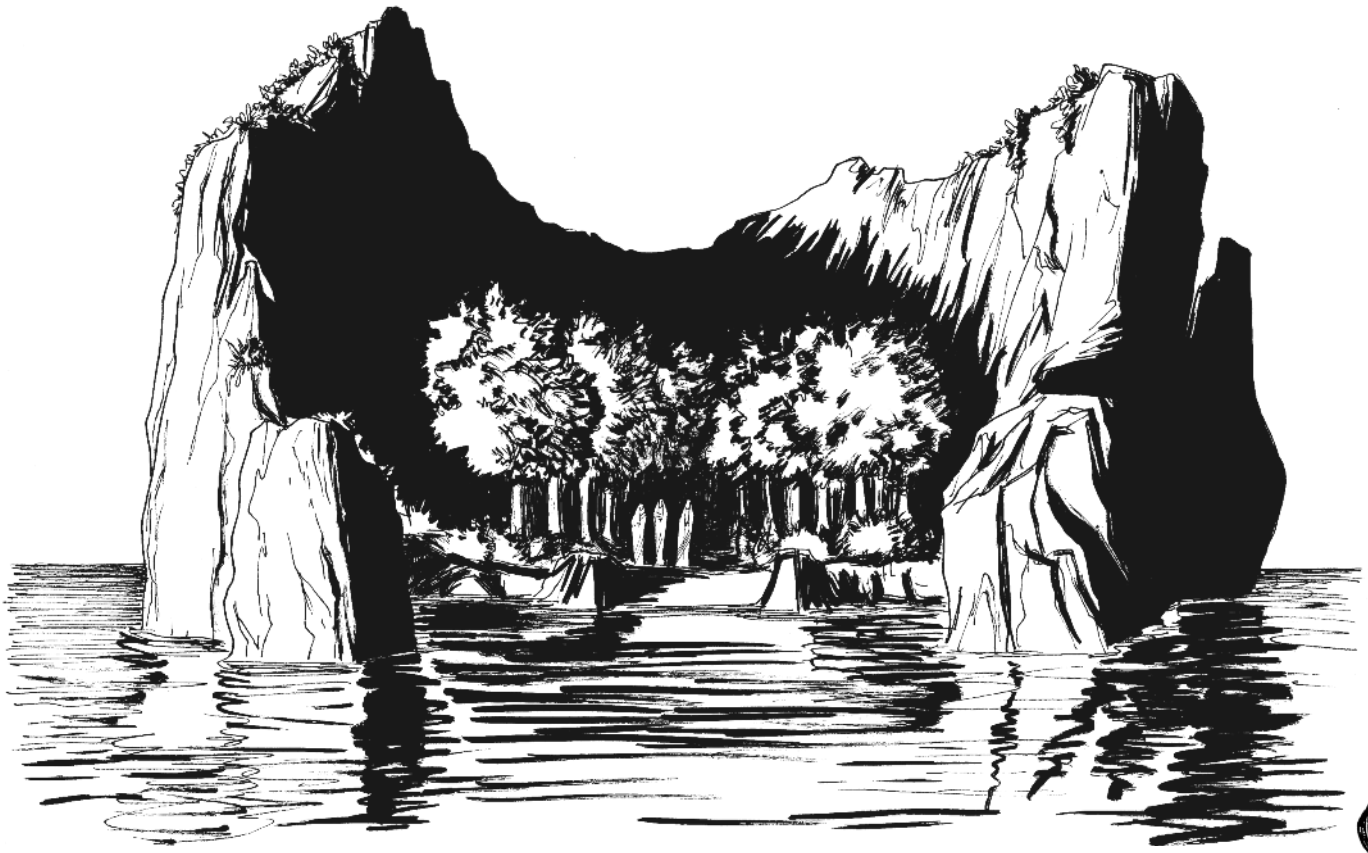
El posadero, aunque asustado, explica a los personajes que desde hace tres noches "*seres nacidos de las profundidades del bosque*" le acosan a él y a sus huéspedes. Al parecer se trata de faunos.

En realidad se trata de media docena de funambulistas -ver *artes ludicrae* en El Imperio romano- que quieren vengarse del tabernero. Esté los acogió hace un mes en la caballeriza sin cobrarles nada pero durante la noche él y otros lugareños les atacaron, quemando su carreta, violando a una mujer de la Compañía, robándoles todo su dinero y agrediéndoles brutalmente. Esta es su venganza, aterrorizarle, arruinar su posada y recuperar el dinero que les robó.

Los disfraces de fauno están muy bien elaborados, son muy realistas. Actúan de noche con poca luna para no ser descubiertos. Utilizan todos sus conocimientos para ello: arrojar cuchillos, escupe fuegos, zancudos, equilibristas,… Todos ellos harán la vida del posadero imposible.

Faunos y sátiros

Estos daímones de los bosques, llamados sátiros por los griegos y faunos por los romanos, son amantes de la danza y la juerga, el vino y la lascivia, estando relacionados con Dionisio. Representados con aspecto humanoide, peludos, con patas de cabra, orejas puntiagudas y ojos de cabra –con la pupila similar a la de los gatos pero en posición horizontal, no vertical- . Simbolizan las tierras incultas y apartadas de la mano del hombre, como la profundidad de los bosques. Son el espíritu de la vida salvaje y la fertilidad.





Pero lo que ignoran los funambulistas es que han atraído verdaderamente la intención de los faunos del bosque. Estos parecen divertidos con la actuación, pero irán más lejos que ellos. Y los personajes, en medio de un asunto que en realidad no tiene nada que ver con ellos.

Ornatus: puede que no sea la primera vez que visitan la *caupona*. Uno de los personajes conoce al posadero, antiguo militar o a uno de los funambulistas.

El Árbol de la Muerte

Personajes recomendados: aquellos que posean una domus o una villa con jardín, porque una maceta en un piso para un árbol es un tanto complicado.

Durante la primavera un familiar o amigo erudito que suele viajar a menudo regala a uno de los personajes varios árboles recogidos durante su último viaje a la Galia. Le ayuda incluso a transplantarlo en su casa, ya sea en el jardín de su domus o villa. Los árboles crecen sin problemas y de momento no hay que darle mayor importancia, pues solo se trata de unos árboles hermosos y exóticos, ¿o no?

Sin saberlo, el aventurero se ha traído de la Galia un árbol relacionado con un viejo culto druídico o un *todtembaum* de los *erilaz* germánicos. En su interior moran varios espectros que escapan durante las Lemurias a no ser que alguien derrame sangre sobre ellos durante las tres noches que dura la fiesta. Si esto no sucede las larvas saldrán causando daños. Primero atacaran a los más jóvenes y mujeres. Después a los adultos. Puedes coger las características de la larva de gladiador para simular la de las larvas del árbol.

Para solucionar el entuerto se puede derramar sangre en el árbol o quemarlo, desapareciendo las *larvae*. También se puede amenazar con el nombre de la diosa Hel, diosa del infierno germánico, pero para ello se requieren los conocimientos adecuados, quizás sorprendería si se tiene un esclavo germano y la nombra.

Ornatus: el *todtembaum* puede ser un árbol majestuoso, el preferido del personaje o de un familiar cercano, como su esposa o un hijo. Puede ser un árbol frutal y el haber comido sus frutos puede traer consecuencias: pesadillas, visiones de muertos, atraer a los espectros…

Todtembaum: el árbol de la muerte

Los germanos y algunas tribus celtas encierran en los árboles a sus enemigos. Para ello les cortan la cabeza y abriendo la corteza del árbol, ya sea de forma manual o por medios sobrenaturales, las dejan dentro, encerrando sus almas. Estos árboles son fuente de poder, pero si no se realizan los ritos adecuados, los espectros de los muertos pueden escapar de su interior durante la fiesta de los difuntos de las Lemurias -9, 11 y 13 de mayo- causando estragos.

Herencia

Personajes recomendados: cualquier tipo de personaje es apropiado, aunque quizás uno que posea poco dinero sería mejor. Estaría más motivado para lograr atrapar la herencia.

Uno de los personajes recibe una misiva de un familiar. Uno de sus parientes lejanos, uno que apenas conoce o recuerda, ha fallecido repentinamente y le hace heredero de parte de su "fortuna". Como requisito debe ir a la casa del difunto y velarlo durante tres días como es habitual –es curioso pero la carta es posible que se enviase cuando el muerto aún estaba vivo. ¿Cómo es posible?-. Allí encontrará a unos pocos familiares allegados del difunto. No era muy popular pues era un tanto excéntrico y complicado de tratar.

El albacea indica, en presencia del cadáver, las formas en que debe llevarse a cabo la herencia. Revela que el difunto ha dejado tres posibles legados. En la habitación pueden verse tres

grandes arcones cerrados. Cada uno posee una complicada cerradura, pero las llaves no están. El albacea explica que el difunto las escondió por la casa. Para encontrarlas se debe resolver tres acertijos. Para abrir los arcones deben encontrarse las tres llaves. Tiene un día y una noche para ello. Al amanecer del siguiente día se acabó. Lo importante es medir el tiempo de la búsqueda y ver como se va consumiendo.

Los acertijos son los siguientes. Siéntete libre de inventar otros si crees que estos no son adecuados:

"En las puertas del Hades, donde los muertos no hablan pues son sombras". Esta llave se encuentra en la boca del cadáver. Los personajes pueden confundirse y buscar en un pozo o en el sótano.

"Haz como Tántalo, pero ten éxito". Dentro de una manzana de oro como cúspide en el techo de la casa. Es posible que busquen en el jardín o el huerto y se dediquen a abrir cada fruta para ver si se esconde en su interior.

"Una la tienes tú en la mano". Uno de los arcones está abierto. Es posible que no se les ocurra comprobar si están cerrados o no. Simple, pero muchos caen en esta sencilla trampa.

Los arcones pueden contener lo que quieras, desde dinero, títulos de propiedad de una villa, libros, más acertijos, estar vacíos,… lo que más te convenga.

Ornatus: interpretar y medir el tiempo es importante. Puedes inventarte imprevistos, como pequeñas trampas que haya dispuesto el albacea por orden del difunto. Por ejemplo, la manzana de oro puede estar suspendida por medio de una cuerda y ser muy difícil de alcanzar. Si juegas con teúrgos bien puede ser que el difunto también lo fuese y el asunto se podría complicar, pero los arcones tendrían valiosas herencias.

El suplicio de Tántalo

Tántalo, rey de Lidia, en Asia, fue condenado por los dioses al Tártaro a padecer hambre y sed por toda la eternidad. Cerca de un árbol frutal y de un río, cuando se acercaba al árbol, este alejaba sus ramas; cuando se acercaba al río, el agua se alejaba.

Nacimiento Extraordinario

Personajes recomendados: cualquier tipo, aunque uno con conocimientos de medicina sería interesante, además de un cazador o similar.

Uno de los personajes ha sido invitado o casualmente se encuentra en una villa donde uno de sus familiares o amigo –puede ser otro jugador- más allegado va a tener un hijo. Nace durante una noche tormentosa y se suceden varios eventos de difícil identificación. Por ejemplo, multitud de animales salvajes merodean por la zona, aunque parecen tranquilos. O bien pueden caer varios rayos, y eso que el cielo parece estar despejado, que producen un pequeño incendio. O bien el neonato parece tener alguna extraña cualidad física, o quizás alguien sangra o se siente terriblemente mal sin motivo aparente.

Se trata de un nacimiento *vopisco*. Lo habitual es llamar a un sacerdote para que purifique la casa y el nacimiento. Además, el neonato muerto debe ser quemado y sus cenizas enterradas lejos de la casa.

Tras varios días, durante las noches comienzan a escucharse los lloriqueos de un bebé. No se trata del neonato vivo, sino del otro… comienza la pesadilla para la familia. Tanto el padre como la madre están atemorizados, pues su recién nacido noche tras noche se va debilitando, como si el espectro de su hermano le robase la vida.

Si se buscan las cenizas enterradas, la urna cineraria está rota y las cenizas han desaparecido. Solo queda un agujero en el suelo, como si un animal hubiese escarbado hasta alcanzarla. Deben buscar al animal y matarlo para que acabe todo. Un experto en caza puede identificar el tipo de animal y la forma de cazarlo.

Puede tratarse de un lobo o perro salvaje de los alrededores. Excusa perfecta para una pequeña aventura de caza por un bosque cercano o lugar montañoso. El animal debe tener algún distintivo para identificarlo como el culpable. Puede tener la rabia o su pelaje se está cayendo, moribundo por la ceniza ingerida, influenciado por el bebé.

Ornatus: se han sucedido varios nacimientos de este tipo en la zona. El sacerdote purificador ha sido atacado por un animal salvaje. Una teúrga del culto a Juno, una domina, puede hacer de comadrona y utilizar numinae para indagar más sobre el asunto.

Nacimiento vopisco

Tal y como explica Plinio el Viejo en su Historia Natural los nacimientos *vopiscos* son aquellos en los que un gemelo muere, dificultando el nacimiento del otro. Se consideran de mal augurio y habitualmente acompañados de prodigios y fenómenos extraños. Se debe considerar que se nace teniendo un cadáver al lado.

Sombras en el Hielo

Por Fernando De la Guardia

Personajes recomendados: legionarios, diplomáticos, habitantes del poblado marcomano.

Selva Herciniana, en los Alpes, provincia de Raetia, a principios del reinado de Cómodo. Los personajes están destinados a la III Legión Itálica -apodada *Concors*, cuyo estandarte es la Cigüeña-, la cual esta acuartelada en el campamento de Castra Regina, sobre el antiguo asentamiento celta de Radaspona. El campamento posee unas murallas inusitadamente altas y amplias -8 metros de alto por dos de ancho-. Una gran fortaleza.

La legión tiene como misión proteger la provincia y sus fronteras, por ello, al norte de Castra Regina, un pequeño destacamento, llamado *Praeses Poenus*, marca la frontera junto a un poblado de germanos marcomanos desplazados al lugar tras las Guerras Danubianas llevadas a cabo por el fallecido emperador Marco Aurelio. 180 hombres conforman esta avanzadilla para seguro del territorio y del poblado.

El territorio es inhóspito, dominado por los desafiantes Alpes y la tenebrosa Selva Herciniana, donde la luz rara vez alcanza el suelo. Además, el destacamento, tiene que lidiar con los marcomanos, sometidos a duras penas, ya que se trata de antiguos combatientes vencidos.

Pero el Praeses tiene un problema y es que su único pozo se ha contaminado y no puede utilizarse, por ello se ha buscado otra alternativa. Los congelados y pobres riachuelos de la zona no son suficientes para todos –hombres, caballos y mulas-, por lo tanto se ha optado por el hielo acumulado en un glaciar cercano. De manera rutinaria, un pequeño destacamento se traslada al glaciar situado a 2 horas del campamento a recoger la ración diaria de agua del campamento. Dicha tarea se lleva a cabo cada día, siendo realizada por una caravana de unos 30 hombres y 50 mulas. En total se tardan unas 6 horas en realizar la tarea, que consiste en picar bloques de hielo del glaciar y almacenarlos en barriles. Una vez en el campamento, se hierve el agua y está lista para su consumición tras el tratamiento que le dispensa un médico militar.

Durante la excavación del hielo uno de los legionarios observa numerosas sombras con forma humana dentro del glaciar

y avisa al optio –ayudante del centurión, jefe del Praeses- encargado de dirigir la caravana. Tras estudiar la silueta, el optio ordena excavar el hielo para sacar una de ellas, hallando la momia, congelada y perfectamente conservada, de un guerrero bárbaro, totalmente equipado para ir a la guerra. Decide trasladar la momia al campamento.

Al día siguiente, la noticia del hallazgo empieza a circular por el campamento, y los aparentemente pacíficos nativos de los alrededores empiezan a mostrarse cada vez más irritables y embargados de un temor supersticioso. Cuando con la llegada de la luna nueva desaparece un niño del poblado, los marcomanos acusan a los invasores romanos de haber despertado "*a la maldición que se oculta en el hielo*". La tensión crece por momentos: insultos y pequeñas peleas se suceden.

A partir de ese momento, cada noche desaparece un niño del poblado, hasta que en la mañana del tercer día, se produce una revuelta entre los lugareños y muere un comerciante romano. Inmediatamente el centurión al mando del campamento ordena una sangrienta represión de la revuelta que dura toda la jornada. Hasta que al caer la noche, la luna surge en el horizonte convertida en una luna de sangre. Del bosque cercano, surge amenazante un ejército de sombras que se lanza, ávido de sangre sobre romanos y nativos…

Ornatus: leyendas antiguas, rumores sobre canibalismo, consejo de ancianos, cacería humana en tenebrosos bosques nevados y en glaciares, climatología adversa, niebla, muertos vivientes, sacrificios humanos, cooperación entre romanos y marcomanos para sobrevivir.

Poenus

Antigua deidad de la zona occidental de las montañas de los Alpes. Es habitual que los legionarios de la zona lo honren y adoren para obtener su beneplácito. En la aventura el nombre del campamento avanzado es Praeses Poenus, que tiene diversas interpretaciones: Protector o defensor Poenus; Poenus dios tutelar; o simplemente Jefe Poenus.

El Papiro Olvidado

Personajes recomendados: cualquier teúrgo, pero especialmente aquellos del orden senatorial o ecuestre. Puedes adaptarlo para una teúrga, pero quizás la aventura sería un tanto forzada.

Uno de los personajes encuentra de casualidad un papiro entre sus documentos. Hace referencia a un asunto que aconteció hace tiempo. Está escrito con su letra, pero no recuerda haberlo escrito, además, la parte inferior del papiro está quemado. A medida que lo lee, va recordando.

El papiro, escrito en forma de diario, hace referencia a una mujer que conoció hace tiempo durante un viaje y sobre su tormentosa y pasional relación. También hace referencia a su embarazo y a los problemas que dio, muriendo la madre. Aparece el nombre de un médico griego, Lisícrates de Cos, que le ayudó pero en el papiro narra que tras el parto se llevó a su hija… el resto del papiro está quemado. ¿Cómo es posible qué no recuerde nada de esto? ¿Es posible qué el médico le drogase y le hiciese olvidar?

Tras leer el papiro va recordando poco a poco, convirtiéndose en una obsesión. Su niña parecía normal, pero tenía una marca visible de nacimiento en el cuello, una corona y en su interior lunares formando una pirámide.

Si el personaje indaga sobre la forma de la marca piramidal sabrá que forma el sagrado símbolo de los pitagóricos, el tetractys. El médico era un filósofo que secuestró al niño para su instrucción. La corona suele hacer referencia a Juno.

A los pocos días, una niña - como Iniciador determina la edad que más te convenga- aparece en la casa del personaje. Se trata de su hija que aparece casualmente. Aquí comienzan los problemas.

Su hija es ahora iniciada de los pitagóricos, lo cual puede ser ventajoso, pero la madre de la niña, era una domina, una teúrga del culto a Juno. Esto es algo que el personaje ignoraba cuando mantuvo la relación con ella. Al parecer la domina fue enviada por su superiora para quedar embarazada del teúrgo. Las razones pueden ser variadas. Desde estrechar alianzas familiares hasta cumplir algún tipo de oráculo predicho.

Comienza una contienda por la joven, pues tanto los pitagóricos como las dominae lo reclaman. Al principio de forma amistosa, ofreciendo regalos, pero la parte que no obtenga lo que desea intentará métodos más agresivos, como el secuestro, la extorsión o agresión. Quizás lo peor del asunto es que nadie parece escuchar la opinión del padre.

Lo mejor es que el personaje pida ayuda e intente solucionar el problema, o quizás no le importe su hija y haga como Salomón: la mitad para cada uno.

Ornatus: las letras parecen borrarse solas o convertirse en números sin sentido. Aparecen al personaje varios puntos en la piel formando el tetractys o uno de los símbolos de Juno. Puedes escribir una hoja de papel, escribir la historia y quemar una pequeña porción –un poco de rol en vivo-.

El símbolo de los pitagóricos: el tetractys

Para los pitagóricos el número sagrado es el diez, pues simboliza el mundo. Se representa por medio de una pirámide de cuatro por cuatro puntos, con un único punto en el centro. Los pitagóricos incluso juran por él: "Por el que ha descubierto la tetractys de nuestra sabiduría, fuente que posee las raíces de la eterna naturaleza". En esta aventura el médico al ver la marca no pudo dejar de llevárselo a su maestro para que determinase que hacer con la niña bendecida por Pitágoras.

Prueba de Perspicacia

Personajes recomendados: cualquier tipo de proci –iniciados-, o teúrgos con poco poder.

Una noche tranquila en la residencia del mistagogo. Incluso puede que el personaje esté acompañado por otros "amigos" –personajes-. La velada ha sido agradable. Se ha cenado bien y bebido mejor. Todos van a sus dependencias a dormir, salvo los que demasiado borrachos se quedan a dormir donde queden vencidos por el sopor del vino. Pero el mistagogo parece preocupado, por mucho que se le pregunte, da evasivas o respuestas sin sentido…

Cuando se retira el mistagogo y el personaje –procurar que se vayan casi juntos-, escucha una conversación en uno de los pasillos. Lo que parece un extraño ser, habla desde la penumbra a su mistagogo, amenazándolo con matar a su procus -¡el personaje!- a no ser que cumpla lo prometido en el plazo de esa misma noche. El mistagogo acepta resignado, retirándose a su cuarto. El ser parece esfumarse.

Tras un largo rato, se escucha un prolongado y brutal grito desde el dormitorio del mistagogo. Los personajes al aparecer contemplan una escena dantesca. La habitación desprende un fuerte olor a incienso y otros perfumes, utilizados habitualmente para ritos de cierta dificultad, pero casi siempre relacionados con adoración de daemoni. Por mucho que se busque el mistagogo ha desaparecido, además la cama, rasgadas sus sa-

banas por algo que parecen garras, está empapada en sangre y pueden verse algunos trozos de carne y alguna que otra víscera. La ventana está abierta. Si alguien se asoma puede verse una alta figura ataviada de negro corriendo. Perseguirla es casi imposible por la ventaja que lleva.

Una terrible situación… creada por el mistagogo. No se trata sino de una prueba. Evaluar la inteligencia y diligencia del procus ante la vida real. Todo se trata de observar. La sangre, en realidad, no es humana, sino de animal –con ir a la cocina verán el animal desangrado-. La sabana rasgada está destrozada con un cuchillo curvo escondido bajo el colchón. En la habitación aunque hay incienso faltan otros componentes ritualísticos. En la caballeriza falta el caballo del mistagogo y de un sirviente, los cuales volverán por la mañana. Si los personajes investigan un poco se darán cuenta de que nada encaja. Lo único real de la prueba es el daemonium…

Ornatus: inventa los detalles incompletos que creas apropiados para complicar la historia. La misión del daemonium es complicar la prueba, considera que es prácticamente invisible y es capaz de emitir ruidos en cualquier sitio de la casa, incluso susurros y lamentos, y pequeñas ilusiones, como gotas de sangre o sombras en movimiento. El lugar es importante, puedes dibujar un mapa más o menos detallado. Es posible que el mistagogo tenga como costumbre someter a este tipo de pruebas a su procus, lo cual puede ser una pesadilla.

Un Recado Peligroso

Personajes recomendados: teúrgos de cualquier tipo, pero lo más indicados son aquellos con dotes de combate –es recomendable que el personaje del recado vaya acompañado de uno o dos personajes más-. El mistagogo debe ser un individuo duro y cruel, cuyo deseo es endurecer a su procus… o vengarse de él por algo que hiciese, o dejase de hacer. Una lección que nunca olvidará.

El mistagogo envía a su procus que envíe un rollo de papiro sellado a un conocido suyo, pero que el personaje no conoce. La casa está situada en un barrio de mala muerte en una ciudad o lugar apartado en el campo. Al tocar en la puerta, le abre un sujeto con cara de pocos amigos. Es un hombre gigantesco que casi cubre todo el marco. Pese a ello, se oyen voces dentro de personas jugando a los dados de forma ruidosa, soez e incluso maloliente –el hedor parece atravesar las paredes-. El personaje le entrega la carta, el gigantesco veterano lee la carta –le lleva su tiempo-. Sus ojos miran al personaje, escrutándolo. Mira la carta, y nuevamente al personaje. Sonríe –aunque parece una mueca- e invita a entrar al personaje y sus acompañantes. Les sirve vino y les invita, insistiendo mucho, a jugar con ellos a los dados. Las apuestas son bajas. Sentados alrededor de una mesa, varios veteranos beben y juegan. Sobre la mesa puede verse un círculo de pequeñas llamas, y dentro de ellas, varios escorpiones pugnan por escapar. Los dados se tiran dentro, por lo que al intentar cogerlos, o bien se puede uno quemar o picar un bichito. A los veteranos les gustan las emociones fuertes. En un extremo puede verse un altar a varios dioses, pero destaca el del dios Príapo y Laverna.

Tras jugar un rato y reírse estruendosamente de los personajes, el gigantón que leyó la carta, un tanto ebrio, la lee en voz alta a sus compañeros: "*Tal y cómo te prometí, Lucio Priapodoro, te envío al individuo que te acusó ante los magistrados. Haz con él lo que te parezca*".

Momento tenso entre todos. Las situaciones posibles son múltiples, pero lo normal es que termine en una pelea multitudinaria. Los veteranos pelean con sus manos, muebles –sillas e incluso la mesa- y quizás algún palo. Nada de armas blancas. Solo las utilizaran si los personajes lo hacen. No se trata de asesinar a nadie, Priapodoro solo quiere "divertirse" un poco a su forma. Si la lucha es correcta en estos términos es posible que todos terminen tan amigos.

Tras descansar y reírse –si todo a quedado en una pelea "de taberna"-, Priapodoro comentará al personaje que él –incluyendo su tropa- es un honrado ladrón y camorrista que trabaja para su mistagogo y que está a su servicio para lo que necesite.

Ornatus: el rollo de papiro puede estar en blanco. La frase que lee Priapodoro es inventada. Ya sabía la llegada del procus. Si el personaje utiliza numinae el veterano está protegido con amuletos, dificultado la acción, o el vino está drogado. La idea de la aventura es hacer un contacto, aunque sea de forma peculiar, y hace ver al personaje que no puede fiarse de nadie, ni siquiera de su mistagogo.

Príapo y Laverna

Príapo, dios de origen frigio (Asia Menor) de la fecundidad, hijo de Dioniso y Afrodita. Se le representa como un hombre feo, con aspecto de sátiro y un miembro viril de tamaño descomunal. El nombre del veterano, Priapodoro significa "don de Príapo". Solo hay que imaginar el porqué.

Laverna, antigua deidad itálica de los infiernos. Las ofrendas se le hacen con la mano izquierda. La plebe la venera como diosa de los ladrones y falsificadores.

El Moderno Claudio y la Verdadera Virginia

Por Daniel Martín

Personajes recomendados: teúrgos de origen patricio o personajes que sin serlo, estén relacionados con los honestiores. Incluso personajes acostumbrados a realizar misiones de "detective".

Un liberto llamado Bruto, que conoce a uno de los personajes y sabe que está vinculado al Pacto, le ofrece una importante y delicada misión que exige fiabilidad de acción, discreción y omisión de palabra, lo cual a posteriori se comprenderá. El *affaire* involucrará a los personajes en los bajos fondos a la búsqueda de una persona. Este Bruto es uno de los hombres de confianza de un dialis de la familia Cornelia, que tal y como dice Bruto "*él os conoce a todos, pero no quiere revelarse todavía. Pero estaría muy agradecido si le ayudáis en este doloroso y delicado asunto*".

Este Bruto, si los personajes aceptan el trabajo, les entregará una carta sin firmar, aunque por la forma de expresarse, deja entrever que se trata de un dialis. La carta explica que su hija Virginia ha sido secuestrada. La única pista que posee es el lugar del secuestro. Los cuatro porteadores de la litera que la transportaban murieron cerca de los jardines de Salustio, en el distrito de Alta Semita. Lo curioso es que los porteadores parece que se mataron entre si. Los jardines de Salustio son inmensos, ya que posee domus privadas, bibliotecas, pórticos para paseo y numerosos edificios. Aunque el lugar es concurrido, es intrincado y laberíntico. No es búsqueda sencilla. Virginia fue secuestrada esa misma tarde, por lo que la rapidez de acción es fundamental. En la carta se puede intuir que para el dialis, el que Virginia estuviese a esa hora por esa zona es una sorpresa.

Tras una búsqueda intensa, los personajes encuentran a Virginia oculta en unos antiguos jardines en apariencia descuidados, pero repletos de exuberantes viñas que crecen de forma salvaje y desmesurada. La hermosa y voluptuosa joven aparece semidesnuda y postrada. En apariencia víctima de una reciente violación, pues tiene numerosos hematomas por el cuerpo y aún está agitada.

En este momento los personajes sufrirán un ataque teúrgico, atacados por la numina Grito Báquico –ver numina de grado 3 de Hierofanía-. El grito procede de una zona arbolada. Los que fallen se verán asaltados por la lujuria. Lo más probable es que se acerquen a la joven y se den una alegría, la cual no solo no se resistiría, sino que interactuará con fervor y entusiasmo.

En la rama de un árbol se oculta una temible pantera, que espera a que los intrusos desaparezcan o queden agotados por el desenfreno orgiástico. Si la fiera es descubierta y atacada, aquellos afectados por la numina la defenderán. Si al final la bestia es asesinada por los rescatadores se transformará en un hermoso joven.

El joven se llama Antistio, siendo de *obscuro loco nati*, aunque adinerado, ya que es el beneficiario de una sustanciosa herencia, que incluye una villa en la Campania, y una pequeña pero lujosa casa en la zona más cara de Roma. En realidad es un fiel del culto a Baco, irremisiblemente atraído por la joven. Antistio, por diversión, es conocido por ser un actor de los barrios bajos. De esta forma pudo darse a conocer a la entonces casta Virginia y seducirla, inflamando especialmente su reprimida lujuria.

El dialis ha encargado esta misión a los personajes para que, en el caso de que sean descubiertos, no sean vinculados ni con él ni con su hija, en orden a preservar su aparente virginidad. En todo secuestro puede ocurrir una desgracia para la honestidad de las damas. A propósito, Virginia no se suicidará tras "despertar" de su ensoñación lujuriosa, sino que aparentará conservar la virginidad, se casará con un rico y poderoso patricio, y pasará a ser conocida en ciertos círculo como una matrona ligera de cascos, y aficionada al vino…

Ornatus: la aventura puede desarrollarse en cualquier ciudad del Imperio que tenga unos jardines extensos, como Cartago, Alejandría, Massilia o Antioquia, y que además esté cerca del Mediterráneo, pero debe ser una ciudad con viñedos y actividad del culto a Baco. Otra aventura a posteriori podría estar relacionada con el posible embarazo de Virginia por el orgiante o uno de los personajes. Antes de realizar la aventura alguno de los personajes bien puede conocer a Virginia e incluso intentar cortejarla. O bien conocer al gran actor de atelanas Antistio.

Poderes de Antistio

El orgiante Antistio –fiel del culto a Baco- solo tiene dos poderes, pero muy útiles. Puede realizar un poder similar al Grito Báquico de Hierofanía, pero solo es capaz de provocar lujuria e ira –de esa forma eliminó a los porteadores de la litera-. El otro poder le permite convertirse en pantera.

Mi Buen Amigo

Por Iván Llamazares

Personajes recomendados: militares, personajes de origen celta, teúrgos relacionados con el mundo sobrenatural céltico.

Salutem

Mi buen amigo cuanto tiempo ha pasado ya. Sabes que los años se me pierden en el recuerdo. Éramos imprudentes y el mundo era nuestro, bien sabes que el ejército es el mejor lugar en el que un hombre como yo puede estar.

La verdad es que me ha costado muchísimo localizarte, viajas demasiado y con mucha frecuencia. Deberías buscarte una buena esposa, sino la tienes ya, que te dé hijos sanos y comprar un buen terreno y echar raíces en él.

Hasta no hace mucho esa era mi idea de la felicidad y por Marte que era feliz así. Pero que crimen debo de haber cometido para que esto me pase a mí. Soy un hombre piadoso y honrado que sirvió en la legión mis buenos años, más de los debidos como bien sabes, y en ningún momento me quejé de nada. Ni siquiera cuando me tocó en sorteo este terreno en la fría y húmeda Britania. Como decía mi padre no hay tierra mala, solo hombres ociosos y yo he sido muchas cosas pero nunca holgazán.

Me casé con una robusta y preciosa caledonia de anchas caderas para que me diera unos hijos sanos y fuertes como su padre, y tras siete años de intentarlo una y otra vez los dioses solo me dieron uno: esmirriado, enjuto, con ojos de búho, más amigo de pasear por el bosque que ayudar en la labranza a su sufrido padre, aunque para zampar bien que se apaña.

Ese niño siempre ha sido muy raro. Todo el día escudriñando con esos ojos de color miel. A veces pienso que no es hijo mío y por si acaso muelo a palos a mi esposa por adúltera. Pero luego me calmo y recuerdo que la aldea más cercana está a casi un día de camino.

Todo iba bien pero desde hace algún tiempo que mi mujer anda rara con el niño. Dice que cuando yo no estoy le habla en una idioma extraño, como "el de la gente de los túmulos" dice ella. Todo esto me incomoda. Además le cuenta cosas cuando estoy ausente sobre la gente del bosque. Maldita sea amigo, sabes que no me asusto con facilidad, pero por las noches juraría por los dioses infernales que algo intenta entrar en mi pequeña casa en el linde del bosque.

Mi mujer dice que no es su hijo, que se lo han cambiado. Pero cuando le pregunto quien, me dice que la gente del bosque. Quizás se refiera a bandidos o algo por el estilo, pero que yo sepa en el bosque no se oculta nadie. Por si acaso presto mayor atención al maldito bosque, además tengo la ayuda de dos grandes perros que poseo. Los compre en Hispania. Fieles y bravos, estoy orgulloso de ellos.

Pero no tengo más remedio que empezar a creer a mi esposa. Descubrí a un viejo merodeando por la casa en mi ausencia. Parecía un pequeño tronco reseco. Incluso de lejos parecía un niño, pero tenía barba y una desagradable y estruendosa risa. Al parecer había estado hablando con el niño. Le amenacé con el hacha, pero me respondió que solo estaba hablando. Le respondí que mi hacha tenía mejor conversación. Se fue pero me dijo que volvería. Se esfumó en el bosque y creo que entre los árboles pude ver más viejos como él y un gran ciervo entre ellos. Cuando se lo conté a mi mujer dijo una sola palabra y palideció: Cernunnos.

Aunque las aldeas están a un día de camino la gente murmura sobre el niño, el bosque y los viejos que han visto.

Aquí están pasando cosas raras y acudo a ti porque siempre has sido valiente, sabio y perspicaz… menos aquella vez. Seguro que lo recuerdas. Esa flecha sármata casi se clava en tu despreocupado cuello, menos mal que yo estaba allí y me llevé la flecha por ti. Me duele siempre cuando va a llover. Acudo a ti amigo pues estoy desesperado. Mi mundo ya no es el que era, ya no confío en nadie. Por favor amigo mío ven y ayúdame a volver las cosas a su sitio.

Vale

Claudio Mulo

Ornatus: esta aventura se presenta en forma de carta, es recomendable hacer una copia de ella –una fotocopia- y presentarla al jugador. En la carta se deja entrever que Claudio Mulo es un tanto ignorante, pero no es ningún idiota. Se trata de un bruto pero amigable veterano. Puedes interpretar a la gente de los alrededores asustados con el bosque o quizás hagan parecer que ignoran incluso la existencia de Mulo. La mujer caledonia puede ser algún tipo de bruja o incluso un ser del bosque. Los viejos pueden ser algún tipo de muerto viviente, espectro o duende.

Cernnunos, el dios astado

Dios celta con cabeza de ciervo y barba. A su lado siempre una serpiente con cuernos de carnero, y a veces un ciervo y un toro. Relacionado con la fecundidad, la caza y la riqueza, es el señor de los animales. Es también conductor de los muertos –psicopompos- al inframundo. Puede ser un dios temible, siendo muy adorado en la Galia y Britania.

APÉNDICE

Nombres y más nombres

Aquí tienes una larga lista que puedes utilizar como *cognomen*. La mayoría son de origen romano y unos pocos helénicos. Siéntete libre de inventar los que quieras pues estos son unos pocos ejemplos.

Praenomen

Appio, Aulo, Gaio, Gneo, Décimo, Kaeso, Lucio, Marco, Manio, Mamerco, Numerio, Publio, Quinto, Servio, Sexto, Spurio, Tiberio, Tito, Vibio.

A

Accio
Aciano
Acilio
Attiano
Acte
Aelio
Adriano
Afer
Afranio
Africano
Agatino
Agrícola
Agripa
Ahala
Ahenobarbo
Albino
Albinovano
Albucio
Alecto
Alfeno
Alieno
Alimento
Ambivio
Ambusto
Amiano
Andronico
Anneo
Annio
Antínoo
Antíoco
Antígono
Antipatro
Antistio
Antonino
Antonio
Aper
Arrio
Apiano
Apicio
Apión
Apolodoro
Apolonio
Apuleyo
Áquila
Aquilio
Arelio
Ario
Arístides
Aristo
Aristónico
Arquelao
Arquias
Arriano
Arruncio
Aruleno
Asconio
Aselio
Asinio
Asper
Atanasio
Ateneo
Atenedoro
Ático
Atilio
Aufidio
Augurino
Aureliano
Aurelio
Aureolo
Autronio
Avidio
Avillio
Avieno
Avito
Alexiano

B

Balas
Balbilo
Balbino
Balbo
Basilio
Baso
Bato
Bebio
Bestia
Bíbulo
Bibáculo
Bleso
Blosio
Bolano
Bonoso
Británico
Bruto
Burro
Buteo

C

Calatino
Caleno
Calidio
Calisto
Calpurnio
Calvino
Calvo
Camilo
Canuleyo
Canus
Capitón
Carausio
Carbo
Carino
Caro
Carrinas
Casca
Casiano
Casio
Catilina
Catón
Catulo
Cecilio
Cecina
Celio
Celso
Censorino
Cepión
Cerial
César
Cesarión
Cesenio
Cestio
Cetego
Cicerón
Cilo
Cincinato
Cincio
Cineas
Cinna
Cipriano
Cirenio
Civil
Clásico
Claudio
Caudex
Clemente
Clitomaco
Clodio
Cluentio
Cluvio
Coceyo
Coelio
Columela
Constacio
Constante
Constantino
Corbulón
Cordo
Cornelio
Cornificio
Cornudo
Coruncanio
Corvino
Coso
Cotio
Cotta
Craso
Crisógono
Crisóstomo
Crispo
Cuadrato
Culeón
Curcio
Curión
Cursor

D

Decio
Delio
Demetrio
Dentado
Dexipo
Didio
Diocleciano
Diódoto
Dión
Dionisio
Dioscórides
Dolabela
Domicio
Donato
Druso
Duillo

E

Egnacio
Eliano
Elio
Estilón
Emiliano
Emilio
Ennio
Epirota
Eprio
Escauro
Escévola
Escriboniano
Esopo
Espurio
Esquilino
Estacilio
Estacio
Estolón
Estrabón
Etrusco
Eugenio
Eusebio
Eutropio

F

Fabiano
Fabio
Fabricio
Falco
Falisco
Fannio
Fausto
Favorino
Fedro
Félix
Fenestela
Festo
Fígulo
Filipo
Filón
Filóstrato
Fimbria
Fírmico
Flaminino
Flaminio
Flavio
Floriano
Floro
Fonteyo
Frontino
Frontón
Frugi
Fundanio
Fundano
Filo
Fufio
Fulvio
Furio
Furnio
Fusco

G

Gabinio
Galba
Galerio
Galieno
Galio
Galo
Gayo
Gelio
Gemelo
Genucio
Germánico
Gesio
Glabrio
Gnifonte
Gordiano
Gordio
Gracio
Graco

Graecino
Graditano
Granio
Gregorio

H

Heliodoro
Helvidio
Herennio
Hermas
Hiparlo
Herodiano
Higinio
Hipsaeo
Hircio
Horacio
Hortensio
Hortalo
Hosidio
Hostio

I

Ignacio
Inocencio
Irenio
Isáurico
Isidoro
Itálico

J

Janeo
Jantipo
Javoleno
Joviano
Jucundo
Juliano
Julio
Junio
Justino
Justo
Juvenal
Juvencio
Juvenco

L

Labeón
Laberio
Labieno
Lactancio
Laterano
Latinio
Lelio
Lenas
Leneo
Léntulo
Lépido
Levino
Levio
Libanio
Libón
Liciniano
Licinio
Ligario
Limetano
Livio
Loliano
Lolio
Longino
Lucano
Luceyo
Lucilio
Lucrecio
Lúculo
Lusio

M

Macedónico
Mácer
Macio
Macriano
Macrino
Macrón
Magnencio
Magno
Majencio
Mamilio
Mancino
Manilio
Manlio
Marcelino
Marcelo
Marcial
Marcio
Mario
Marón
Martiniano
Maximiano
Maximino
Máximo
Mecenas
Meciano
Megello
Mela
Melio
Memmio
Menio
Menodoro
Merula
Mesala
Metelo
Milón
Minucio
Modestino
Montano
Luciano
Mummio
Munacio
Murco
Murena
Mus
Musio
Musonio

N

Nemesiano
Nepote
Neracio
Nerón
Nerva
Nevio
Níger
Nigidio
Nigrino
Ninfidio
Nobilior
Nonio
Norbano
Novaciano
Novio
Numeriano

O

Octaviano
Octavio
Ogulnio
Olimpio
Opelio
Opimio
Opio
Orbillo
Ostorio
Otón
Ovidio

P

Pácoro
Pacuvio
Palas
Palicano
Panecio
Pansa
Papiniano
Papinio
Papio
Papirio
Partenio
Paterno
Paulo
Pedio
Perenne
Perpena
Perseo
Persio
Pertinax
Percennio
Peto
Petreyo
Petronio
Pictor
Pilatos
Pisón
Plancio
Planco
Platorio
Plauciano
Plaucio
Plauto
Pleminio
Plinio
Plotino
Plutarco
Polemón
Polibio
Polieno
Polión
Pompeyano
Pompeyo
Pomponio
Popedio
Poplicola
Porcio
Porfirio
Póstuno
Primo
Prisco
Probo
Próculo
Propercio
Publilio
Pulcher
Pupieno

Q

Quadrigario
Querea
Quinctilio
Quinctio
Quintiliano
Quintilo
Quinto
Quirino

R

Rabirio
Régulo
Rex
Roscio
Rubelio
Rufo
Ruliano
Rulo
Rupilio
Rústico
Rutilio

S

Sabino
Saccas
Salinator
Salustio
Salvidieno
Saturnino
Segundo
Sencio
Sejano
Sempronio
Séneca
Senecio
Sertorio
Serviano
Servilio
Sestio
Setino
Severo
Septimio
Sextio
Sexto
Sículo
Sila
Silano
Silio
Silón
Silvano
Siro
Sisena
Sittio
Sorano
Sósilo
Suetonio
Sulpicio
Sura

T

Tácito
Tanfilo
Terencio
Tertuliano
Tértulo
Tétrico
Tibulo
Tidio
Tigelino
Tigidio
Timesiteo
Tirón
Titio
Tito
Torcuato
Trásea
Treboniano
Trebonio
Trifón
Trogo
Tuberón
Tuberto
Tuditano
Turbo
Turno
Turpiliano
Turbio

U, V

Ulpio
Urbico
Valeriano
Valerio
Valgio
Vario
Varo
Varrón
Vatinio
Vecellino
Vedio
Veleyo
Ventidio
Verginio
Vero
Verres
Verrio
Veyento
Vibio
Vibulio
Victor
Victorio
Víndice
Vinicio
Vinio
Virgilio
Vitelio
Vitrubio
Volusio
Vopisco
Vulso

Linajes Romanos Antiguos

A
Aebitius
Aemilius
Albinus
Antistius
Antonius
Aquillius
Aternius
Atilius

C
Cassius
Claudius
Cloelius
Cominius
Cornelius
Curiatius
Curtius

D
Duillius

F
Fabius
Folius
Furius

G
Geganius
Genucius

H
Herminius
Horatius

J
Julius
Junius

L
Larcius
Lucretius

M
Maelius
Manlius
Menenius
Minucius

N
Nautius
Numicius

P
Papirius
Pinarius
Postumius
Publilius

R
Romilius

Q
Quinctilius
Quinctius

S
Sergius
Servilius
Sempronius
Sestius
Sextilius
Sicinius
Sulpicius

T
Tarpeius
Tarquinius
Titinius
Trebonius
Tullius

V
Valerius
Verginius
Veturius
Volumnius

Tribus Romanas

A
Aemilia
Aniensis (Juniorum)
Arnensis

C
Camillia
Claudia
Clustuminia
Collina
Cornelia

E
Esquilina

F
Fabia
Falerna/Falerina

G
Galeria

H
Horatia

L
Lemonia

M
Maecia
Menenia

O
Oufetina

P
Palatina
Papiria
Poblilia
Pollia
Pomptina/Pontina
Pupinia

Q
Quirina

R
Romilia

S
Sabatina
Scaptia
Sergia
Stellatina
Suburana

T
Teretina
Tromentina

V
Velina
Voltinia/Votininia
Voturia

Cronología detallada del emperador Cómodo (161 – 192 d. C)

161 Nace Lucio Aurelio Cómodo en Lanuvium, cerca de Roma, el 31 de agosto. Siendo su padre el emperador Marco Aurelio y su madre Faustina la joven, aunque las malas lenguas lo creen hijo de la emperatriz y un gladiador.

166 Es nombrado oficialmente César por su padre, lo cual es equivalente a ser príncipe heredero.

172 Acude con su padre a la frontera danubiana para presenciar las guerras contra los germanos y adquirir experiencia.

175 Cómodo ingresa en el colegio de pontífices como inicio de su carrera pública. En esta fecha recibe la toga viril, símbolo de madurez.
Fallece Faustina la joven, madre de Cómodo.

176 Cómodo, con solo quince años, es nombrado co-emperador con su padre Marco Aurelio el 27 de noviembre. Por ello recibe los títulos ganados por su padre en la guerra: germanicus y sarmaticus.
Realiza un viaje con su padre por el este del Imperio, visitando Atenas e iniciándose en los Misterios Eleusinos, hasta llegar a la gran capital de Siria, Antioquia. Regresa a Roma en otoño.

177 Primer consulado de Cómodo con dieciséis años.

178 Cómodo se casa en verano con Crispina, hija del influyente y dos veces cónsul Gayo Bruttio Praesens.

179 Segundo consulado de Cómodo.

180 Muere Marco Aurelio de peste el 17 de marzo, tras casi finalizar las Guerras Marcomanas y proyectar la creación de dos nuevas provincias: Marcomania y Sarmatia. Ascensión de Cómodo a la púrpura imperial.
El joven emperador cuenta solo 19 años. Desgraciadamente Cómodo renuncia a crear nuevas provincias y firma una paz poco estable con los marcomanos y sármatas, pese a los consejos contrarios del círculo militar del anterior emperador. Cómodo poco a poco sustituye a estos por consejeros propios de la peor calaña, cortesanos mentirosos, manipuladores y aduladores.
Comienzo de la construcción de la Columna Aureliana en honor a su padre, en la cual se relatan las Guerras Marcomanas, siendo similar a la columna trajana.
El codicioso Tigidio Perennis es nombrado prefecto del pretorio conjuntamente con el anterior, Publio Paterno, amigo personal del fallecido Marco Aurelio.

181 Comienza la rebelión de los caledonios en Britania.

182 Conspiración de Lucilla, hermana mayor del emperador, la cual planea su muerte. Exiliada por Cómodo a Capri, ejecutada algo más tarde. Tiberio Claudio Pompeyano, esposo de Lucilla, aunque ajeno a la conspiración, se retira de la política prudentemente.

El prefecto del pretorio Tigidio Perennis aprovecha la conspiración y hace ejecutar a su colega en el cargo, Publio Paterno, asegurando que es parte del complot para asesinar a Cómodo.

A partir de estos años el emperador pasa gran parte del tiempo en su villa cerca de Lanuvium, dejando el poder en manos del prefecto del pretorio Perennis. Cómodo se entretiene practicando diversos "deportes": combates de gladiadores, venationes –caza de animales-, carreras a caballo…

183 Guerra en la Dacia. Dos generales destacan en la contienda: Clodio Albino y Pescennio Níger, futuros rivales de Septimio Severo.

184 Prosigue la rebelión caledonia en Britania, las belicosas tribus no quedarán pacificadas hasta el año siguiente de la mano del gobernador Ulpio Marcelo.

Asesinato del liberto Saotero, chambelán de Cómodo, en una conspiración planeada por Cleandro, liberto de origen frigio que vive en el palacio imperial.

185 Cleandro motiva el asesinato del prefecto del pretorio Perennis y de su familia. En su lugar pone a nuevos prefectos del pretorio que serán sus títeres. Cleandro es el segundo hombre más poderoso del Imperio y uno de los más ricos. Le apodan pugione, el "liberto del puñal".

Cómodo se apropia del título Felix hasta el 190, a partir de ese momento se hace llamar deus –prácticamente se convierte en un ser divino-.

Guerra contra los sármatas en el Danubio y revuelta germana en los agri decumates, sofocadas al año siguiente.

186 Influencia de Marcia, amante del emperador, y de su marido el chambelán Eclecto. De Marcia se cree que es cristiana y por ello Cómodo deja tranquilos a los cristianos.

El futuro emperador Pertinax sofoca un motín en Britania.

Un numeroso grupo de soldados desertores rebelados en la Galia liderados por Maternus crean problemas en toda la Galia, Hispania y la Germania romana. Otros se les unen debido a la presión ejercida por los impuestos. Cómodo amenaza a los gobernadores de la Galia para que solucionen el entuerto, instándoles a crear un ejército para eliminar a los rebeldes. Curiosamente en la Galia son gobernadores Pescennio Níger en Aquitania, Clodio Albino en Bélgica y Septimio Severo en la Lugdunensis, los tres futuros aspirantes a la púrpura imperial.

187 El desertor Maternus y un puñado de sus hombres intentan asesinar a Cómodo en Roma, pero el grupo es capturado por medio de una traición, para ser posteriormente ejecutados.

Crispina, la esposa de Cómodo, es acusada de adulterio y exiliada a Capri. Más tarde ejecutada.

Descubierta una conspiración contra Cómodo y Cleandro. El primero acude aún menos a Roma harto de intrigas. Gracias a ello Cleandro se convierte en prefecto del pretorio, convirtiéndose de hecho en el hombre más poderoso del Imperio.

Clodio Albino vence a los germanos chatti más allá del Rin.

La plaga golpea Roma, aunque desaparece en el 189.

188 Revuelta en Germania, con victoria romana.

189 La carestía y la hambruna asolan Roma. Posiblemente Cleandro esté detrás de estos problemas, ya que especula con el grano y otros bienes, echándole la culpa al prefecto de la annona Papirio Dionisio, encargado de llevar los suministros a Roma.

El cónsul Pertinax reprime desórdenes en África, posteriormente es nombrado prefectus urbanus –una especie de alcalde de Roma, puesto de gran confianza-.

190 Un pavoroso incendio arrasa gran parte de Roma, que unido a la hambruna desata una terrible plaga que asola la ciudad y parte del Imperio. Las muertes en la Vrbs llegan a contarse por dos mil diarios, además de afectar a su vez a numerosos animales de carga. La plaga desaparecerá finalmente al año siguiente.

La plebe acude al emperador para que acabe con el reinado de terror de Cleandro. Cómodo se encuentra aislado voluntariamente en su villa de Laurentum a las afueras de Roma. Pese a negarse al principio finalmente ordena la decapitación de Cleandro y su hijo. Antes de ello se suceden disturbios en la ciudad y multitud de muertes debido a enfrentamientos entre la guardia y la plebe. El caos se adueña de la ciudad.

Cómodo asume nuevamente el mando del Imperio. Bautiza a la ciudad de Roma como Colonia Commodiana, demostrando que cada vez la demencia le domina con mayor firmeza. A partir de este año hasta su muerte convierte en una de sus detestables costumbres el asesinato de ciudadanos romanos, incluyendo a senadores o caballeros, aunque por influencia de Marcia a veces se modera. Se divierte observando como asesinan a disminuidos psíquicos y físicos en su presencia, simulando ritos religiosos en honor a Mitra. Cómodo les obliga a participar en estos macabros "juegos".

191 Q. Emilio Leto, es designado prefecto del pretorio por el emperador –paradójicamente es uno de los conspiradores que acabarán con Cómodo-.

Cómodo se deja arrastrar por sus excentricidades, megalomanía y dipsomanía. Se hace equiparar a Hércules, incluso llega a vestirse como tal con una piel de león. Combate en la arena como un gladiador, algo realmente ignominioso –se condicionan para él lujosas habitaciones en los ludus, lugares de entrenamiento para gladiadores-. Se equipa como un secutor. Según las crónicas llega a combatir nada menos que 735 veces.

Pescennio Níger, gobernador de Siria y Septimio Severo de Panonia Superior.

192 Clodio Albino, gobernador de Britania.

Se suceden diversos prodigios a lo largo del año: los dioses están furiosos con el imperio.

Marcia, la concubina de Cómodo, el chambelán Eclecto y el prefecto del pretorio Leto conspiran para asesinar al emperador. Tras ganarse su confianza lo envenenan, aunque sin resultado: Cómodo es un hombre fuerte que está en la flor de la vida. Pese a ello, el emperador al sentirse mal se retira a sus aposentos aún sin sospechar nada. El segundo intento es llevado a cabo por el pugilista Narciso en las habitaciones del emperador, Cómodo muere el 31 de diciembre estrangulado en su cama.

ENERO	
Principios de mes	Compitalia
9	Agonium Iani
11 y 15	Carmentalia
Finales de Mes	Feriae Sementivae
Finales de Mes	Paganalia

FEBRERO	
2	Amburvium
13	Faunalia
13-21	Parentalia
15	Lupercalia
Primera quincena	Fornacalia
17	Quirinalia
17	Stultorum feriae
21	Feralia
22	Caristia / Cara cognatio
23	Terminalia
24	Regifugium
27	Equirria

MARZO	
1	Matronalia
5	Navigium Isidis
14	Mamuralia
14	Equirria
15	Festival de Anna Perenna
15-16	Festival de los *argei*
17	Agonium Martis
17	Liberalia
19	Armilustrium
19-23	Quinquatrus
22	Violaria
23	Tubilustrium

ABRIL	
1	Festival de Venus Verticodia
1	Festival de Fortuna Virilis
4-10	Ludi Megalenses
12-19	Ludi Ceriales
15	Fordicidia
21	Parilia
23	Vinalia
25	Robigalia
28-3 de Mayo	Ludi florales

MAYO	
9, 11 Y 13	Lemuria
15	Festival de los *argei*
7, 19 Y 20	Festival de Dea Dia
21	Agonium Veiouis
23	Tubilustrium
23	Rosalia
29	Ambarvalia

JUNIO	
1	Carnaria
9	Vestalia
11	Matralia
13-15	Feriae Sementivae
24	Festival de Fors y Fortuna
25-26	Ludi Taurii

JULIO	
5	Poplifugia
6-13	Ludi Apollinares
7	Nonae Caprotinae
19 y 21	Lucaria
23	Neptunalia
25	Furrialia

AGOSTO	
Después del 2	Anniversarium Cereris
13	Festival de Diana
13	Vertumnalia
17	Portunalia / Tiberinalia
19	Vinalia
21	Ludi Consuales
23	Volcanalia
25	Opiconsivia
27	Volturnalia

SEPTIEMBRE	
4-9	Ludi romano

OCTUBRE	
1	Festival de Fides
4	Ieiumium Cereris
11	Meditrinalia
13	Fontinalia
15	Ludi Capitolini
15	October Equus
18	Iuvenalia
19	Armilustrium

NOVIEMBRE	
4-17	Ludi Plebei
13	Epulum Iovis

DICIEMBRE	
Principios de mes	Festival de Bona Dea
11	Agonium Solis Indigete
11	Septimotium
15	Ludi Consuales
17-23	Saturnalia
19	Opalia
21	Angeronalia
23	Larentalia

Sobre el 150 d. C.	
Africa	III Augusta
Arabia	III Cyrenaica
Britannia	II Augusta
	VI Victrix
	XX Valeria Victrix
Cappadocia	XII Fulminata
	XV Apollinaris
Dalmatia	XIII Gemina
Egyptus	II Traiana Fortis
Germania Inferior	I Minervia
	XXX Ulpia
Germania Superior	VIII Augusta
	XXII Primigenia
Tarraconensis	VII Gemina
Judaea	VI Ferrata
	X Fretensis
Moesia Inferior	I Italica
	V Macedonica
	XI Claudia Pia Fidelis
Moesia Superior	IV Flavia Felix
	VII Claudia Pia Felix
Pannonia Inferior	II Adiutrix
	XIV Gemina Martia Victrix
Pannonia Superior	I Adiutrix
	X Gemina
Syria	III Gallica
	IV Scythica
	XVI Flavia Fima

Sobre el 215 d. C.	
Africa	III Augusta
Arabia	III Cyrenaica
Britannia	II Augusta
	VI Victrix
	XX Valeria Victrix
Dacia	V Macedonica
	XIII Gemina
Egyptus	II Traiana Fortis
Galatia-Cappadocia	XII Fulminata
	XV Apollinaris
Germania Inferior	I Minervia
	XXX Ulpia Victrix
Germania Superior	VIII Augusta
	XXII Primigenia
Tarraconense	VII Gemina
Italia	II Parthica
Mesopotamia	I Parthica
	II Parthica
Moesia Inferior	I Italica
	XI Claudia Pia Fidelis
Moesia Superior	IV Flavia Felix
	VII Claudia Pia Fidelis
Noricum	II Italica
Pannonia Inferior	I Adiutrix
	II Adiutrix
Pannonia Superior	X Gemina
	XIV Gemina Martia Victrix
Raetia	III Italica
Syria Coele	IV Scythica
	XVI Flavia Fima
Syria Palaestina	VI Ferrata
	X Fretensis
Syria Phoenice	III Gallica

Flotas imperiales (marítimas y fluviales)

Provincia	Puerto base	Nombre de la flota
Italia, Córcega y Sardinia	Miseno, Aleria, Caralis y Centumcellae Rávena	Classis praetoria misenensis Classis praetoria ravennas
Egyptus	Alejandría	Classis augusta alexandrina
Syria	Seleucia	Classis syriaca seleucena
Cyrenaica	Ptolemais	Classis nova lybica
Mauretania	Caesarea	Classis mauretania
Moesia*	Prista, Troesmis, Tomus y Chersonesus	Classis mauretania
Pannonia*	Taurunum, Brigetio, Aquincum y Carnuntum	Classis pannonica
Ponto (Cappadocia), Asia	Trapezus y Cyzicus	Classis pontica
Germania inferior y superior*	Colonia, Agrippina, Novesium, Vetera y Noviomagus	Classis germanica
Britannia y Lugdunensis	Gesoriacum, Dubris, Rutupias y Lemanis	Classis britannica

*Flotas fluviales.

ÍNDICE ALFABÉTICO

Adiestramiento....97
Adormidera y trance....105, 129, 148
Adquirir dominatus....154
Adquirir numinae....153-154
Aetate provectus....216
Agathodaemon....223, 251
Agyrmos (congregación)....136, 263
Albino (Gens Albina)....258
Alieni Humanitae....230
Alquimia (taumaturgia)....232
Altar (lugar de poder)....137
Amolitum (goétia)....232
Amputación y hemorragia....90
Anfiteatro....57, 64-65
Anfiteatro Flavio (Coliseo)....57, 66
Anillos cosmogónicos....222
Ánima (designación)....246-247
Animales....255-256
Animales gigantes....254
Aphrodisias (Misterio)....158-163
Apologeta (goétia)....232
Aretalogía (taumaturgia)....232
Areté....138, 216, 231-235
Armaduras....88
Armas cuerpo a cuerpo....86
Armas de proyectil....87
Astrología (taumaturgia)....232
Atanor (horno alquímico)....262
Ataque con armas de proyectil....85
  modificadores....85
Ataque cuerpo a cuerpo....84-85
  modificadores....85
Ataque teúrgico....147
Atlantes....75
Atlántida....241-243
Aunacis (atlante)....224, 242, 245
Aves estínfalas....252-253
Batalla de Lugdunum....49
Bellum (Misterio)....163-167
Bellum deorum....9, 128, 216
Betilos....230-231, 245
Bulla Felix (bandido)....62
Caelum (Misterio)....167-171
Caerimonia....44
Caerimoniarius....145
Calidad de las armas....87
Calzadas....71
Canis niger (El Perro Negro)....238
Caos (Primordial)....222, 276
Capicúa y pifias....13
Carácter y destino
  Puntos de inicio....14-15
  Rasgos....28-30
  Utilización....27-28
Catacumbas....238, 276
Ceres (culto)....129-130, 262-264
Cinco emperadores....48-49
Cinegéticas (cazadoras)....261
Cínicos (scola arcana)....233
Círculo de la Filósofa....275-278
Clientes....71
Clipeus sagrados....164
Clodio Albino....48-49
Colegios sacerdotales....68
Combate
  Acciones especiales....91-94
Combate teúrgico....147
Cómodo (emperador)....48-49
Congregaciones....10, 134, 135-136, 226
Constructores de laberintos....229
Cornelio (Gens Cornelia)....258-259
Corpus (designación)....246-247
Corpus Religio....139
Creación (goétia)....232
Cristianos (adversarius)....236-239
Cualidades....31
  Puntos a repartir....15
  Beneficio de aventuras....268
  Influencia (designación)....247
  Lista
  Académico (G)....31
  Acrecentar dignidad (G)....35
  Adepto instruido (G)....39
  Adicción (-G)....32
  Agresivo (-G)....35
  Aguantar dolor (G)....32
  Aguantar fatiga (G)....32
  Aliados del Pacto (G)....39
  Alter ego (G)....33
  Ambidiestro (3)....32
  Amuleto (G)....35
  Anciano (-G)....32
  Animal especial (G)....37
  Aplicado (G)....31
  Artista (G)....31
  Ateo (-G)....35
  Atleta natural (G)....32
  Atormentado (-G)....35
  Atractivo (G)....33
  Bellifer (G)....39
  Camarada (3)....37
  Campaña(G)....31
  Característica aplicada (G)....33
  Características entrenadas (2)....33
  Característica formidable (3)....33
  Célebre (G)....37
  Círculo de contactos (G)....37
  Círculo de sabios (G)....39
  Cliente (G)....37
  Códices (G)....37
  Código de conducta (-G)....33
  Combatiente (G)....31
  Compromisos (-G)....33
  Congregación (G)....39
  Conocidos (G)....37
  Conocimiento útil (G)....34
  Conocimientos secretos (G)....39
  Contactos entre los
    condenados (G)....39
  Criminal (-G)....37
  Débil (-G)....33
  Desarrollar habilidades (G)....31
  Desfigurado (-G)....33
  Desterrado (-G)....37
  Destino (G)....35
  Deudas (-G)....37
  Dignidad extraordinaria (5)....35
  Dislexia (-G)....31
  Doble pericia (3)....31
  Dogmático (G)....40
  Dominio extra (G)....40
  Dynastes (G)....40
  Enemigo (-G)....37
  Entidad encadenada (G)....40
  Esclavos (G)....37
  Esfera de salvaguardia (G)....40
  Espiritista (G)....35
  Estudioso (G)....31
  Evocación de sangre (5)....40
  Excéntrico (-G)....35
  Extranjero (-G)....34
  Fenómeno sobrenatural (G)....35
  Firmeza (5)....35
  Herida extra (G)....33
  Incrementar característica (G)....33
  Influencia (G)....37
  Innata (5)....31
  Instrucción política (G)....31
  Instrucción profesional (G)....32
  Intuición (G)....36
  Invulnerable (G)....33
  Joven (-G)....33
  Lesión (-G)....33
  Linaje (G)....34
  Lingüista (G)....32
  Locura (-G)....36
  Mala fama (-G)....37
  Maldito (-G)....36
  Marcado por los dioses (G)....36
  Mecenas (G)....38
  Memoria visual (2)....36
  Mistagogo (G)....40
  Misterio extra (G)....40
  Negocio (G)....38
  Numinae extra (G)....40
  Oculto (-G)....34
  Pericia (G)....32
  Posesiones (G)....38
  Posición (G)....34
  Preceptor (G)....38
  Rasgo de carácter fuerte (G)....36
  Refugio secreto (G)....35
  Repudiado (-1)....38
  Riquezas (G)....38
  Salud de hierro (G)....33
  Sirviente (G)....38
  Sombra (-G)....41
  Sortílego (G)....36
  Subordinado (-G)....38
  Suerte (G)....36
  Supersticioso (-G)....36
  Trotamundos (G)....32
  Vindicta (-G)....35
  Vida en los bajos fondos (G)....32
  Villa (G)....38
  Voluntad de hierro (G)....36
Cultos
  al emperador....69
  Apolo....240-243
  Baco (condenado)....240
  capitolinos....257-266
  condenados....239-240
  Diana (condenado)....240
  Esculapio (condenado)....239-240
  Mercurio (condenado)....239
  Plutón (condenado)....240
  privado....68
  público....68-69
Cumas (oráculo)....171, 230
Curetes (teúrgos-sacerdotes)....230
Cursus honorum....54
Dados de juego....11
Daimónium (demonios)....250-252
Daño....85
Daño teúrgico....86
Daños especiales....97-99
Dédalo (precursor)....229
Defensa....85
Defensa (modificadores)....85
Defensa teúrgica....86
Dei expugnari....216, 243
Dementia (sombra)....149
Demonología (taumaturgia)....232
Denicalus (nigromante)....216, 240
Di consentes....216
Dignitas....15, 27, 96, 100-101
Diluvio....124
Dinamis....138-139
Dinero inicial....41
Diomaquía....241
Divinatio (Misterio)....171-175
Doce iglesias....238-239
Dodona (santuario)....167, 228
Domicio (Gens Domitia)....259
Dominatus
  aliento de Démeter, El....192
  Ambrosía de los dioses, La....210
  Antes de Babel....206
  Artesano....180
astucia del lobo, La....164
  bendición de Astreo, La....176
  bendición de Hefesto, La....176
  bendición de Tritón, La....176
  Calmando a Eolo....176
  Casualidad....184
  Cazador empático....159
  cazador, El....200
  charlatán de la plebe, El....159
  Chrematismos....172
  Clipeus....164
  Devorador de conocimientos....206
  disciplina del legionario, La....164
  dolor en los huesos, El....167
  don de la lechuza, El....206
  Esquivando el desastre....184
  Forjador taumatúrgico....180
  fortaleza de Júpiter, La....168
  fortaleza de la Fortuna, La....184
  Fuegos cercanos....176
  Furia....164
  Invocando al invierno....167
  Invocando al verano....168

latido de la vida, El 200
lenguaje de las plantas, El 192
lenguaje del reino animal, El 192
Máscara del histriónico 160
Narciso Revivido 160
Néctar de los dioses, El 210
obsequio de Minerva, El 206
Oculo sapientalis 206
Oráculo 172
Parva amolitum 180
Percibir cíclopes y cabiros 180
Percibir los elementi de poder 180
piel de Júpiter, La 168
poder de la voluntad, El 196
Presentimiento 172
protección de Diana, La 200
Protegido del reino natural 192
Recuperación extraordinaria 210
Rendimiento 210
Reverencia 196
Salvaguarda quebrada 188
Salvaguarda teúrgica 188
Segunda oportunidad 184
Senador 196
Signum 172
silueta de la sombra, La 188
subterfugio del lobo, El 200
Susurros desde el Hades 172
Unión 188
Venus sors 184
vigor de la salud, El 210
Vínculo entre iguales 196
virtud de la autoridad, La 196
virtud de las plantas, La 192
Visión de la batalla 164
visión de los pequeños dioses, La 188
Voluntad vital 160
voz del mundo, La 200
Dominatus (utilización) 158
Domus deliciae 265
Domus et insulae 61-62
Druidas (adversarii) 244
Dynastegogoi 260
Efectos nefandos 156-157
Ejército 82-83
Elementi de poder 155-56
Elementum (Misterio) 175-179
Eleusis (santuario) 192, 263
Emperadores (dinastías) 48
Eneas (Precursor) 159, 224-226
Enneada (adversarii) 245-246
Entidades y entes 165-166
Envejecimiento 101
Epicúreos (scola arcana) 234
Epulum (banquete ritual) 261
Eros y anteros (dinamis) 158, 159
Esclavos 53
Escudos 87
Escudos (descripción) 87
Escuela vitalis 130, 265
Esferas de la Creación 222-224
Estadio 65
Estigma sombrío 149-151
Estoicos (scola arcana) 234
Etruscos 224-226
Evocaciones (manifestación) 140
Experiencia 96
Fas (Juno) 260
Filii terra 264
Fórmula básica (sistema de juego) 11
Fornax (Misterio) 179-183
Fortuna (Misterio) 183-187
Furio (Gens Furia) 259
Genius (espíritus protectores) 249-250
Genus (Misterio) 187-191
Gladiadores 17, 64, 65
Goétia 233
Golpes en la cabeza 90
Gorgonas 254-255
Gran hazaña 130, 265
Guerra del Paraíso 250
Habilidades
Actuar 25
Agrario 21
Amistad 26
Armas de asedio 20
Armas de asta 20
Armas de filo 20
Armas de gladiador 21
Armas de proyectil 21
Arquitectura 23
Arte 23
Artesanía 21
Astronomía 23
Atletismo 21
Auriga 22
Autoridad 26
Bajos fondos 26
Biblioteca 23
Burocracia 24
Campestre 22
Caza y pesca 22
Ceremonia 27
Ciencias naturales 24
Conocimiento sobre (…) 24
Corpus religio 27
Cortesía 26
Derecho 24
Disciplina 21
Empatía 26
Engañar 26
Entrenar 22
Equitación 22
Estudio 24
Falsificación 22
Farmacopea 24
Filosofía 24
Geografía de (…) 24
Gramática 25
Gran arma 21
Idioma 25
Latrocinio 23
Lucha 21
Medicina 25
Mercadeo 27
Mitología 25
Música 25
Navegación 25
Negocio 25
Ocultación 23
Oratoria 27
Poliorcética 21
Política 27
Preces 27
Pugilismo 21
Recitar 27
Sabiduría del (culto) 27
Sabiduría popular 23
Sacrificio 27
Secretos del Pacto 27
Soborno 27
Táctica 21
Tahúr 23
Veterinaria 25
Viajar 23
Vigilar 23
Habilidades de inicio 20
Hades (inframundo) 223-224
Harpías 253-254
Hazar o lateo (adversarii) 245
Hécate (diosa) 240
Heirmarmene (dinamis) 185
Herbarifex (goétia) 232
Heridas leves y graves 90
Héroes y proezas heroicas 42-45
Herogogoi 260-261
Hesíodo 124, 227-228
Hidra negra (adversarii) 75
Hierofanía (Misterio) 191-196
Historia arcana 124-125, 224-226
Hogar (lugar de poder) 137
Honos (Júpiter) 257-258
Humanitae (taumaturgia) 232
Hypnos (taumaturgia) 232
Idiomas 74
Impietas (sombra) 149
Indigitamenta 138, 216, 223
Influencia (designación) 246-247
Iniciador 8, 257, 266-270
Ira y are (dinamis) 164
Ius Divinum 138-141
Jerarquía (Pacto Secreto) 132
Julia Domna (emperatriz) .50, 275-278
Juno (culto) 127, 260-261
Júpiter (culto) 126-127, 257-260
Justicia 70
Kahin (adversarii) 231, 245
Kakodaemon 250-251
Kehnem (adversarii) 245
Lapsis y libelo (cristianos) 237-238
Larario (lugar de poder) 137
Lares (espíritus guardianes) 69, 247-248
Legión 82-83
Lesiones 99-100
Leyes Sagradas (del Pacto) 163-164
Livia (emperatriz) 124, 271
Lucha y pugilismo 95
Ludus Magnus 57
Lustraciones (manifestación) 140
Magno (Gens Magna) 259
Maiestas (Misterio) 196-199
Maldición de Crono 141
Malignitas (sombra) 149
Manes (espíritus de los muertos) 69, 187, 249
Maniobra 84
modificadores 84
utilizando sus ventajas 84
Maniobra teúrgica 147
Marcio (Gens Marcia) 259-260
Marte (culto) 127-28, 261-262
Matronae 263
Mecone el Sabio (atlante) 124, 242
Medidas y pesos 71-72
Milesianos (scola arcana) 234
Minerva (culto) 130-131, 256
Mistagogo/a 216, 257-258, 261-265
Misterios 9, 141
Modificadores de tiempo 11
Monedas 72
Monstruos fabulosos 252-255
Movimiento 97
Mujeres en Roma 53
Natura (misterio) 200-205
Naturalitas (dinamis) 200
Néctar y ambrosía 227
Nigromancia (taumaturgia) 232
Noche del Juramento 125, 226, 239
Nombres romanos y otros 63
Numa (precursor) 46, 164, 197,226
Numerología (taumaturgia) 232
Numinae
Tiempo de preparación 145
Utilización 142-146
Lista
Adversae 186
Aeromancia 173
Alteración corporal 212
alimento de Deméter, El 192
animales y hombres, De 204
Animi firmitas 161
Antidotus 212
Ars animalis 181
Ars astri 181
Ars ferratum 180
Ars materiae 180
Ars petrae 180
Bálsamo de Esculapio 211
Bendición de Juno 189
Bendición de los dei fasti 186
bendición de Seiugus, La 176
Bendición del neonato 188
beneplácito del cielo, El 170
Buscando los fasti 185
Campus martialis 166
Caos de demencia 208
Cassis de hierro 164
castigo de Helios, El 170
ceguera de la Parca, La 175
Códice sin letras 208
Códice transcrito 208
Combate entre héroes 167
Comunión del creyente 198
Conexus praeses 190
Corrupción de Deucalión 182
Corrupción de Tellus 182
Crono encadenado 199
Daemoni nefasto 185
Daemonium del porvenir 174
Dardánida 212
Deliciae 161
Demeteristas 196
Deshaciendo la piedra 178
despertar del señor del bosque, El 203
despertar sombrío, El 189
Destino en sombras 187
Devotio a los dioses infernales 199
Devotio cerealia 194
Dies nefasti minor 185
Diluvio menor 170
Disco alfabético 174
don de Sabacio, El 199
Égida de Caelum 169
Égida contra vitae nefanda 211
Égida de Anteros 162
Égida de Juno 189
Égida de Júpiter (Mae) 198
Égida de los cuatro elementos 178
Égida de Minerva 207
Égida de Vulcano 182
Égida demoníaca 198

Égida mantica....174
Égida primordial del mulciber....182
Elemento empírico....177
Encarnación de la ira....166
Encarnando a Eros....162
Equite....165
espejo del presente, El....175
esplendor de Helios, El....169
Fatum potentes....186
Faz espejo....212
Filacteria de fortuna....186
Fisicología....210
flechas de Cupido, Las....162
Forma animal....203
Forma corporis....161
fortaleza de Perséfone, La....192
fortaleza del Titán, La....166
Fortuna augustalis....184
Fortuna felix....185
Fortuna pecunia....184
Fortuna victrix....185
fuerza de Marte, La....166
Fusión con la naturaleza....204
Genius loci....174
Geomancia....172
Gephyrismos....193
Gnosis natural....201
Grito báquico....195
grito de Ares, El....165
guardián de la naturaleza, El....202
hálito de Eolo, El....170
Heráclida....211
Hidromancia....173
Homo nocturnis....162
Hurto de virtus....166
imperio de los sentidos, El....161
Indagando el Omphalos....183
inspiración de las Musas, La....160
invierno de Perséfone, El....194
Ira corporis....165
ira de Helios, La....170
ira del Padre Cielo, La....170
Ira mulciberi....176
Janitor....197
Jasónida....212
Juventud dorada....162
Juventud marchita....162
Laberynthus de poder....182
Labrys de naturalis....201
Latronculi....185
lenguaje de las aves, El....169
Locus sapientalis....208
Lorica adverso prodigii....198
Lux ex tenebris....206
maldición de Erisicton, La....195
maldición de Proserpina, la....194
Maldición del neonato....188
mano de la metamorfosis, La....178
mano del herrero, La....178
Mens sana....207
mirada de Lucinia, la....189
mirada de Numa, La....196
Morbus....202
Naturalitas posesionis....201
Nebula nefanda....168
Nebula oracular....175
ojo del ayer, El....174
Oscureciendo el cielo....169
parásito del saber, El....207
Paronomasia....198
Pasión báquica....161
paso de Crono, El....199
perfección del hueso, La....212
Perfeccionando la piedra....178
Piedra oculta....163
Pila mittere....164
Piromancia....173
poder de Hebe, El....191
poder de Nereo, El....177
poder del Skirion, El....168
Poder desatado....197
Poder sobre lo sombrío....189
Poseído por la ira....165
potencia de Anteo, La....176
Potestas daemonium....191
Potestas genius....190
presencia del poder, La....182
Progenie de gigante....213
Protección natural....211
protección suffiménica....194
Protector nemorensis....202
Psique connexionis....207
Purificar....210
Quiromancia....174
Rebrote corporal....213
Recobrando la majestad....197
Recordatio damnae....209
Recordatio falsae....209
regalo de la vida, El....193
regalo, El....190
Regnum nemorensis....202
Rememoración....206
Reservas de invierno....165
Restauración de códice....208
sabiduría de Tellus, La....194
sabiduría ilícita, La....209
Salguardia....182
Salvaguarda de los elementos....177
Sangre a la sangre....190
Sanguinis vitalis....162
Scholasticus....208
Señor de las aves....169
Sin pavor....165
Sobrecarga de poder....197
Sors oracula....186
Spiritus vitalis....213
susurro del roble, El....169
Tabula egyptiorum....174
Télesma excubitum....189
Tempestas....197
Tesserae sortis....186
Tormenta de relámpagos....171
Trance....173
Transmutación a bitumen....181
Transmutación de la esencia acuosa....177
Transmutación de la esencia aérea....177
Transmutación de la esencia ígnea....177
Transmutación de la esencia petrea....177
Transmutación de sal marina....181
tutela de las diosas de la tierra, La....194
Unión con la siembra....195
Viaje al reino....204
viaje de Eros, El....161
Viaje psíquico....191
Vínculo con el paraje sagrado....204
Vínculo con la bestia....201
Vínculo con los elementi....201
Vínculo de guerra....165
visión de Perséfone, La....193
vitalidad de Tellus, La....195
Obscuritas....51, 276
Oficios....
Artesano....16
Artista....16
Burócrata....16
Constructor....16
Delincuente....16
Esclavo instruido....17
Estudioso....16
Gladiador....17
Guerrero bárbaro....17
Heraldo....17
Intrigante....17
Jurista....17
Legionario....18
Marino....18
Médico....18
Mercader....18
Mercenario....18
Pretoriano....18
Senador....18
Terrateniente....19
Trotamundos....19
Tutor....19
Omphalos....81
Orae bellum....217
Orden ecustre y senatorial....20, 52-53
Orfismo (scola arcana)....233-234
Organización (Pacto Secreto)....132
Óstraca (goétia)....233
Pacto Secreto....9, 122-134
Palaestrae....261
Pallantia....225
Panteón....58, 124
Papas y antipapas....236-237
Parámetros teúrgicos....146
Penates (espíritus domésticos)....69, 248-249
Pericia....11-12
Persecuciones de cristianos....237-238
Pescennio Níger....48-49, 16, 272
Philosophia....231, 233-234
Piedra Urania....15-16, 163, 264-265
Pitagóricos (scola arcana)....234
Poder (designación)....246-247
Pontifex Maximus....68, 131-132
Pontífices....68
Portentos de los prodigios....235
Potenciando el combate teúrgico....147
Preces....139, 144
Precios y salarios....72-73
Precursor....226
Prefecturas....52
Primordiales....9, 124, 138, 222
Prítanis (teúrgos de Apolo)....240-241
Procuratelas....52-53
Procus....217
Prodigios (téras)....234-235
Prometeo (Titán)....124-125, 226-227, 242
Protección....88-89
Provincias....55, 74-80
Publio Verginio....131
Puntos de éxito y fracaso....12
Quinta columna (adversarii)....243-246
Recuperación de heridas....99
Reglas opcionales de combate....90
Rendimiento....89
Reserva de dados y puntos extra....87
Rex Sacrorum....68, 131
Rito del focus y del larario....137
Roma....55-59
Sacrificum....140, 144
Santuario (lugar de poder)....137
Sapientalis (dinamis)....205-209
Sapientia (Misterio)....205-209
Scola arcanorum....233-234
Secuencia de combate....84
Senado (Pacto Secreto)....131-132
Senado romano....53
Septemviratus....127, 258
Septimio Severo (emperador)....48-51, 62, 226, 237, 275
Shem (adversarii)....243, 246
Signum....217
Simbología (Precursores)....127
Simulacri (taumaturgia)....232
Sincretismo....224
Societas (congregación)....262
Sofistas (scola arcana)....234
Sombra....148-151
Sulpicio (Gens Sulpicia)....260
Summus vir (adversarii)....246
Supersticiones....70
Supplicationes....138, 145-146
Tántalo (Titán)....227, 283
Taumaturgia Magna....231-232
Taumaturgia Parva....232-233
Taumaturgos....122, 138-139, 231-232
Teatro....65-66
Templo (lugar de poder)....137
Termas....66
Términos....74, 134, 217
África....77
Asia....78-79
Britania....76
Egipto....79-80
Galia....75-76
Hélade....71-72
Hispania....75
Iliria....77-78
Italia....74
Oriente....79
Terra incognita....80-81
Thera (isla)....126, 224, 242-243
Thespiodos (intérprete de sueños)....280
Tiasas (congregaciones helénicas)....226
Tiberio Claudio Pompeyano....131
Trance....172, 148
Tributo (Sombra)....138, 158, 149-151
Valores de combate....85
Veneficae artis (taumaturgia)....232
Venus (culto)....130, 264-265
Viajes marítimos....71
Vitae (Misterio)....209-213
Vitalis (dinamis)....159
Vulcano (culto)....128-129, 262
Yinn (genio árabe)....245

ARCANA MVNDI

SECRETOS DE LA ROMA IMPERIAL

NOMBRE: FAMILIA: SOBRENOMBRE: OFICIO:

TIERRA NATAL: AÑO DE NACIMIENTO: AÑO ACTUAL: EDAD: GÉNERO:

CARÁCTER: DESTINO: PUNTOS DE VICTORIA: PUNTOS DE DESARROLLO:

CARACTERÍSTICAS

FUE: INT:
DES: CUL:
CON: CAR:
PER: BOCETO DEL PERSONAJE:

DIGNITAS

VIRTUS:
GRAVITAS:
FIDES:

SOMBRA

MALIGNITAS:
DEMENTIA:
IMPIETAS:

HABILIDADES

COMBATE

- Armas de Asedio
- Armas de Asta
- Armas de Filo
- Armas de Gladiador
- Armas de Proyectil
- Disciplina
- Gran Arma
- Lucha
- Poliorcética
- Pugilismo
- Táctica

GENERALES

- Agrario
- Artesanía
- Atletismo
- Auriga
- Campestre
- Caza y Pesca
- Entrenar
- Equitación
- Falsificación
- Latrocinio
- Ocultación
- Sabiduría Popular
- Tahur
- Viajar
- Vigilar

SOCIALES

- Actuar
- Amistad
- Autoridad
- Bajos Fondos
- Cortesía
- Empatía
- Engañar
- Mercadeo
- Oratoria
- Política
- Recitar
- Soborno

TEÚRGICAS

- Ceremonia
- Corpus Religio
- Preces
- Sabiduría del Culto
- Sacrificio
- Secretos del Pacto

INTELECTUALES

- Arquitectura
- Arte
- Astronomía
- Biblioteca
- Burocracia
- Ciencias Naturales
- Conocimiento de...
- Derecho
- Estudio
- Farmacopea
- Filosofía
- Geografía del Imperio
- Geografía de...
- Gramática Latina
- Gramática Griega
- Idioma
- Medicina
- Mitología
- Música
- Navegación
- Negocio
- Veterinaria

IN LVCEM EXTVLI ARCANA MVNDI

HE SACADO A LA LUZ LOS SECRETOS DEL MUNDO
-SÉNECA-

CUALIDADES

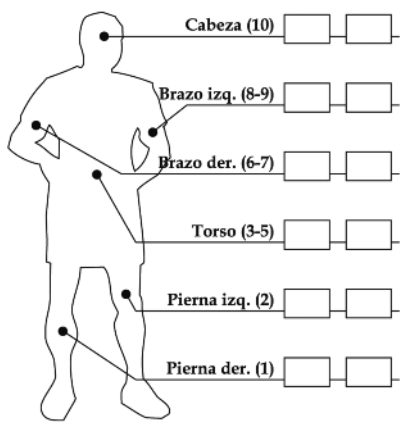
OTROS DATOS

ESTADÍSTICAS DE COMBATE

Arma	Maniob.	Atq.	Def.	Daño

Protecciones	Local.	Prot.	Sobr.	Maniob.
	Torso			
	Cabeza			
	Piernas			
	Brazos			
	Escudo			

ESTADO DE SALUD



	Prot.	Heridas
Cabeza (10)		
Brazo izq. (8-9)		
Brazo der. (6-7)		
Torso (3-5)		
Pierna izq. (2)		
Pierna der. (1)		

ESCUDO: (Protege el doble en el brazo izquierdo)

HERIDAS TOTALES:

HERIDAS ACTUALES:

RENDIMIENTO

Sobrecarga

Rendimiento Total

Incons.

EQUIPO

DINERO

ÍNDICE

LIBRO DE LA LUZ

INTRODUCCIÓN 8
¿Qué es un juego de rol? 8
Exploración: dónde y cuándo 8
¿En qué época jugar? 9
Conceptos Básicos 9
Los tres libros de Arcana Mundi 10
Roma y el mundo de los secretos: realidad versus ficción 10

LAS LEYES ARCANAS 11
Dados: tesserae 11
Sistema 11
Modificadores de tiempo 11
Ludo alea 11
Resumen de reglas de sistema 11
Jugadores: lusitores 11
Pericia 12
Puntos de calidad: éxito y fracaso 12
El portentoso doble: capicúa 13
El fatídico doble 1: pifias 13
Acciones de éxito múltiple 13

FABULA PERSONAE 14
Génesis 14
Tipos de personaje 14
Los cinco pasos 14
Paso Primero: características 15
Regla Opcional: más puntos de creación 15
Paso Segundo: oficios 16
Habilidades 20
Paso Tercero: carácter, destino y dignidades 27
El genius 28
Ludo Alea. Bonus de carácter y destino 28
Regla Opcional: Fatum 29
Paso Cuarto: las cualidades 31
Fides cristiana y fides de los bárbaros. 31
Ludo Alea: ejemplo de lesión 33
Las cualidades Bellifer, esfera de salvaguarda y evocación de sangre 41
Paso Quinto: retoques finales 41

HÉROES 42
Los dones heroicos 42
Proezas de Fuerza 42
Proezas de Constitución 43
Proezas de Destreza 43
Proezas de Percepción 43
Proezas de Inteligencia 43
Proezas de Cultura 44
Proezas de Carisma 45
La debilidad 45
Dones divinos 45
Héroes como teúrgos 45
Interpretando a un Héroe 45
Héroes por todas partes 45

EL IMPERIO ROMANO 46
Historia de Roma 46
Eneas, ¿teurgo? 46
Breve cronología de la República 47
Máximas históricas de algunos emperadores y de otros líderes 48
Los Emperadores 48
Breve cronología de Roma 49
La batalla de Lugdunum 49
Las guerras de Septimio Severo 49
La guerra de los cinco emperadores y el Pacto 50
Tres emperadores, tres mujeres en las sombras 50
Instituciones romanas 51
Jugador, ¿qué bando escoges? 51
La a voluptatibus de Tiberio 52
Orden Ecuestre 52
Anulus aureus 52
Interpretación: plural mayestático y el pronombre usted 52
El antiguo senado de la monarquía, solo un recuerdo 52
Impotentia muliebris 53
Maridos celosos 53
Magistraturas con imperium 54
Magistraturas sin imperium 54
Cursus honorum 54
Roma, ciudad eterna 55
El nombre Roma 56
Las nueve colinas de Roma 56
Una noche agradable para pasear por Roma, según el satírico Juvenal 56
Juvenal, quejándose del bullico en Roma 56
El ruido en Roma, según Séneca 56
... y según Marcial 56
El Tíber 57
Roma en cifras 57
Curiosidades sobre el submundo romano 60
Las ciudades del Imperio 60
Vergobretos, meddix y sufetes 61
Bulla Felix, la pesadilla de Septimio 62
Historias de ladrones y fantasmas 62
El nombre de los romanos 63
Nombres latinos en castellano 63
Panem et circenses 64
Anfiteatro Flavio 66
Tipos de gladiadores 66
Los mayores estadios del Egeo 66
Fabulae Atellanae 66
El Tiempo 66
Las tres comidas 67
Actividades cotidianas 68
La vida religiosa 68
Sacerdotes y colegios sacerdotales 68
Dioses en el Imperio 69
Dioses romanos menores 69
Espíritus romanos 69
Dioses extranjeros importantes 69
La Justicia 70
El país de las delicias y de las miserias .. 70
Supersticiones 70
Dos pensadores sumamente ricos 70
Provincias y mercaderías 70
Ámbar: talismán 71
Monedas 71
Carga máxima (en kilos) 72
Días de camino entre algunas ciudades de Roma 72
Rutas marítimas (en días) 72
Idiomas del Imperio 74
Los términos 74
Tartessos, tierra de atlantes 75
La Hidra Nigra 75
Bandua, fratrías guerreras 75
El historiador floro, sobre la fiereza y nobleza de los hispanos 75
Proverbios Galos 76
Cartago, la metrópolis de África 77
Unas pocas máximas griegas 78
Terra incognita: las fronteras del Imperio ... 80
Omphalos 81

EL EJÉRCITO ROMANO 82
La legión 82
Otras unidades del ejército 83
Habilidades gratuitas para los legionarios 83
Ordenes básicas del legionario 83

ARS BELLUM 84
Maniobra 84
Ataque 84
Interpretación 84
Secuencia de combate 84
Defensa 85
Ataque de Proyectil 85
Daño 85
Resumen de valores de combate 85
Armas cuerpo a cuerpo 86
Condiciones básicas de las armas 86
Armas de Proyectil 87
Escudos 87
Calidad de armas, escudos y armaduras 87
Armaduras 88
Protección 88
Condiciones básicas de las armas de proyectil 88
Distancia de las armas de proyectil 88
Condiciones básicas de los escudos 88
Condiciones básicas de las armaduras .88
Rendimiento 89
Heridas 89
¡Una paliza de muerte! 90
Regla opcional: combate sin localizaciones 90
Regla opcional: resolviendo el combate con una única tirada 90
Regla Opcional: extremidades dañadas 90
Acciones especiales de combate 91
Acciones especiales con red 94
Acciones especiales de lucha 94
Acciones especiales de pugilismo 95

LÚDICA ARCANA 96
Unidades de Tiempo 96
Experiencia 96
Puntos aplicables para el desarrollo de habilidades, características y cualidades 96
Adiestramiento: estudio y entrenamiento 97
Movimiento 97
Daños especiales 97
Aplicación de puntos de desarrollo o estudio en las habiliades 97

Recuperación de heridas y lesiones.....99
Utilización de las Dignidades 100
El término miraculum 100
¿Dónde apunto la dinamis en la hoja de personaje?.....100
Formas de Adquirir puntos de victoria101
Envejecimiento 101

PERSONAJES LISTOS PARA JUGAR 102
Dionisio Megacles, artista y buscavidas griego 102
Fabio Balbo, político hispano 103
Sodales augustales 103
Tiberio Barbato, ex legionario de la Umbría 104
Umbría, región de Italia 104
Sorano Silfio, médico griego de Cirene.....105
Anuncio de la receta de Sorano Silfio105
Agatocles de Malta, marinero, contrabandista y ocasional pirata 106
Malta 106
Sejemjet, intérprete de sueños y sabio egipcio.....107
Ejemplos de elementos oníricos.....107
Gneo Julio Bolgio, aventurero y trotamundos britano 108
Bandruí, adivinadoras celtas 108
Tipicsa, cazador numida 109
Domitia Maior, matrona romana 110
Malco el Céfiro, auriga árabe 111
Atalanta Invicta, gladiadora de la Galia 112
Sanatruq Querea, comerciante de especias sirio 113
Venenos 113
Judit, herborista y bruja judía 114
Sabiduría popular en acción 114
Claudio Vecellino, procus dialis y ayudante de frumentario 115
Frumentarii 115
Menecma de Agiria, satora del agyrmos de las satoris de Enna 116
Prokertes, héroe de Proteo 117
Proteo 117

LIBRO DE LA PENUMBRA

EL PACTO SECRETO 122
Breve Introducción.....122
Los teúrgos, aspirantes a dioses, y los Cultos Secretos 122
De teúrgos a taumaturgos.....122
Politeísmo romano 123
Breve lección de historia arcana.....124
Saturno-Crono 124
La sangre de Crono 124
Sobre los Diluvios.....124
El Panteón.....124
La Noche del Pacto y la emperatriz Livia 124
Los Cultos del Pacto.....125
Prítanis, herméticos y el culto desconocido 126
Los viatoris 126
Hombres y mujeres 126
Júpiter Óptimo Máximo 126
Juno Regina 126
Mars Ultor 126
Vulcano Mulciber 129
Flava Ceres 129
Equivalencias de dioses griegos y romanos y teúrgos 129
Venus Urania 130
Palas Atenea.....130
Senatus Patres Sacri.....131
Cosmogonía grecolatina.....131
Los grandes sacerdotes del Pacto 131
El puente sublicio 131
Los dos grandes líderes del Pacto a finales del siglo II: el Pontifex Maximo y el Rex Sacrorum.....131
Organización jerárquica del Pacto 132
Los tres Pilares del Pacto.....133
Las Leyes Sagradas del Pacto 133
Interpretar el cursus teurgicus 133
Funciones y consuasuras, ¿Quiénes las ostentan?.....133
Las Diez Tablas 133
El Pacto y el Imperio.....134
Términos del Pacto.....134

SOCIEDADES DEL PACTO.....135
El teúrgo y la sociedad teúrgica 135
Las congregaciones 135
Teurgos vitae pessimi et teurgos vitae honestiores 100
Lugares de Poder.....136
Ejemplo de Congregación: el agyrmos de las satori de Enna, en Sicilia 136

IUS DIVINUM 138
Teúrgia versus Areté 138
La dinamis: el poder de los dioses.....138
Supplicationes.....138
Indigitamenta.....138
Corpus Religio 139
Las conjuraciones 139
Las Manifestaciones 140
Los dominatus 140
Misterios poseídos por los teúrgos del Pacto 140
Los Misterios Arcanos revelados 141
Genius 141
La Maldición de Crono.....141

REALIZANDO NUMINAE.....142
Algo sobre las numinae.....142
Efectuar Numinae 142
Las Manifestaciones.....142
Las numinae en acción 142
¿Cómo se representan las numinae en Arcana? 142
Conjuraciones 144
Tiempo de preparación.....145
Supplicationes.....145
Caerimoniarius 145
Parámetros.....146

SACRA TEÚRGIA 147
Combate teúrgico 147
Regal opcional: resolviendo el combate teúrgico en una sola tirada.....147
Trance 148
Reservas de dados y puntos extras....148
El Tributo del Poder 148
Combate teúrgico de daemoni y otros entes 148
Opio y Mors tempestiva 148
Malignitas.....149
Dementia 149
Impietas 149
Genius, el yo oculto.....151
Los estigmas sombríos.....151
Adquirir numinae 153
Adquirir dominatus.....154
Elementi de poder 155
Efectos Nefandos.....156

MISTERIOS ARCANOS 158
Los Misterios como habilidades.....158
Los Dominatus.....158
Aphrodisias 158
Algunos tipos de dinamis 158
Eneas y Julio César, hijos de la diosa.159
Razón contra pasión.....159
Bellum 163
Los clipeus sagrados 164
Ira versus Are.....164
Caelum 167
El Santuario de Dodona 167
Divinatio 171
Oráculos.....171
Elementum 175
Empédocles 175
Los mulciberi y los architecti 178
Fornax 179
Fortuna.....183
Los Héroes.....183
Genus 187
El Genus y la Sangre 188
Genus y junos.....188
Hierofanía.....191
Eleusis 192
Maiestas 196
Autorictas máxima.....196
Natura 200
Los seres de la naturalis.....200
Sapientia 205
Sapientia versus Techné 206
Vitae.....209
Conexión con los Esculapios 209

DE CODICES SINGULARES 214
GLOSARIO DEL PACTO.....216

LIBRO DE LA OSCURIDAD

CODEX ARCANORUM 222
Secretos y mentiras 222
Las Esferas de la Creación.....222
Conocimientos cosmológicos 222
Misterios desconocidos 223
Muchos nombres para un mismo Puente 223
Los Prodigios de Conspectus y Médium 223
Los Cultos Secretos de Roma.....224
Orden de las Esferas y Puentes 224
Sincretismo 224
Omphalos principal del Pacto: ¿Roma o el Lacio? 224
Pallantia 225
Los Precursores.....226
Leyendas y mitos.....226
Tiasas.....226
Ejemplo de numina realizada por un teúrgo del Pacto utilizando a Helios 226
Simbología de los Precursores.....227
Leyendas y mitos: ideas para aventuras.....227
Néctar y ambrosía 227
Dédalo y su mal carácter.....229
La diosa cretense de las serpientes ...229
Areté: los caminos de la Maravilla.....231
Poderes del areté, comparándola con la teúrgia.....231
Areté.....231
La "magia" de los magoi persas 232
Ejemplos de unos pocos portentos de los prodigios 235

CODEX ADVERSARII 236
Sobre los adversarios 236
Catholicus Mundi.....236
Antagonistas del Pacto 236
Los cristianos 236
Fe cristiana 237
Canis Niger: El Perro Negro.....238
Los Condenados.....239
La iglesia de los Sicarii.....239
El culto de Apolo: los pritanis 240
¿Qué misterios utilizan estos cultos?.240
Los que vinieron de más allá del mar...241
La Quinta Columna 243
La batalla de Tyndaris 244
El druida en juego 244
Los hazar o lateo.....245
Los kahin 245
Yinn, daemoni del desierto 245
Entidades y entes.....246
Los sacerdores egipcios 246
Tipos de entidades 247
Los Grandes Hombres.....247
Sirenas, esfinges, leones alados, grifos, serpientes gigantes, toros con cabeza humana,… 247
Límite en características y habilidades.247
Distribuyendo cualidades.....247

LOS CULTOS CAPITOLINOS.....257
El Iniciador como mistagogo.....257
Diferencias entre los cultos capitolinos .257
Culto a Júpiter.....257
Culto a Juno 260
Culto a Marte 261
Culto a Vulcano 262
Culto a Ceres.....262
Cabiros: el poder de los forjadores 262
Culto a Venus 264
Culto a Minerva.....265

JUGANDO A ARCANA MUNDI 266
El Iniciador 266
Lusitores, o en otras palabras, los jugador es 266
Los personajes no jugadores: el coro de *actores* 266
Lo sobrenatural.....267
El día a día.....267
Apuntes 267
Interpretación.....268
Recompensa y castigo.....268
Material sobre Roma.....268
Aclaración del autor.....268
Estilos de Juego.....269
Tipos de Aventura 269

DE REI SINGULARES 271
El cálamo de Clío.....271
El torques maldito de Segisamo.....271
El anillo de Gneo Loculo 271
Torques.....271
El rhyton de las perlas 272
Clípeo de Medusa 272
La llave de Demetrio.....273
El caestus de Astinax 273
El carro de Astreo 273
Los grilletes de Marcio Manica 273
La machaera de Julio Rufus.....273
Speculum imago.....274
El candil de los espectros 274
La efigie de los Nyctosofoi.....274

EL CÍRCULO DE LA FILÓSOFA.....275
Berenice.....275
Patroclo Marcio.....275
Iniciador, ¿cómo utilizar estos personajes?.....275
Magna sagae 275
Airgialo Helvético 276
Ilitia Caeca.....276
Flavio Cineas.....276
Palestras.....276
La Obscuritas, según el erudito Demetrio de Cos.....276
Los cristianos de Sicilia.....276
Ateneo Pomponio 277
Paulo Veyento el Etrusco.....277
Monstruos del África 277
Rumores sobre Paulo Veyento, sacerdote de cultos etruscos 277
Obodas Septimiano.....278
Lucio Mamilio.....278
Cneo Vulso 278
Vinos de Sicilia 278

AVENTURAS.....279
Asesinato Fingido.....279
La Vieja Tumba 279
Ornatus: aderezo 279
Nueve comensales, nueve Musas 279
Pesadillas.....280
La Isla de los Álamos.....280
Recuerdos durante la posesión 280
Cantor de profecías: thespiodos.....280
Mitología: álamo blanco y álamo negro280
Venganza 281
Faunos y sátiros 281
El Árbol de la Muerte 282
Herencia.....282
Todtembaum: el árbol de la muerte...282
Nacimiento Extraordinario 283
Sombras en el Hielo 283
El suplicio de Tántalo 283
Nacimiento vopisco 283
El Papiro Olvidado.....284
Prueba de Perspicacia.....284
Poenus.....284
El símbolo de los pitagóricos: el tetractys.....284
Un Recado Peligroso.....285
El Moderno Claudio y la Verdadera Virginia 285
Príapo y Laverna 285
Mi Buen Amigo.....286
Poderes de Antistio 286
Cernnunos, el dios astado.....286

APÉNDICE 287
Nombres y más nombres 287
Praenomen 287
Linajes romanos antiguos 289
Tribus romanas 289
Cronología detallada del emperador Cómodo 289
Calendario de los festivales religiosos romanos 291
Disposición de las legiones y las flotas imperiales.....292
Flotas imperiales (marítimas y fluviales).....292

ÍNDICE ALFABÉTICO 293

HOJA DE PESONAJE.....296




Vectiliana Aedes
Civus Scauri
Templo del Divino Claudio
Ludus Magnus (escuela de gladiadores)
Palatino (palacios imperiales)
Domus Flavia
Templo de los Césares
Anfiteatro Flavio
Termas de Trajano
Termas de Tito
Coloso de Nerón
Templo de Venus y Roma
Basílica de Majencio
Casa de las Vestales
Templo de Vesta
Templo del Divino Rómulo
Regia
Templo de Antonino y Faustina
Templo de Divino Juli
Pórtico de Livia
Templo de la Paz
Basílica Fulvia Aemili
Foro de Nerva
Templo de Mars Ultor
Foro de Augusto
Foro de Trajano
Mercados de Trajano
Templo de Serapis


Circo Máximo
Statio Annonae
Puente Sublicio
Horrea
Trastevere
Tiber
Templo de Hércules
Foro boario
Templo de Portunus
Puente Aemilio
Isla Tiberina
Templo del divino Augusto
Templo de Castor Polux
Basílica Julia
Capitolio
Templo de Júpiter Óptimo Máximo
Holitorium
Teatro de Marcelo
Templo de Saturno
Tabularium
Curia Julia (sede del Senado)
Pórtico Deurum Consentum
Umbilicus Urbis
Templo de Vespasiano
Templo de Juno Moneta
Templo de Concordia
Prisión Tulia
Pórtico de Octavia
Teatro de Balbo
Columna de Trajano
Bibliotecas
Templo del divino Trajano
Saepta
Teatro de Adriano

Escucha, ciudadano, Roma es magnífica urbe de mármol y oro, caput mundi de un imperio sin parangón; nuestras legiones en las fronteras mantienen la pax romana; el emperador es garante de la justicia; los dioses nos protegen… pero, esta nuestra patria, irradia una luz tan intensa a la par de las sombras que alimenta. Ciudadano, nuestros enemigos, que no son pocos, de naturaleza bárbara e incivilizada, se ocultan en esa sombra, conspirando cobardes, deseando nuestro fin… ¡Lucharemos en este gigantesco anfiteatro que es el imperio a muerte por lo que es nuestro por derecho de conquista!

¡El Hades y el olvido serán su eterna recompensa!

Si no temes derramar tu sangre y tu vida en la yerma tierra de un campo de batalla o los fríos empedrados de los callejones de Roma, si tu corazón es más fuerte que los seres gestados a la sombra de los dioses y alimentados por la noche, si eres capaz de tejer y desentrañar intrigas por igual en el retorcido mundo de la política imperial, si estás dispuesto a unirte a alguno de los cultos capitolinos y recibir los sagrados dones de la teúrgia, si decides entregar tu vida al Pacto Secreto para restaurar la Pax Deorum que hizo grande a Roma, entonces, tal vez podamos salvarnos de la abrasadora ira de los cielos.

Si no, prepárate a ahogarte en una tormenta de sangre, porque los dioses no conocen la clemencia…

ARCANA MVNDI es un juego de magia, épica e intriga ambientado en la Roma imperial. Encarnando poderosos teúrgos, legendarios héroes o intrépidos ciudadanos del Imperio, los jugadores tendrán la oportunidad de librar formidables batallas, descubrir asombrosos secretos y hacer frente a las maquiavélicas conjuras por el poder en la turbulenta Roma de finales del siglo II. Todo ello en el Imperio más poderoso de la antigüedad clásica, un lugar lleno de maravillas, misterios y peligros. Peligros que acechan no solo fuera de sus fronteras, sino en el mismo corazón de Roma, donde la ambición devora por igual a hombres y a dioses.

ARCANA MVNDI EDICIÓN INTEGRAL contiene todo el material corregido de los tres libros originales, incluidos en un único tomo y dividido en tres secciones: **LIBRO DE LA LUZ**, que contiene una explicación detallada de las reglas y todo lo necesario para la creación de personajes, así como una rica descripción del imperio romano a finales del siglo II, además de 16 personajes-listos-para-jugar. **LIBRO DE LA PENUMBRA**, que describe el Pacto secreto y los diferentes cultos que lo conforman. También se describe la teurgia, los poderes asociados a las divinidades romanas y su utilización. **LIBRO DE LA OSCURIDAD**, el cual revela al Iniciador de Misterios los secretos del mundo antiguo, ahondando con mayor detalle en los cultos del Pacto secreto, además de disponer de varias ideas de aventura, así como diversos consejos para Iniciadores.

