

EL SECRETO DE LOS JARDINES DE MECENAS



ARCANA MVNDI

ESCRITO POR ADRIÁN T. RODRÍGUEZ

LongShot
JUEGOS DE ROL

NSR
EDICIONES

ARCANA MVNDI

EL SECRETO DE
LOS JARDINES
DE MECENAS



ESCRITO POR ADRIÁN T. RODRÍGUEZ

ILUSTRADO POR JAIME GARCÍA MENDOZA

EDITADO POR MANUEL J. SUEIRO Y NOSOLOROL EDICIONES

PROEMIO

"LA MAÑANA RISUEÑA Y ALGO VAGA SE LEVANTABA SIN PRISA. PESE A SER VERANO EL FRÍO AÚN DOMINABA LOS JARDINES: EL FRESCOR DE LAS FUENTES Y LAS PLANTAS ARAÑABAN LA PIEL DEL JOVEN ESCLAVO ZOSTER QUE PRESUROSO Y SILENCIOSO SE ADENTRABA FURTIVAMENTE EN LAS TERMAS, ORGULLOSO DE LEVANTARSE ANTES QUE SUS COMPAÑEROS. COMO CADA DÍA SU LABOR ERA ACONDICIONAR EL BALNEARIO Y LA PISCINA PARA LOS QUE PRONTO LLEGARÍAN. UNA VEZ EN EL INTERIOR SE ACERCÓ A UN BRASERO ENCENDIÉNDOLO CON DILIGENCIA. A MEDIDA QUE LA LUZ SE DERRAMABA POR LA COBARDE OSCURIDAD, DEJABA AL DESCUBIERTO EL HORROR QUE DURANTE LA NOCHE HABÍA ACONTECIDO. AL PRINCIPIO APENAS DISTINGUÍA LO QUE FLOTABA TORPEMENTE EN EL INTERIOR DE LAS QUIETAS AGUAS DE LA PISCINA. PERO CUANDO LOS OJOS SE ACOSTUMBRARON A LA PENUMBRA, PUDO VER LOS CUERPOS MUTILADOS ZAMBULLIDOS EN UN SANGUINOLENTO MAR. EL JOVEN ESCLAVO LOGRÓ ACERCARSE AL BORDE LA PISCINA. LA VISIÓN ERA ATERRADORA. CON CIERTO ESFUERZO PUDO CONTAR SIETE CUERPOS HUMANOS, PUES TAL ERA LA CARNICERÍA QUE NO FUE ASUNTO SENCILLO. ALREDEDOR DE LA PISCINA SE VEÍAN LOS RESTOS DE UN BANQUETE: JARRAS DE ORO MEDIO LLENAS DE EMBRIAGADOR Y ESPECIADO VINO, PLATOS CON VIANDAS VARIADAS Y NINGUNA DE FÁCIL PREPARACIÓN, ALGUNOS INSTRUMENTOS MUSICALES ETRUSCOS DESPERDIGADOS SIN ORDEN Y VARIOS TRICLINIOS. LLAMÓ SU ATENCIÓN LAS MARCAS QUE MANCHABAN DE SANGRE EL EXTERIOR DE LA PISCINA: INFINIDAD DE HUELLAS DE LUCHA. EL ESCLAVO, TRAS VOMITAR SU FRUGAL DESAYUNO Y CALMARSE UN POCO, OBSERVÓ QUE CERCA DE UNO DE LOS TRICLINIOS ALGUIEN HABÍA ESCRITO UN NOMBRE CON LETRAS DE SANGRE. EN EL LUGAR UN RICO Y HERMOSO ANILLO QUE HURTÓ COMO TROFEO. PRESTO SALIÓ CORRIENDO DEL LUGAR PARA AVISAR A CORNIFICIA DE LO ACONTECIDO. ELLA SABRÍA QUE HACER, Y SEGURO QUE LE PREMIARÍA POR SER UN ESCLAVO DILIGENTE."

ANTECEDENTES PARA EL INICIADOR

Un asesinato múltiple rompe la tranquilidad de uno de los lugares más célebres de Roma: los Jardines de Mecenas. El asunto inquieta y excita a la curiosa plebe pues las noticias vuelan en la ciudad; preocupa especialmente a los ricos honestiores que viven en el barrio del Esquilino, principalmente por la brutalidad del crimen. Además, una hermana del emperador vive en un palacio situado en los propios Jardines, por lo que el asunto requiere rápida solución y diligencia. Nadie teme más que la ira de Cómodo y de su mano izquierda el prefecto del pretorio Cleandro, el segundo hombre más poderoso del Imperio.

Las autoridades comienzan la investigación y uno de los primeros pasos es averiguar quién es la persona cuyo nombre está escrito con sangre, en este caso el nombre de uno de los personajes.

Al comienzo de la aventura los personajes se encuentran en diferentes lugares de Roma. Algunos ebrios e incluso heridos, una situación atípica para algunos de ellos, habitual para otros. Motivo de interpretación y de inquietud posiblemente para los jugadores. La confusión es la nota reinante al principio de la historia.

Pero, ¿qué ha sucedido? ¿Y de que modo afecta a los personajes? Los Jardines de Mecenas, como tantos lugares en el mundo antiguo, tienen una larga historia y varios secretos que ocultar. En este caso los Jardines son la sede una secta de origen etrusco. Nada extraño en principio en una Roma rica en diversas religiones, cre-

encias y supersticiones, pero en este caso las prácticas religiosas son reprobables a la ley romana: cada cierto tiempo realizan horrendos sacrificios humanos. Para desgracia de los personajes están metidos en el asunto, algo que ignoran al completo, pues sus mentes han sido manipuladas por dos brujas etruscas.

En esta ocasión por un simple descuido el crimen sale a la luz: el joven esclavo que se anticipa a su hora de trabajo. A veces los pequeños detalles y olvidos son los que arruinan hasta el mejor plan. Un simple esclavo avisa a Cornificia, la hermana del emperador, de los crímenes motivando la investigación, pues avisa a las autoridades.

EL SECRETO DE LOS CINCO AMIGOS

"VETITI CRIMINIS REUS: REO DE UN DELITO PROHIBIDO"

-OVIDIO

Los cinco personajes listos para jugar son viejos amigos que comparten un secreto de juventud: pertenecieron a un grupo orgiástico a Baco. Debido al carácter violento y brutal de los ritos propiciaron la muerte de otro de sus amigos: Numerio Tullo. Asustados tras el rito y al recobrar parte de sus sentidos y razón sometidos durante la noche al frenesí de los *libidinosi amores*, la violencia y el embriagador vino *dionisiaco*, descubrieron que su amigo había muerto acuchillado por ellos mismos. Pero el asunto fue aún más grotesco: habían devorado a parte de su joven amigo -y parte del rostro de Gaia Níger, uno de los personajes listos para jugar-. Horrorizados por el asesinato y acongojados por las posibles consecuencias entre los cinco decidieron deshacerse del cuerpo. Durante la noche los restos mutilados de su amigo fueron llevados a una zona del Esquilino donde aún quedan algunas de las fosas de antaño. Al tratarse de una fosa común pensaron que nadie se fijaría en un cadáver más.

Tras esto los cinco acordaron olvidar el trágico "accidente". Acudieron a dos famosas brujas etruscas que habitaban en el Esquilino, las gemelas Canidia y Sagana. Estas prepararon un elixir llamado *lotos oblivionis* el cual hundió sus recuerdos más dolorosos hasta las entrañas de sus mentes. Pero hicieron algo más: despertaron en ellos pasiones que solo durante algunas noches despertarían. Estas brujas siempre fueron ladinas y crueles por naturaleza. Se dice que cuando nacieron un ciprés cercano sangró con profusión en su lugar de nacimiento.

¿PERSONAJES LISTOS PARA JUGAR, DE NUEVA CREACIÓN O YA "VETERANOS"?

El secreto de los Jardines de Mecenas está ideado para cinco personajes listos para jugar debido a la especial vinculación de los personajes con los crímenes que se cometen y motivo de la aventura: la locura inducida por unas detestables brujas influencia sus mentes y es hilo conductor de la investigación. En otras palabras, los personajes están "diseñados" para adecuarlos a la historia.

Si como Iniciador consideras que los personajes de tus jugadores se adaptan a la historia siéntete libre de utilizarlos, aunque posiblemente tengas que realizar algunos cambios en ellos y en la aventura. También puedes incluir a varios de los personajes listos para jugar conjuntamente con los de tus jugadores. Esta combinación puede enriquecer las posibilidades de la historia.

Por ello los cinco ignoran su crimen y multitud de actos cometidos en los Jardines, pues vagan como sonámbulos inducidos por las brujas: sus cuerpos no obedecen a sus mentes. De todas formas solo acuden a los Jardines una vez cada siete años.

LOS ESTIGMAS SOMBRÍOS DE LOS CINCO

Ya han pasado algunos años y el secreto parece a buen recaudo, pero esto no impide que a veces se despierten gritando tras una pesadilla demasiado real, pues sus mentes luchan por revelar los recuerdos de antaño. El asesinato y el canibalismo ritual son dos crímenes que alteran la mente de una persona para siempre. Tales crímenes mancharon sus almas para siempre, nunca podrán librarse de ello, además, esta mancha tiene cierto poder sobre ellos, pues es un **estigma sombrío**. Por ello sufren de raras depresiones, melancolía, euforia y cierta agresividad. Cada uno de ellos posee un estigma sombrío a grado 3, que claro está ignoran que es parte de su naturaleza y esencia. ¡Que mayor maldición que ignorar que se está maldito! El único que se sabe maldito es Servio Ostorio, aunque ignora la causa.

Lucio Cilnio	Depravatio
Diomedes	Devorador
Servio Ostorio	Itineris
Silvano Vero	Demente
Gaia Niger	Visiones

EL FANTASMA DE NUMERIO TULLO

Incluir la “presencia” de Numerio es una forma efectiva de remover los recuerdos de los personajes, como un fantasma que habita en el interior de sus antiguos amigos y asesinos. Enterrado muy cerca de los Jardines, es posible que se les muestre en ocasiones, como una figura fantasmagórica que se adivina en la oscuridad de las estancias del Jardín y del laberinto. Actúa como un espíritu vengador, sin olvidar el antiguo y buen amigo que fue. Cabe anotar que los personajes no le recuerdan, aunque lo sientan como algo familiar. También es posible que al principio crean que se trata de una persona que se oculta o que les sigue. Numerio puede ayudarles guiándoles en la investigación siempre y cuando sea dentro del Jardín y no requiera hablar, ya que la mayoría de los fantasmas no pueden comunicarse con los vivos, a no ser que se le ofrezca un poco de sangre animal. En este caso, tanto Gaia Níger como Servio Ostorio pueden comunicarse con él, aunque siempre de forma enigmática y un tanto confusa.

Lo que realmente desea la larva de Numerio es que los personajes recuerden que son sus asesinos y tras ello acabar con sus vidas, y si es por medio del suicidio pues mejor. Para hacerles recordar utiliza un método un tanto drástico: necesita que estos estén al borde la muerte. Por ejemplo, puede incitar a un personaje a sumergirse con él en el estanque central del Jardín, prometiéndole mostrarle sus recuerdos perdidos. A la vez que lo ahoga en las frías aguas, el personaje irá recobrando su memoria. O bien, motivarle para que se arroje por la torre mecenata.

LEIT-MOTIV

Roma es la ciudad de las maravillas, el centro de todo un mundo: durante el día acontecen prodigios de todo tipo, algunos maravillosos, otros terribles, pero durante la noche el contraste es aún mayor. La ciudad está dominada por la *dicotomía*, rara vez existe el término

QUINCE PUNTOS DE VICTORIA DE INICIO

Los personajes comienzan la aventura con 15 puntos de victoria. Esto es debido a la agitada e intensa noche que han vivido. Este “regalo” es posible que motive algunas preguntas por parte de los jugadores. Preguntas que de momento no serán contestadas...

NOTAS SOBRE FARMACOEPA

EL VINO DIONISIACO

En algunos rituales, como las orgías de Baco, se utiliza un vino especiado convertido en un fármaco. Se le añaden diferentes drogas procedentes de plantas: el nephentes egipcio, la adelfa asiática y el ciclamen persa –todas son plantas exóticas que se cultivan en los Jardines de Mecenat-. De esta forma el poder embriagador del vino se potencia de una forma sobrecogedora, produciendo efectos sobre la mente: hace olvidar las preocupaciones, afectando la memoria, provocando la locura –en teoría es una forma de acercarse a las divinidades-.

PHARMAKÓN LOTOS OBLIVIONIS

Este poderoso fármaco es complicado de realizar, además de estar condenado por la ley romana. Entre otros ingredientes, los más llamativos son los siguientes: ceniza del cadáver de un asesino, mandrágora, loto de África y sangre del que vaya a consumirlo. Se dice que algunas brujas añaden una gota de agua procedente del Leteo, el río del Olvido.

medio. En la aventura la oposición está centrada en las marcadas diferencias entre el día y la noche, y la forma en que afectan a personas y lugares, en este caso concreto en los Jardines de Mecenat.

Esta dicotomía se presenta a su vez como una de las facetas más interesantes del mundo antiguo en Roma. Los romanos y los griegos, pecando de orgullo y soberbia llaman al resto “bárbaros”, aunque también esconden en su interior y en muchas de sus antiguas costumbres formas propias de la más absoluta barbarie. Sus viejos ritos incluyen sacrificios humanos, ingesta de fármacos que inducen a la locura, e incluso canibalismo. En la Roma del siglo II esto yace olvidado, o al menos se ignora vergonzosamente, pero eso no implica que no existan ritos salvajes en las que la razón queda sumida en el caos de la locura y el éxtasis.

Un grupo de personas en principio “normales” y moralmente sanas ocultan en realidad macabras intenciones llevadas a cabo en la impunidad de la noche. En esta historia de asesinatos todos los sospechosos son culpables en cierta medida... incluidos los personajes.

DURACIÓN DE LA AVENTURA

La aventura dura un día y su noche, tiempo que debe durar la investigación del asesinato múltiple acontecido en los Jardines. Por lo tanto está pensada para realizarla en dos sesiones de juego. La primera debe abarcar el día; la segunda, la noche. Aunque no importa si se alarga algunas sesiones más. Al fin y al cabo, los lusitores suelen sorprender a este respecto.

RECOMENDACIÓN CINEMATOGRAFICA

Por la naturaleza de esta aventura es recomendable el visionado de algunas películas, que pese a no estar ambientadas en la antigüedad, pueden ser muy útiles a la hora de inspirar ciertas escenas, ayudar en la narración de algunos hechos e incluso para inspirar algunas ideas propias: sectas ocultas en una gran ciudad, enemigos insospechados, investigación con final sorprendente, crimen, locura, paranoia, canibalismo, memoria manipulada o perdida, son algunos de los temas tratados en estas singulares películas.

- El secreto de la pirámide (1985)
- El corazón del ángel (1987)
- La escalera de Jacob (1990)
- Ravenous (1999)
- Memento (2000)
- El número 23 (2007)

LOS JARDINES DE MECENAS

Nota: este capítulo es interesante que sea leído por los jugadores. Una buena idea sería fotocopiarlo y entregarlo para que lo consulten las veces que crean necesarias.

Durante la República romana esta zona del monte Esquilino era un lugar agreste, casi rural, situado a las afueras de la ciudad, colindante a la Muralla Serviana construida en tiempos de la Monarquía. Los habitantes de Roma dieron en tiempos de la República diversos usos a la zona, todos de mal agüero y asociados a la enfermedad y la muerte. En algunas zonas del monte se hallaban multitud de fosas comunes utilizadas por los más pobres. Estas fosas reciben el nombre de *puticuli*, que puede traducirse como agujero, fosa y hoyo, ya que se trata simplemente de eso: enormes aberturas para enterrar a los muertos con poco ceremonial y dignidad. Estas fosas quedaban abiertas, de esta forma los pobres solo tenían que ir con los cadáveres de sus familiares o allegados y arrojarlos allí.

Además de vasta necrópolis, los romanos lo escogieron como lugar para arrojar numerosas basuras. Por lo que si la zona ya era poco salubre e indeseable, ahora los muertos se mezclaban con la inmundicia. Y para colmo de males, en la Porta Esquilina se realizaban ajusticiamientos de criminales. Sus cadáveres no eran arrojados a las fosas, sino que situados entre ellas se dejaban para ser devorados por animales carroñeros, perros y aves, aunque las malas lenguas también hablan de multitud de brujas en busca de restos corporales para realizar sus macabros hechizos, filtros y venenos -también algunos médicos recogían cadáveres para estudios de anatomía-. El triste espectáculo de la miseria humana.

La insalubre mezcla de los cadáveres y los desperdicios hacía de la zona un foco de infecciones y plagas. En verano la enfermedad se convertía en ama y señora. Pero con la llegada de Augusto el asunto cambió. A instancias de Mecenas se reformaron las leyes referentes a los cementerios públicos.

Mecenas se encargó del Esquilino. Con un ejército de esclavos y obreros sepultó el pasado: entre seis y siete metros de tierra ocultaron los desperdicios y las viejas tumbas. Edificó en la zona los llamados Jardines de Mecenas -*horti maecenatis*-.

Pese a su nombre no se tratan exclusivamente de unos jardines. Posee un gran edificio con numerosas estancias, adornado lujosamente pero con gran estilo, destacando el arte helenístico y otras obras exóticas procedentes de numerosas provincias del Imperio, como Egipto y Siria. Un regalo para los sentidos y una tortura para muchos filósofos, que como Séneca se quejaban del lujo excesivo, lo cual reprobaban -en su caso un tanto hipócritamente, pues era uno de los hombres más ricos de su tiempo-. Para admiración de sus contemporáneos Mecenas instaló la primera piscina de agua caliente en Roma, la cual hace las delicias de numerosos curiosos y bañistas a finales del siglo II.

Destaca en el lugar el palacio, antigua vivienda de Mecenas, y la llamada *turris maecenatiana* -la torre mecenate-, siendo la de mayor altura de los jardines, desde la cual se puede contemplar Roma en su totalidad. Una vista formidable y muy utilizada como final de paseo de las jóvenes parejas que deambulan por los jardines -comentan que es infalible para enamorar a las jóvenes más reticentes-. El poeta Horacio comentaba que la torre "alcanza las nubes".

El jardín está amurallado, teniendo forma semicircular, estando encarado hacia el centro de Roma. Numerosos pabellones, pórticos cubiertos y paseos le dan forma, además de algunas terrazas desde las cuales observar los propios jardines o bien la ciudad.

Entre hermosas y frondosas arboledas pueden verse pequeños santuarios consagrados a las Ninfas, Apolo, Venus, Priapo y otras divinidades relacionadas con la belleza, el amor, el sexo, el arte y el conocimiento, adornados con abundantes ofrendas florales y variadas libaciones. A semeja el lugar un bosque cuidado por centauros, sátiros, minotauros, ninfas y pegasos, liderados por el dios Pan, pues los cuidados setos y las estatuas tienen sus formas. Un observador imaginativo podría asegurar que estos están vivos, pues cuando la brisa mece los setos al moverse parecen cobrar vida y susurrar.

Las divinidades Priapo y Venus, junto a los sátiros, son seres consagrados especialmente en los jardines. Se encargan de protegerlos, incluso contra poderes maléficos, como el mal de ojo. Tal y como comenta Plinio el Viejo, "el hogar y el jardín son los únicos lugares donde consagramos figuras de sátiros para evitar los maleficios del mal de ojo". Para los romanos y griegos el jardín tiene algo de sagrado.

Para refrescarse el jardín cuenta con numerosas fuentes de caro mármol, las cuales compiten entre sí en simetría, belleza y en intrincados juegos de agua. Algunas fuentes están cubiertas por una estructura artificial imitando una cueva, adornada con estatuas y frescos representando escenas mitológicas y jardines exóticos, formando lo que se denomina un *ninfeo*. Lugares concurridos donde pasear, charlar y comer entre amigos.

El jardín a simple vista puede parecer un dédalo de santuarios, arboledas, solitarios y majestuosos cipreses, estatuas y fuentes... observación que es cierta. Aunque dispone de numerosas salidas, la idea del laberinto domina el lugar. Intrincados son sus caminos, veredas y sendas entre setos de mirto y romero de más de siete pies de altura. Muchos paseantes durante el día juegan en su interior o descansan en sus fuentes, pero nadie durante la noche se atreve a tal cosa. El interior del laberinto está dominado por un estanque con peces, en cuyo centro se alza una enorme estatua de madera representando a Priapo. Cerca del estanque destaca un hermoso y majestuoso ciprés traído de Etruria, el cual tiene una altura admirable: algo más de 35 metros. Se cree que tiene más de quinientos años de vida. Este ciprés está recubierto de espeso helecho, al cual los jardineros han podado para simular ligeramente los contornos de una mujer.

Mecenas como amante de lo exótico se preocupó especialmente de poblar el lugar con multitud de plantas y fauna procedentes de todas las provincias del Imperio y de más allá de sus fronteras: monos, gatos, serpientes no venenosas, aves de curiosos colores y cantos, pavos reales de la India, y un largo etcétera. Cabe destacar que todos los animales andan libres por el recinto, incluidas las aves, las cuales rara vez se alejan de los jardines pues aquí tienen sus nidos y alimento seguro -curiosamente muchas aves están amaestradas-.

Abundan las violetas y las rosas, así como otras variedades, además de laureles, mirtos, hiedras y acantos. Estas flores se

utilizan para realizar coronas funerarias y engalanar a los convidados en los banquetes. Numerosos árboles del Jardín están decorados con pequeños discos de piedra, en los cuales se representa a Baco, a Ariadna y un séquito de sátiros y ninfas. No son pocos los árboles frutales desperdigados un poco por todas partes, destacando los perales y melocotoneros.

LUGARES DE INTERÉS

La edificación más importante posee las termas, una biblioteca, un templo a Apolo y a las Musas, y un Auditorium.

Una de las estancias más populares y concurridas son las **termas**, con su piscina de agua caliente, decorada con magnificencia. Destacan en el lugar los hermosos mosaicos representando el Nilo, que envuelve gran parte del lugar, con sus animales típicos como cocodrilos, leones, hipopótamos, etcétera, dando la sensación de estar en Egipto. Sus paredes están adornadas con frescos imitando paisajes egipcios con tal maestría que gracias a un juego óptico el recinto de la piscina parece mucho mayor de lo que es realidad.

La **biblioteca** es muy popular entre las clases pudientes y los ilustrados, bien construida y con una calidad superior en cuestión literaria: aquí pueden consultarse los mejores libros de los poetas y literatos del Imperio. Cabe destacar que la literatura que puede encontrarse aquí tiene como protagonista la belleza, el amor y el arte.

El templo a **Apolo y a las Musas** suele ser muy visitado por todos aquellos que desean obtener inspiración y consejo en su arte. Tiene anexo un gran salón el cual es utilizado como lugar de charla, refrigerio y encuentro.

GAYO MECENAS CILNIO

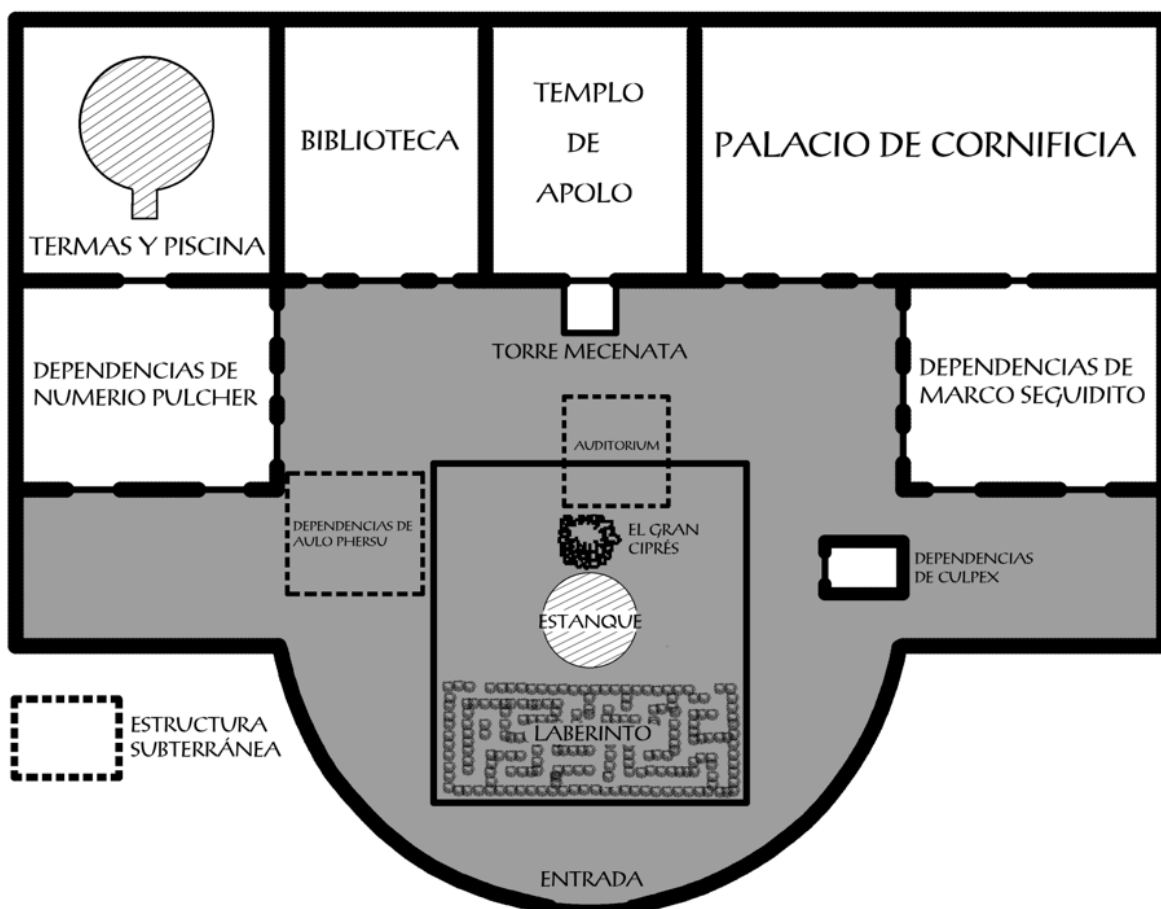
(CIRCA 64 – 8 A. C.)

Nacido en la ciudad etrusca de Arretium, jactándose de pertenecer por parte materna a la gens cilnia, la cual era descendiente de reyes y famosos por su riqueza e influencia en Etruria. Amigo personal de Octavio, el futuro emperador Augusto, al cual sirvió durante largos años reuniendo a los mejores poetas y literatos de la época, conformando lo que se llamó el Círculo de Mecenas. Para muchos Mecenas fue el “ministro de propaganda” de Augusto y del nuevo principado. De él procede la palabra castellana “mecenas” como sinónimo de patrocinador de artes y protector de artistas. Mecenas se percató de que el arte y la literatura bien utilizados pueden tener una gran influencia sobre la plebe.

Astuto, ladino, un hombre pragmático, pero físicamente débil: destacaba de él su delgadez. Se dice que sufría de insomnio y que su comportamiento era en exceso afeminado.

Poseía grandes virtudes diplomáticas. Capaz de reconciliar a dos enemigos en teoría irreconciliables. Sagaz para descubrir las conspiraciones y rápido para desbaratarlas. Epicúreo y hedonista declarado. Nunca ostentó un cargo de importancia, pero su influencia en el Imperio fue grande. Ideó un sistema taquigráfico, enseñando a su escriba personal Aquila su utilización, el cual enseñó a su vez a los escribas de palacio. Se rumorea que numerosa correspondencia secreta entre Mecenas y Livia está escrita de esta forma.

Los últimos años de su vida los pasó en tranquilo reposo personal, pues la relación entre él y Augusto se enfriaron debido a que este último tuvo durante un tiempo como amante a Terencia, mujer de Mecenas.



El **Auditorium** es muy atípico pues es subterráneo. Se encuentra casi seis metros bajo tierra. Con forma rectangular, de algo más de veinte metros de largo, por diez de ancho. Finaliza en una pequeña cavea útil para recitar poesía o los nuevos libros de los eruditos. La cavea esta provista de una fuente con ingeniosos juegos de agua, logrando con su efecto el curso de un corto río y una cascada. Decorado con multitud de mosaicos que imitan un frondoso y extraño jardín, dominado por un estanque con ánades y lotos floridos. En verano el lugar se utiliza para organizar banquetes.

Tales son los jardines de Mecenas, el cual en boca del poeta Horacio "transformó una región insalubre en un agradable paseo".

BREVE HISTORIA DE LOS JARDINES

Pese a que al final de la vida de Mecenas la relación con el emperador Augusto se había enfriado notablemente, este heredó los Jardines que se transformaron en posesión imperial.

Algunos emperadores la convirtieron en su residencia habitual, destacando Tiberio y Nerón, incluso Augusto pasó algunas noches aquí, especialmente cuando se encontraba enfermo, ya que según la medicina de la época los jardines con abundante laurel y fuentes de agua son salutíferas, equilibrando los "humores". Según el historiador Suetonio, Nerón contempló el incendio de Roma desde la *turris maecenatiana*. Además de edificar la Domus Transitoria que llegaba hasta su megalomaniaco palacio, la infame Domus Aurea.

NOTA HISTÓRICA DEL AUTOR

Desgraciadamente la localización exacta de estos jardines aún no está del todo clara para los arqueólogos e historiadores, por lo que se desconoce como estaban estructurados. El único habitáculo que se conserva y que se cree pertenecía al mismo es el llamado Auditorium, aunque las opiniones al respecto se contradicen -algunos lo consideran un ninfeo-. Por todo ello en esta aventura para Arcana me he basado en los pocos testimonios existentes sobre el lugar, utilizando una gran parte de inventiva para completarlos.

Cuando no es residencia de los emperadores, no es raro que la habiten algunos de sus familiares -en la época del *Arcana Mendi* su residente es Cornificia, hermana mayor de Cómodo-.

A menudo se utiliza para recibir a los embajadores de lejanas naciones o para ofrecer audiencia a los *honestiores*. El palacio suele ser lugar concurrido, desde el cual se traman pequeñas conspiraciones, se fraguan y rompen alianzas, además de ser mentidero ocasional.

Desgraciadamente en el Jardín han muerto multitud de personas, pero casi siempre por causas naturales, como algunos ahogados en la piscina debido al acceso de comida y vino. Algunos delincuentes han acuchillado a visitantes para robarles. También se comenta que Tiberio y Nerón mandaron ajusticiar a unos pocos de sus rivales políticos, colgándolos del gran ciprés.



LOS RESIDENTES DE LOS JARDINES

"CORNIFICIA SE LEVANTÓ TEMPRANO COMO CADA MAÑANA. SE HIZO PREPARAR UNA TRIACA DE OPIO CON GRAN CEREMONIAL. DE ESTA FORMA TENDRÍA UN BUEN DÍA, ADEMÁS DE MITIGAR LOS EXTRAÑOS DOLORES DE CABEZA QUE SUFRÍA DESDE QUE RESIDÍA EN LOS JARDINES. TODO ESTABA PREPARADO CUANDO UN JOVEN ESCLAVO LLEGÓ PRESUROSO Y SIN SER LLAMADO A SU PRESENCIA. CORNIFICIA LE OBSERVÓ CON CURIOSIDAD. EL ESCLAVO COMENZÓ A HABLAR ENTRECORTADAMENTE ARRODILLADO A SUS PIES. NADA PODÍA ENTENDERSE DE SU HABLA CONFUSA. CUANDO SE CALMÓ UN POCO LE RELATÓ LO QUE HABÍA VISTO EN LA PISCINA: CADÁVERES FLOTANDO, SANGRE POR DOQUIER Y UN SIN FIN DE HORRORES. CORNIFICIA SUSPIRÓ Y SE BEBIÓ SU TRIACA CON RESIGNACIÓN. TALES ERAN LOS JUEGOS DE LA VIDA, PENSÓ. BUENO, SI LA VIDA QUERÍA JUGAR PUES ESO ES LO QUE HARÍA."

LA RESIDENTE DEL PALACIO: ANNIA CORNIFICIA FAUSTINA MINOR (160-212)

Durante el principado de Cómodo reside en el palacio del Jardín su hermana mayor Cornificia. Casada en época de Marco Aurelio con Marco Petronio Sura, uno de los hombres más influyentes de su época y cónsul del año 182. Pese a ello cae en desgracia y es ejecutado por Cómodo que le teme como posible adversario al imperio.

Tras ello Cómodo "recomienda" a su hermana los Jardines como residencia, lo que quiere decir que la ha exiliado bajo vigilancia en la propia ciudad.

Mujer célebre por su educación, dignidad e inteligencia, regenta con gran diligencia los Jardines, que al fin y al cabo ahora son su hogar. Pese a su juventud es mujer de gran madurez y responsabilidad, muy al contrario que su hermano menor el emperador, aunque Cornificia adolezca a veces de cierto carácter frívolo.

Ignora lo que sucede en la nocturnidad de los Jardines, ya que duerme profundamente y nadie le informa de las reuniones que acontecen algunas noches. Al fin y al cabo nadie se acerca al palacio a molestar a Cornificia y por todos es sabido que algunos delincuentes de baja ralea se adentran en el lugar para trapicheos sin importancia, los cuales nunca se atreverían a molestar a la hermana del emperador.

En realidad una de las sirvientas de palacio siguiendo órdenes de las dos brujas acompaña el vino de la señora con un poco de mandrágora elaborado por ellas mismas, adormeciéndola profundamente. Asunto arriesgado pero los líderes de la secta no se amedrentan fácilmente.

PERSONAL DE LOS JARDINES

Durante todo el día y parte de la noche los jardines son un hervidero humano compuesto por un ejército de esclavos y empleados públicos. Numerosos esclavos mantienen el lugar. Muchos traen antes del amanecer leña para calentar el agua de la piscina, además de servir en las dependencias acarreado víveres y materiales. El gran horno que calienta el agua de la piscina es un pequeño Hades, un infierno de calor, el cual a veces se cobra alguna vida: el calor y el humo son enemigos imbatibles.

Unos pocos libertos se encargan de la seguridad del lugar, liderados por **Marco Segiditio**, un tranquilo y tuerto sexagenario veterano procedente de Arretium, en Etruria. Con su presencia y su bastón suele ser suficiente para mantener el orden. Tiene muy buena relación con Cornificia.

El jefe de los jardineros es **Culpex**, un etrusco experto en plantas exóticas de África y Asia. Es todo un carácter, irascible, algo violento y poco amigo de familiaridades. Destaca su baja estatura. Pese a no ser un enano casi lo es -mide un metro treinta escaso-.

Otro grupo de esclavos y libertos liderado por el veterinario **Aulo Phersu** se encarga de alimentar y cuidar a los animales. Bajo una zona del jardín posee varias estancias subterráneas que utiliza para acomodar a los animales durante la noche. Cuidando especialmente de su pequeña manada de lobos amaestrados. Curiosamente, las celdas de los animales se encuentran a tal profundidad que prácticamente están situadas al nivel de las antiguas fosas comunes... El denomina a este lugar "su pequeño Hades".

Las termas y la célebre piscina de agua caliente, así como el abastecimiento de aguas a los Jardines se encuentran bajo la supervisión de **Numerio Pulcher**, antiguo ingeniero militar.

La biblioteca está bajo la supervisión de **Albinovano**, un hombre de avanzada edad y conocimientos más que curiosos, pues su vida la ha dedicado a recopilar información sobre asesinatos y sucesos escabrosos. Curiosamente morirá asesinado por un frumentario llamado Anariaco, el cual es un verdadero asesino con mucha experiencia en su haber.

JARDINERÍA ROMANA

Los romanos han logrado elaborar desde finales de la República hasta la época imperial, majestuosos y elaborados jardines de recreo en ciudades y villas: Roma dispone de multitud de ellos. Para ello han adiestrado a multitud de especialistas. Al jefe de los jardines se le denomina topiarius, que indica que se trata de un especialista en jardines de recreo, como el de Mecenas. A su disposición tiene a diferentes tipos de ayudantes -los de Culpex proceden en su mayoría de Cartago -lugar célebre por sus agricultores-, siendo arboratores, olitores y vinitores. Los primeros se encargan de podar las plantas y mantenerlas, dándoles formas variadas. Los segundos de las plantas comestibles, como verduras, hortalizas y legumbres, las cuales se plantan en el jardín como alimento para todo el personal. Los últimos son vendimiadores.

LOS "DOMINUS" DE LOS JARDINES

Cornificia, regente del lugar
Albinovano, bibliotecario
Aulo Phersu, cuidador de animales y veterinario
Culpex, jardinero jefe
Marco Segiditio, jefe de seguridad
Numerio Pulcher, encargado de las termas

EL SECRETO DE LOS JARDINES

"LOS NIÑOS NERVIOSOS JUEGAN CON LOS ANIMALES, POBRES VÍCTIMAS DE SU ESPONTANEIDAD, CORRETEANDO VELOCES. LOS VIEJOS DESDENTADOS MIRAN A LAS JOVENCITAS INTENTANDO RECORDAR LO QUE SENTÍAN ANTAÑO ANTES DE QUE EL VIGOR ABANDONASE SUS CUERPOS. ENAMORADIZAS DONCELLAS CONSPIRAN CON CUPIDO NUEVAS SONRISAS, CARICIAS Y BROMAS. LOS ESCLAVOS SUSPIRAN Y TEMEN POR LA LIBERTAD, SENTIMIENTOS ENFRENTADOS. LADRONES Y BUSCAVIDAS SE AGAZAPAN ESPERANDO SU OPORTUNIDAD. LOS FILÓSOFOS Y ERUDITOS DISCUTEN Y DISCUTEN ABSURDA Y SERIAMENTE, SOLO PARA TERMINAR DICIENDO QUE NO SABEN NADA. LOS MÁS INTRÉPIDOS JÓVENES SE ADENTRAN CUANDO ANOCHECE EN EL AMEDRENTADOR LABERINTO, PARA DEMOSTRAR QUE CASI SON HOMBRES. VENDEDORES AMBULANTES CON SU COMIDA RÁPIDA: DULCES, SALCHICHAS Y VINO A BUEN PRECIO. MUCHOS TIENTAN SUS CUERPOS EN LAS TERMAS: BAÑOS, COMIDA, VINO Y PLACERES LIBIDINOSOS SE ENTREMEZCLAN EN UN RARO CAOS. PROXENETAS EN LAS ESQUINAS UMBRÍAS OFRECIENDO LA MEJOR CARNE DEL MOMENTO. TODOS IGNORANTES DEL TERRIBLE SECRETO QUE ESCONDE EL JARDÍN."

EL DÍA: PLACERES Y SONRISAS

Los Jardines durante la primera parte del día no están muy concurridos, ya que al fin y al cabo los romanos trabajan durante la mañana. Apenas algunos eruditos en sus bibliotecas y lugares de charla. Esclavos y libertos en sus quehaceres. Así como las visitas a Cornificia.

Pero tras la comida del mediodía y la subsiguiente y merecida siesta, Roma despierta y su corazón comienza a palpar con fuerza y ritmo. La multitud llega por la tarde para bañarse en las termas, charlar, reír, comer y lo que tercié, ya que el laberinto y los paseos porticados ofrecen sombras suficientes para el placer y la conspiración. Muchos son los visitantes y variadas sus condiciones sociales. Desde libertos y plebeyos, así como miembros del orden ecuestre y senadores. Todos juntos aunque sin perder las formas. Es tarea difícil para los guardianes del lugar vigilar y controlar todo lo que sucede en las numerosas estancias y jardines.

LA NOCHE: LOS SECRETOS DEL JARDÍN

Cuando cae la noche el Jardín se transforma. La algarabía y bullicio de la tarde desaparecen para dejar paso a los susurros de los esclavos y libertos, así como a los extraños ruidos producidos por los animales y el mecer de las plantas, las cuales parecen comunicarse entre ellas con el ruido producido con el frotar de las hojas.

Ahora acuden al Jardín nuevos visitantes. Prostitutas de rara belleza y precios elevados, a veces el alma de un hombre o de una mujer son su precio. Incluso se acercan funambulistas y actores de baja estofa para deleitar con sus bizarras piezas a selectas y variadas gentes. Asesinos y maleantes convidando precios con desalmados que requieren sus servicios. Pero ellos no son lo peor. Nigromantes y brujas hacen su aparición, en busca de cadáveres y raras plantas que crecen en el jardín en lugares recónditos desconocidos incluso por los jardineros. Excavan en la blanda tierra para alcanzar los cadáveres que antaño fueron sepultados por Mecenas en época de Augusto. Son tantas las fosas comunes bajo el jardín que no es raro que en-

cuentren lo que buscan. Para ello tanto nigromantes como brujas se hacen acompañar de ladrones de tumbas.

Pero lo que realmente resulta inquietante incluso para todos ellos es la rara procesión que algunas noches se adentra en el edificio. Ataviados como los antiguos etruscos una procesión de hombres y mujeres, ocultos tras mascarar, portando objetos litúrgicos propios de la época en que Etruria era libre. Este es el verdadero mal de los jardines. La secta de Telestis.

LA SECTA DE TELESTIS

Cuando Mecenas terminó la edificación de los Jardines residió en ellos hasta su muerte. Hombre de escrúpulos livianos no fueron pocas las amantes que visitaron su lecho en esas largas y calurosas noches romanas. Muchas de estas mujeres eran verdaderas cortesanas cuyas vidas giraban alrededor de los patrios, senadores y hombres influyentes como Mecenas.

Pero una mujer destacó sobremanera, una prostituta etrusca llamada Telestis. Esta era famosa tanto por sus curvas como por su inteligencia y hábitos extraños. Desde pequeña había sido iniciada en secretos de los etruscos. Practicante de magias relacionadas con el inframundo y la belleza: puta, bruja, envenenadora, pero sobre todo una mujer obsesionada con la inmortalidad de la carne.

ETIMOLOGÍA SOBRE EL NOMBRE "TELESTIS"

Según los eruditos etruscos y griegos el nombre telestis procede en realidad del término griego telestés, que significa iniciada en los misterios. Un personaje con gramática griega 3 podría fácilmente asociar el nombre con su verdadero significado.

MIEMBROS DE LA CASI EXTINTA SECTA DE TELESTIS

Aulo Phersu
Culpex
Marco Segiditio

LA DIOSA ETRUSCA PHERSIPNAI

Diosa de los infiernos -inferum dea-, esposa de Aita, el Hades etrusco. Representada como una bella pero pálida mujer cuyos cabellos asemejan serpientes. A menudo se la representa con ricos ropajes y joyas. Se le sacrifican animales hembras estériles y de pelaje negro -hostiae furvae- durante tres noches seguidas. Cuando los difuntos se acercan al inframundo la pareja infernal encarnada en ella y en Aita presiden un banquete junto con sus familiares y amigos muertos anteriormente. Los ritos necesarios para los funerales, el viaje al más allá y las ceremonias que deben llevarse a cabo a los dioses infernales están detallados en el Liber Acherontici, o libros del Aqueronte -río de los infiernos-. Esta diosa suele mostrar su descontento con pequeños movimientos de tierra. Se la asocia a los árboles infelices. Estos son árboles que estén en mal estado o que hayan sido utilizados para justiciar a personas, por ejemplo, colgándolas de sus ramas. En este caso el gran ciprés de los Jardines, utilizado en algunas ocasiones por la secta.

Telestis era una téurga del culto etrusco a *Phersipnai*. Sin que Mecenas lo supiese utilizó su jardín y parte del palacio para realizar actividades téurgicas prohibidas, llegando a sacrificar a seres humanos. Construyó diversos pasadizos secretos, influenció en Mecenas para que edificase el Auditorium subterráneo situado sobre las fosas comunes. En el mismo consagró en la cavea un *mundus*, una pequeña abertura hacia los infiernos. Aquí realizaba sus sacrificios. La sangre al manar llegaba al mundus para alimentar a los muertos y a los dioses infernales. Sobre esta zona se plantó el gran ciprés traído desde Etruria.

Gracias a estos sacrificios Telestis burló durante cierto tiempo a la muerte y a la temible vejez. Incluso tras la muerte de Mecenas, ella siguiendo residiendo en el lugar, aunque oculta a los ojos de sus residentes diurnos. Se construyó bajo el Auditorium una cámara subterránea comunicada con el exterior por medio del gran ciprés. Durante algunos años vivió recluida, saliendo al exterior solo durante la noche, o bien para realizar los ritos que cada siete años le proporcionaban el vigor para contrarrestar los efectos de la vejez. Su anhelo era preservar su cuerpo como el de una hermosa joven.

Para ello disponía de la mejor herramienta posible: su belleza. Adorada casi como una diosa por un grupo de etruscos leales logró introducirlos poco a poco en los Jardines, situados en lugares de influencia, como el jefe de los guardas, jardineros o el encargado de los animales.

Pero el tiempo inexorable pugnó por cobrar su pieza y Telestis envejeció en un solo día lo que debía en más de cincuenta años. De hermosa joven a una vieja indeseable. Tal fue su desesperación que acudió a dos terribles brujas: Canidia y Sagana, las grandes antagonistas de esta historia.

EL RITUAL DEL LIBER LINTEUS

Las brujas conocen un método para preservar la vida y la belleza, un raro ritual mezcla de conocimientos etruscos y egipcios. Al fin y al cabo Canidia es egipcia y Sagana etrusca. Ambas aprendieron la base del ritual del *shem* egipcio *Nesi-hensu*, el cual se encargaba de la momificación de otros sacerdotes egipcios. Este sacerdote era conocido por ser extremadamente beligerante con el Pacto Secreto en época de Tiberio.

El rito consiste en la elaboración de siete largas piezas de lino escritas en etrusco con algunos caracteres egipcios, lo que se denomina *liber linteus*, o libro de lino. En ellos se escribe el ritual, con peticiones a diversas deidades, además de incluir fechas y símbolos religiosos. Textos complejos que deben ser elaborados con suma destreza y cuidado, similares en esencia al Libro egipcio de los muertos.

Una vez se tenga preparado el *liber linteus* se comienza el ritual, el cual debe realizarse en una necrópolis, en subterráneo y poco antes de amanecer, además de requerir a diez oficiantes. El Auditorium de los Jardines de Mecenas era el sitio perfecto.

El ritual requiere siete víctimas humanas que sean voluntarias. Telestis no tuvo ningún problema en

CANIDIA Y SAGANA ¿EGIPCIA UNA, ETRUSCA LA OTRA?

Por medio de un raro ritual llamado Geminatis la madre de estas brujas pudo engendrar gemelas utilizando la simiente de dos padres diferentes: uno egipcio, el otro etrusco. Tal es el poder de las brujas sobre la procreación y el nacimiento. Durante el rito la bruja puede mantener en su interior la simiente de un hombre durante un año y decidir cuando quedar embarazada. En este caso cuando consiguió lo que deseaba de dos hombres con conocimientos y poder sobrenaturales quedó encinta.

encontrar a siete personas que enamoradas de ella consideraron el sacrificio incluso un honor. El amor que enturbia la razón y anula la inteligencia... pero irresistible y deseable poder.

La sangre de las víctimas empapó las siete piezas de lino, además de otros componentes secretos elaborados por las brujas. El ritual duró toda la noche y Telestis no envejeció más... pero ambas brujas la engañaron. No habían revelado a Telestis toda la verdad sobre el rito y sus requisitos: nunca podría abandonar los Jardines, además el rito debía realizarse nuevamente cada siete años. De lo contrario la vejez atacaría con todo su furor a la "joven" Telestis, aunque no moriría rápidamente. Una cruel forma de inmortalidad.

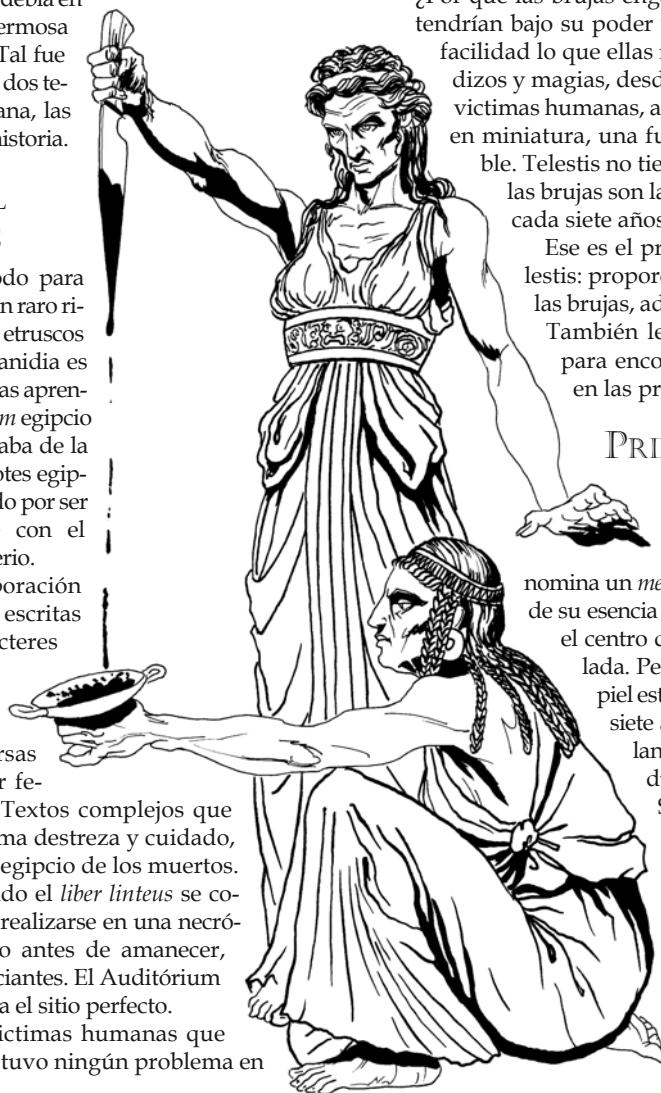
¿Por qué las brujas engañaron a Telestis? De esta forma la tendrían bajo su poder y la "joven" les proporcionaría con facilidad lo que ellas necesitaban para sus diversos bebedizos y magias, desde plantas y animales exóticos, hasta víctimas humanas, al fin y al cabo, el Jardín es un mundo en miniatura, una fuente de diversos recursos inagotable. Telestis no tiene más remedio que acceder ya que las brujas son las únicas que pueden oficiar el ritual cada siete años.

Ese es el principal cometido de la Secta de Telestis: proporcionar plantas y animales exóticos a las brujas, además de algunas víctimas humanas. También les permiten "excavar" en el Jardín para encontrar partes de antiguos cadáveres en las profundidades de la tierra.

PRIMA NOCTE: LA NOCHE DEL RITUAL FALLIDO

Tras el rito Telestis se convirtió en un tipo de rara momia -lo que se denomina un *medicatum cadaver*-. Durante el rito parte de su esencia quedó encerrado en el gran ciprés en el centro del laberinto, a cuya vida está vinculada. Pese a su aspecto de hermosa joven, su piel está formada con las piezas de lino. A los siete años del ritual el lino se arruga, revelando un ser envejecido y mortecino. Su dulce fragancia se torna podredumbre. Su negro cabello encanece y sus fogosos ojos se apagan. Además, no puede salir a la luz del sol y abandonar el recinto del Jardín.

Cada siete años debe repetirse el ritual. Hasta la fecha todos han sido llevados a cabo con éxito, salvo el último. La noche de los crímenes la intromisión de los personajes hizo que todo fallase.



Las brujas como cada siete años idearon con cuidado a las víctimas de los rituales y a sus oficiantes. Escogieron a siete jóvenes de diversas familias los cuales habían sido introducidos en la secta hacía un año. Los personajes actuarían como ayudantes en el ritual, ya que es requisito indispensable que sean diez los oficiantes. En este caso las dos brujas, los tres etruscos jefes de los Jardines y los cinco personajes. Durante los primeros ritos Telestis no tuvo problemas para formar su secta con diez miembros, pero con el tiempo su influencia ha menguado. Por ello la secta tiene ahora la escasa cifra de tres miembros, ya que los personajes nunca han sido verdaderos miembros.

Por medio de artimañas llevaron a los personajes a los Jardines y una vez allí los entretuvieron hasta la noche con la excusa de un banquete y la promesa de diversiones: vino, comida y la alegre compañía de siete jóvenes. A los más reticentes les persuadieron para beber un poco del vino especialmente preparado por ellas. Tras la ingesta quedaron bajo su influencia como en un trance. Cabe recordar que los personajes YA están bajo la influencia de las brujas desde el macabro asesinato de su amigo Numerio Tullo.

Comenzó el banquete y el frenesí de la música, baños y juegos diversos, bromas... y al poco la violencia se desató en los viejos amigos que repitieron los errores del pasado con mayor brutalidad que antaño. Asesinaron a los siete jóvenes que apenas pudieron defenderse pues se encontraban drogados por el opio y el vino. Tras matarlos consumieron parte de sus cuerpos, abandonando el lugar.

En ese momento las brujas y los miembros de la secta se encontraban preparando el complejo ritual en el Auditorium confiados en exceso pues no habían dispuesto vigilancia. Cuando los miembros de la secta subieron para preparar a las víctimas y a los oficiantes quedaron horrorizados por el salvajismo y el ensañamiento del crimen. El ritual no podía realizarse.

Al poco, cuando comenzaron a reaccionar e intentar solventar el entuerto un joven y madrugador esclavo se adentró en el lugar. Por miedo a ser descubiertos se ocultaron: solo veían una luz adentrándose desde la oscuridad. Si se hubiesen percatado de que se trataba de un simple esclavo, simplemente este habría desaparecido. Cuando pudieron reaccionar el esclavo ya corría a las dependencias de Cornificia.

Temerosos de la ira de las brujas volvieron a sus quehaceres en los Jardines, pensando en sus coartadas. Cuando las brujas subieron para averiguar lo que sucedía tuvieron que ocultarse pues los esclavos inundaban el lugar buscando a los asesinos. Por lo tanto gran parte del día estarán en la cámara subterránea oculta bajo el Auditórium, tramando los acontecimientos de la siguiente noche.

SECUNDA NOCTE:

NUEVO INTENTO DE RITUAL

Pese a la investigación la secta de Telestis, motivada por las brujas, intentará llevar a cabo el ritual la noche siguiente a los asesinatos. Pero en este caso escogen a los personajes como víctimas, en parte por pura venganza. Para ello la secta puede dejar ciertas pistas como un "camino con migas de pan" para guiar a los personajes hasta el Auditórium y una vez en el lugar atraparlos, ayudados de los guardias del Jardín (*Nota para Iniciador: respecto al número de guardias debes escoger los que creas convenientes para que no puedan escapar en principio, pero sin exagerar*).

Aunque el ritual requiere que las víctimas sean voluntarias, la idea de la secta es enloquecerlos con el vino dionisiaco y ase-

sinarlos posteriormente. Además, como requiere siete víctimas, secuestrarán a dos esclavos de los propios Jardines -entre ellos al joven inoportuno que avisó a Cornificia-.

Comienza el ritual y los primeros en ser inmolados son los esclavos contra su voluntad, pese a estar drogados. Esto va en contra de los requisitos del ritual, lo que enfurece a la vieja Telestis la cual muestra su descontento cuando acaban con el primero de los esclavos: las raíces del ciprés comienzan a sangrar y emitir un terrorífico lamento. Pero la secta lo interpreta erróneamente, creyendo que Telestis solicita más víctimas debido a la tardanza. Al fin y al cabo, el ritual debía realizarse la noche anterior.

Inmolan al segundo esclavo y Telestis desata su ira, pues al realizar el ritual de esta forma le perjudica gravemente. Se ve en peligro y simplemente se defiende. Las raíces atacan a todos los que se encuentren en el Auditórium.

Posiblemente todo el mundo huya hacia el exterior. Durante el tumulto las brujas huyen por unas escaleras ocultas, las cuales llevan al interior del laberinto, donde se encuentra el estanque y el gran ciprés.

Una vez fuera el árbol prosigue su ataque de forma indiscriminada, defendiéndose de todo ser viviente. Esta situación crea un caos en el laberinto. Cabe recordar que se trata de un árbol de más de 35 metros de alto, alcanzando con sus ramas todo el laberinto.

La idea de esta escena "final" es el caos, la violencia, la locura y el sálvese quien pueda. Enfrentarse directamente al ciprés es una locura. Una forma de luchar contra él es intentar incendiarlo. A lo largo del Jardín se encuentran multitud de braseros y algunas lámparas con aceite, armas perfectas contra ella. Lanzarlas contra el ciprés es lo más efectivo.

Si Cornificia se encuentra en el Palacio puede observar el espectáculo, quedando sobrecogida por el asunto, especialmente al ver un árbol moverse de un modo claramente sobrenatural, lo que marcará su futuro para siempre.

ANTAGONISTAS FUTUROS: ANARIACO, LAS DOS BRUJAS Y CORNICIFICIA

Tanto el frumentario Anariaco, las brujas Sagana y Canidia, y Cornificia son antagonistas de cierto calado en la historia futura del Arcana Mvndi. Los cuatro participarán en las intrigas entre los pretendientes al imperio tras el asesinato de Cómodo. Por lo tanto, como Iniciador, la idea es que sobrevivan a esta aventura, mostrándolos lo suficiente para que los personajes sepan de su existencia sin sospechar su importancia futura. Si las brujas se ven atrapadas intentarán huir de cualquier forma. Debes condicionar la situación para que te sea propicia. Por ejemplo, si no pueden escapar del Auditórium siempre puedes crear una puerta falsa -uno de los numerosos pasadizos que creó Telestis-.

Con el tiempo el traidor Anariaco estará involucrado en el asesinato de multitud de teúrgos; las brujas terminarán bajo la influencia de un mal antiguo, la Obscuritas, maldiciendo a varios héroes y bellatores en Italia; Cornificia terminará siendo miembro del Círculo de la Filósofa creado por Julia Domna.

BREVE RESUMEN DE ACONTECIMIENTOS SEPARADOS EN ACTOS

Primer acto: la Prima noche: ritual fallido

Segundo acto: el descubrimiento de los asesinatos

Tercer acto: investigación

Cuarto acto: Secunda noche: reinicio del ritual; los personajes atrapados

LA INVESTIGACIÓN

"NUNCA SE ALCANZA LA VERDAD TOTAL, NI NUNCA SE ESTÁ TOTALMENTE ALEJADO DE ELLA."

-ARISTÓTELES (384 – 322 A. C.)

COMIENZO DE LA AVENTURA

Tras los asesinatos los personajes abandonarán los Jardines por sus propios medios –tampoco es muy difícil, pues Marco Segiditio a dado noche libre a los guardias-, encontrándose cada personaje en la situación descrita a continuación:

LUCIO CILNIO

Se encuentra en su casa del Esquilino, a cortísima distancia de los Jardines. En su cama dormita una mujer con aspecto de *suburana*, una prostituta de baja ralea. El vino está derramado sobre la cama. La mujer tiene diversas contusiones y una desagradable herida en la cara que ha manchado parte de la cama. Cilnio tiene las manos manchadas y algo amoratadas, como si la hubiese golpeado con fuerza. El problema es que la mujer está muerta. En ese momento irrumpen los pretorianos, los cuales no dan importancia a la mujer muerta. Se llevan de buena forma a Lucio a los Jardines para que Pompeyo Apolinaris hable con él.

DIOMEDES EL NATURALISTA

Despierta en una *caupona* –taberna- de mala muerte. La cabeza parece que le va a estallar en mil pedazos, además de estar de un terrible humor. Su perro Orión se encuentra a su lado. Tiene unas pequeñas heridas alrededor de la mandíbula, faltándole un colmillo.

SERVIO OSTORIO

Aún borracho y apestando a vino en un callejón de mala muerte, justo al lado de donde se encuentra Diomedes. Cuando sale del lugar no puede impedir vomitar la "cena" de la noche anterior, aunque no recuerda nada al respecto. Le duele todo el cuerpo, tiene algunos moretones, como si hubiese participado en una pelea. Tose con fuerza, sangrando ligeramente por la boca. Tal es el dolor de estómago que apenas puede enderezar el cuerpo.

SILVANO VERO

Cuando despierta en el pequeño apartamento que tiene alquilado en una *insula* de mala muerte lo hace con una sensación de grave peligro: al pie de la cama se encuentra Anariaco devorando unas pocas aceitunas y algo de vino. Sonriente le comenta algo sobre unos asesinatos en los Jardines de Mecenas. La misión de Silvano: informarle sobre este asunto. En la escena algo no encaja, aunque no sabe determinar el qué. La cuestión es que bajo la cama una caja de madera sin cerradura encierra varios libros obtenidos por Anariaco de la biblioteca del Jardín, lo cual es sorprendente pues apenas a tenido tiempo de nada, ¿o acaso Anariaco actuaba premeditadamente y los había robado anteriormente? Los libros se detallan en el Apéndice: los libros de Nocturnus Cilens.

GAIA NIGER

Duerme placidamente en el centro del laberinto de los Jardines. No recuerda como llegó a ese lugar, pero como a menudo le sucede este tipo de cosas no es algo que le inquiete o preocupe. En sus manos tiene su libro de *carmina sortes* manchado de vino o sangre, además de faltarle numerosas páginas. Despierta con el bullicio de los soldados pretorianos. Lo primero que ve es la cara sonriente de Pompeyo Apolinaris.

La aventura comienza cuando uno de los personajes es requerido por las autoridades pues su nombre aparece en la escena del crimen. Debes escoger como Iniciador el que más te interese. ¿Quién escribió el nombre? Pues el propio personaje en un raro arrebato. Posiblemente se sienta culpable y en el fondo desea que le apresen y castiguen. Se trata de una cuestión totalmente psicológica que debe ser motivo de interpretación. Por ello debes meditar cual de tus jugadores es el más apto para esta delicada cuestión, aunque lo ideal es que sea el que interprete a Lucio Cilnio.

EL ENCARGADO DE LA INVESTIGACIÓN: POMPEYO APOLINARIS

Es designado por Cleandro, el prefecto del pretorio, para investigar el crimen el tribuno pretoriano **Pompeyo Apolinaris**, el cual tiene a su disposición a veinte soldados y un centurión. Es uno de los personajes más importantes de la aventura. Según sea la forma de actuar de los personajes, este individuo puede ser un poderoso aliado, o un temible adversario, aunque tiene una especial vinculación con el médico Servio Ostorio.

Pompeyo es un hombre inteligente y eficaz. Lo primero que hará será apostar pretorianos en el Jardín, en el lugar del crimen y dos en busca del nombrado en la escena del crimen. Actuará con él en consonancia con su actitud. Pese a ser un sospechoso le permitirá libertad de movimiento, de esta forma espera obtener información extra: si es inocente no habrá perdido nada, si es culpable espera que se delate al ponerse nervioso. Para ello pondrá a dos pretorianos ocultos como simples plebeyos siguiendo al sospechoso. Además, un senador llamado Aurelio Tariqueas ha presionado para que Lucio Cilnio pueda investigar el asunto y defenderse si finalmente es acusado.

Pompeyo siempre actuará con tranquilidad, cortesía y diplomacia. Pese a su aparente serenidad es un hombre con pocos escrúpulos. Su único objetivo es resolver el entuerto y no dudará en actuar como crea conveniente para obtener la verdad.

Como Iniciador puedes utilizarlo como "control de daños", para encauzar la investigación si los personajes se desvían demasiado de la verdad, incluso para protegerlos si el asunto se tuerce pronto. En cierta medida es un *deus ex machina*.

SITUACIÓN DE LOS PERSONAJES

Al comienzo de la aventura todos los personajes están a poca distancia de los Jardines, alguno incluso ya está en su inte-



rior. El rumor del crimen se expande por la ciudad a velocidad de vértigo, y con ello el nombre del personaje involucrado. Por su propia inercia los personajes lo primero que harán es “buscarse” y apoyar al acusado. Como Iniciador debes dar facilidad para unir al “grupo”.

LOS PERSONAJES: CULPABLES, COBARDES E INMORALES

La aventura está marcada por la investigación y la obtención de diversas pruebas sobre los crímenes. Sin saberlo ni sospecharlo los personajes están indagando sobre un asunto que en un futuro los condenará... a no ser que puedan cambiar el curso de la investigación, manipular pruebas y “echarles el muerto” a la secta de Telestis o a las brujas.

A medida que la investigación avanza, los personajes intuyen al principio que están relacionados con el crimen, aunque no tienen porque pensar que son los perpetradores del mismo. Pero cuando la investigación comienza a dar sus frutos, posiblemente se percaten de la cruda realidad: son los asesinos. Puede que alguno lo niegue o piense que han dejado pruebas falsas -lo cual puede sugerir algún pnj.-

La idea de la aventura no es tanto que se den cuenta de su conducta criminal, sino que prosigan en ella buscando a quién acusar.

INVESTIGANDO CON LIBERTAD

Cabe recordar que los personajes tienen en principio libertad de movimiento. Pueden buscar pruebas e interrogar a multitud de personas en los Jardines. El médico en esta cuestión es clave pues Pompeyo confiará en él para que pueda visitar la escena del crimen junto a sus amigos, aunque siempre con soldados cerca. También Silvano podrá ejercer cierta influencia si solicita ayuda al frumentario Anariaco, aunque este será el que le encuentre a él.

LAS PISTAS

La aventura en cierta medida no se centra en un “guión” prefijado, los jugadores investigan y marcan la pauta. La búsqueda de pistas son las que marcan el ritmo del asunto. Algunas pistas tienen además ciertas particularidades detalladas en cada una de ellas, como posibles escenas retrospectivas.

IMPROVISANDO

Debido a la propia naturaleza de la aventura, multitud de situaciones, pruebas e interrogatorios deberán ser solventados por medio de la improvisación. Al fin y al cabo, tanto los personajes como los antagonistas pueden variar en sus actuaciones según se desarrolle la investigación. Improvisar en los juegos de rol es esencial y uno de sus mayores alicientes, pero para no quedar atrapado en inconsistencias la mejor fórmula es simplemente comprender bien la situación creada en la aventura. Fors Fortuna, Iniciador.

LAS PISTAS

CONFLICTO DE AUTORIDAD ENTRE POMPEYO Y CORNIFICIA

En la investigación llevada a cabo dos personas ostentan la máxima autoridad: Pompeyo Apolinaris como enviado del prefecto del pretorio, y Cornificia, como responsable del lugar y miembro de la familia imperial.

Los personajes tendrán que ser astutos a la hora de inclinarse entre un "bando" o el otro. O bien lograr mantener cierto equilibrio para que ambos les permitan actuar con cierta libertad.

ADVERTENCIA DE POMPEYO

Justo al llegar a los Jardines, Pompeyo mantendrá una conversación corta pero intensa con los personajes: les advertirá cortésmente sobre que él es la autoridad y que por buena voluntad permite al personaje acusado luchar por demostrar su inocencia. Por lo tanto existen dos investigaciones conjuntas y paralelas: la llevada a cabo por el pretoriano Pompeyo, y la de los personajes.

REALIZANDO TIRADAS DE INVESTIGACIÓN

Los personajes indagarán por los diferentes lugares del Jardín buscando pruebas. Las siguientes pistas se obtienen tras realizar una tirada de percepción + una habilidad apropiada contra una dificultad de 20+. Además, según los éxitos obtenidos obtendrán un tipo de información.

NOTA PARA EL INICIADOR: INTERPRETANDO LA INVESTIGACIÓN

Pese a que la búsqueda de pruebas se determina por medio de tiradas no debe olvidarse algunas de las prerrogativas de los juegos de rol: interpretación, iniciativa del jugador, así como su inteligencia. Sería interesante que el jugador describa con cierto detalle que método de investigación utiliza, interpretándolo lo mejor posible. Como "recompensa" puedes otorgar un positivo a sus tiradas, y si la interpretación es excepcional pueden incluso otorgar un éxito extra. En el caso concreto de los interrogatorios debe hacerse hincapié en el concepto de interpretación y teatro, siendo la mejor forma de divertirse.

ESCENAS RETROSPECTIVAS

Algunas de las pruebas producen en los personajes cortas y rápidas regresiones, en las cuales los recuerdos de la noche pasada les asaltan confusamente pero con fuerza, incluso con violencia. Estas escenas retrospectivas son motivo importante de interpretación. Quizás una forma de presentarlas no sea solo narrarlas, sino involucrar al jugador, el cual interpreta la escena como si en ese momento su personaje la estuviese viviendo. En esta cuestión, Iniciador, debes ser imaginativo, onírico e improvisador.

INVESTIGANDO EN LAS TERMAS: LA ESCENA DEL CRIMEN

La primera impresión al llegar al lugar por parte de los personajes es de *déjà vu*. Aunque en principio les inquieta, también es cierto que es un lugar frecuentado por algunos de ellos de forma normal: no dejan de ser unas célebres termas.

Los pretorianos ya han sacado los cadáveres de la piscina, aunque sigue llena de sangre y otros restos. Los cuerpos se encuentran amontonados sin mucha decencia o cuidado ofreciendo una imagen dantesca. Desgraciadamente los pretorianos han "destruido" parte de las pruebas al entrar en el lugar.

LUCHA

1 éxito: al observar los cadáveres puede apreciarse que apenas se defendieron y que las armas utilizadas fueron los propios cuchillos y utensilios del banquete, además de apreciarse diversos mordiscos, quizás de animales.

2 éxitos: los cadáveres han sido parcialmente devorados. Pueden apreciarse mordiscos humanos, además de faltar demasiada sangre, aunque esto último es difícil de comprobar debido a que es posible que gran parte esté en el agua de la piscina.

3 éxitos: uno de los personajes se percató de que una de las víctimas tiene dentelladas propias de un perro o animal similar, incluso puede encontrarse el colmillo de un perro en el interior de la carne –el que le falta a Orión–.

Escena retrospectiva –solo para aquellos que obtengan dos o más éxitos–: el personaje siente una embriagadora violencia, las manos llenas de sangre y el vino embotándole los sentidos. Oye un chapoteo y unos gritos. Siente el gusto de la sangre en la boca. Llega incluso a excitarse o a derramar unas pocas lagrimas.



VIGILAR

- 1 éxito: los cadáveres poseen un tatuaje común consistente en un dibujo y una palabra griega: *telestis*. El dibujo consiste en la silueta de una bella mujer portando lo que parece en la mano izquierda un espejo y en la derecha una rama de ciprés.
- 2 éxitos: en el fondo de la piscina se encuentra una hoja de papiro. Pertenece al libro de Gaia Niger. Está manchado de sangre y hace referencia al crimen cometido por el protagonista de una leyenda mitológica, el antropófago Tántalo, arrojado al Hades por practicar el canibalismo.

Escena retrospectiva -solo para aquellos que lean la hoja-: entre gritos y el calor de la sangre, sienten el gusto de la carne cruda. Una terrible escena se muestra a su alrededor, pues multitud de personas ensangrentadas y mutiladas se agitan entre temblores. Posiblemente el personaje vomite en ese mismo momento.

OCULTACIÓN

- 1 éxito: encuentran un panel secreto que lleva a una de las viejas galerías construidas hace ya más de cien años. Llena de polvo, aunque pueden apreciarse pisadas recientes. La galería lleva a la biblioteca. Con dos éxitos se encuentra una segunda galería que lleva al Auditórium. Con un tercer éxito otra galería que lleva al Palacio de

Cornificia, concretamente a una sala anexa a su dormitorio. Estos éxitos pueden ser obtenidos por personajes diferentes.

SABIDURÍA POPULAR

- 1 éxito: el lugar aún huele a incienso, habitual en ritos religiosos de muy diferente índole.

Escena retrospectiva: el olor del incienso hace que los personajes se sientan incómodos pues lo "recuerdan". Están dentro de la piscina junto con varios jóvenes que rien, beben y comen.

FARMACOEPA

- 1 éxito: si se prueba un poco de vino puede notarse aún los restos de la mandrágora y otros fármacos propios de ritos religiosos. La idea de estos fármacos es embriagar la mente y conectarla con el mundo sobrenatural, provocando en ocasiones locura pasajera y en algunos casos alucinaciones.

Escena retrospectiva: el personaje que prueba el vino está súbitamente en medio del banquete nocturno, riendo a carcajadas, con cierto desenfreno. En sus manos tiene una copa de la que bebe. Las difusas luces y las sombras, así como los gritos y risas que le rodean le confunden. A sus pies una persona se arrastra pidiéndole ayuda y clemencia. Sangra abundantemente.



INVESTIGANDO EN LA BIBLIOTECA

VIGILAR

1 éxito: Aulo Phersu huyó de la piscina por la galería que lleva a este lugar, por lo que dejó en el suelo las huellas manchadas de sangre de su calzado, además de sus manos. Debido a su obsesión por la sangre no pudo dejar de tocar la que se encontraba derramada en el balneario. Por ello encontrar la entrada de la galería desde aquí es relativamente fácil, ya que está marcada con la sangre. Situada tras una pintura que representa a Mecenas con un papiro en la mano. Se puede apreciar que en el texto del papiro están manchadas las siguientes letras: *Ttllsseei*. Ordenadas formarían la palabra *Telestis*. Sería recomendable presentar a los jugadores las letras en recortes de papel. Para poder abrir o cerrar la puerta deben apretarlas en el papiro en el orden adecuado.

OCULTACIÓN

1 éxito: oculto tras un armario se encuentra un cofre con el candado roto. Está vacío. Aquí se encontraban los libros robados por Anariaco, el cual ha dejado el cofre para que se percaten del robo –podría haberse llevado el cofre si hubiese querido–.

INVESTIGANDO EN EL APOSENTO DEL BIBLIOTECARIO

El lugar es discreto y de pequeño tamaño, dominado por multitud de libros de pergamino y rollos de papiro: versan sobre asesinatos y sucesos macabros.

Aunque al principio los personajes no se percatan, bajo las sabanas de la cama yace el cadáver del bibliotecario Albino-vano, asesinado por Anariaco a cuchilladas. La cama está empapada de sangre.

Si los personajes revisan el cadáver encontrarán diversos nombres “tallados” brutalmente en el pecho a cuchillo: Canidia, Sagana, Gaia Níger, Telestis y Jezabel.

Esta es la forma que tiene Anariaco de dejar pistas.

MEDICINA

1 éxito: según creencia de la época la pupila retiene la última imagen que vio. En este caso se puede ver el rostro de Anariaco, el cual solo reconocerá Silvano Vero, el cual posiblemente obvie el asunto y no diga nada.

INVESTIGANDO EN EL LABERINTO

El lugar tiene un tamaño considerable, por lo que investigar en el mismo es complicado y requiere cierto tiempo.

VIGILAR

1 éxito: en el fondo del estanque pueden encontrarse algunos ojos arrancados. Difícil resulta descubrirlos pues los peces del estanque los han mordisqueado. La locura hizo que Gaia Níger se los arrancase a los cadáveres, ya que de esta forma “no podían verla y seguirla para vengarse”. Cuando se levanta al principio de la aventura tiene las manos limpias, pues se las había lavado en el propio estanque.

2 éxitos: en el gran ciprés a cierta altura pueden verse colgadas retazos de papiro manchados de sangre, como si el viento los hubiese llevado a ese lugar. Para alcanzarlos se requiere una escalera. Si se re-

cogen puede comprobarse que se trata de papiros pertenecientes a Gaia Níger –aunque ella es la única que puede reconocerlos como suyos–. El contenido de los textos se detallan en el **Apéndice: la historia de las gemelas**.

Curiosamente, si un personaje sube al ciprés o la torre mecenata, podrá ver que el árbol posee multitud de cuerdas colgando ocultas de sus ramas. Se utilizan para ritos que requieren colgar a las víctimas y asfixiarlas.

Escena retrospectiva: si Gaia recupera el papiro roto se verá las manos ensangrentadas rompiéndolo y arrojándolos al viento. En este recuerdo parcialmente onírico el gran ciprés parece recoger los trozos con sus ramas.

INVESTIGANDO EN EL AUDITÓRIUM

Un pequeño lugar, pero tan decorado y repleto de pinturas que resulta difícil investigar en él. Además, no puede iluminarse con facilidad.

VIGILAR

1 éxito: en el suelo quedan restos de ceniza de incienso, así como otros elementos propios de la realización de ritos religiosos.

OCULTACIÓN

1 éxito: tras la pintura de lo que parece una bella y joven mujer portando un espejo y una rama de ciprés, se oculta una galería que lleva hasta la biblioteca. Para acceder a la galería se deben tocar simultáneamente los ojos de la mujer, los cuales se hunden.

2 éxitos: se descubre la abertura que sirve de mundus oculta en la cavea, entre una fuente. Los personajes no saben de qué se trata pero no pueden dejar de sentir un escalofrío por todo el cuerpo. Parece un pequeño pozo, pero algo parece observar desde el inapreciable fondo.

Escena retrospectiva: el personaje que descubre el mundus queda fascinado mirando hacia el interior, atrapado. Le parece escuchar el susurro de una mujer, incluso le llega cierta fragancia.

INVESTIGANDO EN EL RESTO DE LOS JARDINES

Aunque los personajes busquen aquí y allá nada de interés encontrarán. Los hombres de Segiditio se han encargado de borrar las huellas de la procesión que entró en el balneario en que se encuentra la piscina.

CAMPESTRE

2 éxitos: el personaje se percató perfectamente de que han borrado las huellas, llegando incluso a encontrar un pequeñísimo medallón con la efígie de la diosa etrusca Pher-sipnai en cuyo reverso tiene puede leerse las siglas Au. Ph –pertenecía a Aulo Phersu–.

Escena retrospectiva: puede verse a sí mismo en la procesión formada por varios desconocidos y por sus amigos. Los reconoce pese a llevar máscaras etruscas funerarias, pues hablan entre ellos comentando el banquete que se va a llevar a cabo, invitados por Segiditio.

INTERROGATORIOS

CORNIFICIA

Si los personajes desean "interrogar" a Cornificia deben entender que es tarea complicada: se trata de la hermana del emperador. La única forma de acceder a ella es que Cornificia acceda, posiblemente por pura curiosidad. Y nunca se trataría de un interrogatorio, sino de una conversación entre ciudadanos romanos. Cabe recordar que Segiditio intentará que este interrogatorio no tenga lugar, incluso apostando hombres en las puertas del Palacio.

Cornificia ignora lo que sucede en los Jardines, pero tiene cierta curiosidad sobre los asesinatos, por lo que ayudará a los personajes si estos actúan de forma inteligente y tranquila. Comentarán que según las leyendas del lugar se dice que los Jardines están horadados por multitud de pasajes secretos, aunque ella nunca ha descubierto ninguno.

Cornificia dirá sin pudor que debido a unas jaquecas terribles duerme gran parte de la noche, agotada, por lo que no puede ser de gran ayuda.

Cornificia no necesita coartada: cualquier acusación hacia ella es ridícula e inútil. Además, los personajes nunca se atreverían a acusarla, a no ser que quieran perder la cabeza... literalmente.

Ludo alea: durante la conversación se puede realizar una tirada de percepción + medicina contra una dificultad de 25+. Con un solo éxito el personaje se percataría de que Cornificia suele utilizar algún tipo de fármaco con regularidad. Con dos o más éxitos podría saber que se trata de mandrágora, una droga que raramente se toma pues es una poderosa medicina. Incluso Cornificia presenta cierto temblor casi imperceptible en las manos, además de tener ligeras ojeras bajo el maquillaje.

CULPEX

Sudoroso y claramente preocupado, pero por sus plantas. Si los personajes le interrogan tendrán que lidiar contra su mal carácter. Incluso es posible que lleguen a las manos pero sin llegar a mayores. Culpex asegura que no se percató de nada ya que no le importa en absoluto la vida de los jóvenes asesinados. Llega incluso a decir que si murieron en medio de una orgía igual se merecían morir ya que muchos mueren en esas bacanales. Durante la conversación trata con sus jardineros, a los cuales trata con dureza e incluso con violencia. Por momentos parece un demente. Gesticula con rapidez, a veces con herramientas afiladas en la mano, con gesto amenazante. No duda en mofarse de los personajes tildándolos de ignorantes e idiotas -al fin y al cabo no puede dejar de saber que ellos son los culpables del asesinato y futuras víctimas-.

La coartada de Culpex radica en sus jardineros, los cuales aseguran que no salió de sus dependencias durante la noche. En realidad Culpex llegó al Auditórium por un pasadizo secreto, por lo que sus jardineros dicen la verdad: nunca lo vieron salir de allí.

Ludo alea: con una tirada de percepción + empatía contra una dificultad normal, un personaje podría percatarse de que dice la verdad sobre lo que piensa de los asesinados y de que lo

único que le preocupa es el gran ciprés. El personaje de todas formas no puede dejar de pensar que entre él y Culpex existe algún tipo de relación anterior, como si lo conociese mejor de lo que cree, existe cierta "familiaridad".

AULO PHERSU

Tranquilo y sosegado, aunque su sonrisa altiva puede molestar un poco. Accede a ser interrogado sin problemas. Asegura que le gusta colaborar. Comenta que los asesinatos le resultan terribles, pero la frialdad al decirlo es inquietante.

Durante la conversación Aulo comenta a uno de los personajes algo que en teoría no podría saber, algo sobre su



vida. Al fin y al cabo, Aulo no es que sea muy inteligente, por lo que se le escapa algo inconveniente. Acto seguido, si el personaje le pregunta en ese aspecto dirá que se trata de un mal entendido o bien negará haberlo dicho. En ese momento Aulo comenzará a relamerse los labios y a tartamudear ligeramente.

La coartada de Aulo no es muy convincente. Dirá que pasó la noche con sus animales, algo que ningún ser humano puede confirmar.

Ludo alea: con una tirada de percepción + vigilar contra una dificultad difícil, el personaje puede notar que Aulo despidió un olor característico, similar al de la sangre. Si le obligan a quitarse la túnica, bajo ella lleva otra ropa manchada de sangre. Aunque le acusen Aulo ni se inmutará, asegurando que es la sangre de un animal. Incluso les llevará hasta él, confirmando lo que dice: un lobo está despedazado en los sótanos que guardan a los animales. Si le preguntan lo sucedido dirá que el animal había contraído la rabia.

NUMERIO PULCHER

Este hombre tranquilo y técnico hasta en su forma de actuar y pensar, no ofrecerá apenas información pues durmió profundamente toda la noche: drogado por las brujas cayó rendido al sueño. Los personajes no tendrán ningún problema para hablar con él, aunque se negará a hablar mal de sus compañeros. Puede ofrecer la idea de vaciar la piscina para poder indagar mejor los objetos en su interior.

Escena retrospectiva: curiosamente este hombre tiene dos similitudes con el antiguo amigo asesinado por los personajes. Su nombre, Numerio, y su aspecto, ya que es similar en sus rasgos e incluso ademanes. Por ello puede despertar ciertos recuerdos y familiaridades en los personajes. Tienen la sensación de que es su amigo, por lo tanto confiarán en él.

Durante el interrogatorio uno de los personajes atisbando hacia la oscuridad en el lugar en que se encuentre podrá observar la silueta entre sombras al Numerio asesinado. Si va tras él le será esquivo y complicado de seguir, adentrándose en el lugar hasta llegar al Auditórium. Finalmente le señalará el mundus. Este parece manchado de sangre. El personaje notará una presencia tras él, que le obligará a girarse. En ese momento tanto la sangre del mundus como Numerio desaparecerán.

INTERROGANDO ESCLAVOS

Según la ley romana la única forma de que la confesión de un esclavo sea válida es bajo tortura. Por lo tanto durante los interrogatorios los hombres de Pompeyo Apolaris preparan una sala para tal cometido. Tampoco es necesario enseñarse con los esclavos, ya que muchos de ellos dirán lo que sea necesario con rapidez. Cornificia intentará que las torturas no sea muy intensas por razones morales y filosóficas. Si los personajes insisten en la tortura y la brutalidad lo único que lograrán será que los esclavos sean más “creativos” en sus confesiones y se inventen lo que sea motivados por el miedo: desde que fueron ellos mismos los que perpetraron los asesinatos hasta que Cornificia es una bruja pasando por que el propio Plutón surgió en el Jardín para devorar a los vivos.

MARCO SEGIDITIO

Colaborará en la investigación pero se negará a ser interrogado. La única forma de extraerle algo de información es durante otros interrogatorios. Si los personajes interrogan a sus hombres todos sin excepción parecen leer un guión: nadie vio nada.

Marco tiene la misma coartada que sus hombres: estaban trabajando algunos y otros durmiendo. ¿Por qué iba él a asesinar a nadie en su propio trabajo? ¿Para desacreditarse el mismo y quedar mal?

Ludo alea: con una tirada de percepción + empatía contra una dificultad normal, podrá el personaje darse cuenta de que Marco parece entorpecer los interrogatorios, interrumpiendo a los sospechosos o haciendo preguntas sin sentido. Si los personajes se lo comunican, Marco se enfadará arguyendo que hace lo que puede, disculpándose al decir que los interrogados son sus compañeros.

PREGUNTANDO AL JOVEN ESCLAVO ZOSTER

Para poder acceder a Zoster se debe tener presente que está bajo la tutela de Cornificia. Solo hablarán con él si ella lo permite. Llegado el caso el joven describirá lo que vio, además si alguno de los personajes le trata con cortesía o bien se gana su confianza, podrá comentar que tres sombras parecían “respirar” en la oscuridad.

Ludo alea: con una tirada de percepción + vigilar contra una dificultad difícil uno de los personajes descubrirá un anillo demasiado caro que lleva el esclavo medio oculto en la mano izquierda. Si el personaje logra quitárselo se quedará sorprendido pues se trata del anillo personal de Lucio Cilnio. Si le preguntan donde lo consiguió, confesará que lo robó de la escena del crimen.

PREGUNTANDO AL PERSONAL DE LOS JARDINES Y POR LOS ALREDEDORES

La mayoría de los esclavos y libertos que trabajan en los Jardines residen fuera del mismo, por lo que no se dieron cuenta de los asesinatos hasta que llegó la mañana. Los pocos que viven en su interior aseguran que no entienden lo sucedido.

Ludo alea: con una tirada de percepción + empatía o engañar, contra dificultad normal, los personajes se darán cuenta de que dicen la verdad a medias, pues hay algo que ocultan. Si se les presiona lo suficiente confesarán que durante la noche pudieron ver una procesión llevando antorchas hacia la piscina, pero que no le dieron mayor importancia. La mayoría cree que se trataba de un banquete organizado por un rico patricio, algo por otro lado relativamente habitual.

PREGUNTANDO A LOS FAMILIARES DE LAS VICTIMAS

Las víctimas eran jóvenes de variada condición –cuatro chicas, tres chicos–, aunque ninguno perteneciente a una familia rica o relevante. En común tenían su salud, belleza juvenil y su poca cabeza. Fácilmente manipulables, “reclutados” por la secta para sus banquetes y todo lo que ello representa. Una forma eficaz y sencilla de enredar a personas de escasa experiencia.

Solo dos victimas son reconocibles -la joven Kaminia y el joven Lucio-, por lo que únicamente podrán ser interrogadas dos familias. Las otras familias parecen callar, nadie se da por aludido. Curioso, ¿Qué pueden llegar a temer para no pedir ayuda a las autoridades?

Si interrogan a las familias todos coincidirán en que los jóvenes desaparecían gran parte de la noche, siempre en problemas, deambulando por lugares poco recomendables. Los progenitores se excusarán diciendo que aunque intentaron meterlos en vereda fue imposible, y eso que alguno se llevó más una paliza, ¿pero que jóvenes respetan a sus padres en una época tan turbulenta?

INTERROGANDO A LA MADRE DE KAMINIA

La madre de Kaminia es la viuda de un antiguo veterano muerto en una pelea callejera cuya herencia fue una prole numerosa y hambrienta. Maltratada por la vida, apenas podía dominar a su hija. Sin educación ni moral es la viva representación de lo peor que puede engendrar la miseria romana.

Ludo alea: con una tirada de percepción + empatía, contra dificultad normal, si el personaje obtiene un éxito se percatará de que la mujer está mintiendo en alguna cuestión.

Si durante el interrogatorio está presente alguna autoridad como Segiditio o Pompeyo, la mujer callará. Pero si lo hace a solas, la mujer asegurará que algunos miembros importantes del Jardín habían seducido a su hija aunque no podrá especificar quien. Si la amenazan confesará que vendió a su hija por dinero.

INTERROGANDO AL TUTOR DE LUCIO

Lucio era el protegido de un viejo maestro de escuela ido a menos. Solo hablará si le ofrecen dinero, aunque asegura que le entristece el destino del muchacho. Pide el dinero por necesidad, no por gusto, lo cual es cierto pues apreciaba al muchacho.

El viejo asegura que intentaba enderezar la vida del muchacho, huérfano y demasiado vivaz, presa fácil de los desalmados y crápulas.

Ludo alea: con una tirada de percepción + empatía contra dificultad normal, con un éxito el personaje podrá darse cuenta de que el viejo dice la verdad. Posiblemente sea la única persona realmente honesta que pueden encontrarse los personajes en la aventura.

OTROS INTERROGADOS

Las posibilidades en este aspecto son casi infinitas, ya que los personajes pueden interrogar a varios de los delincuentes o fulanas que pasan la noche en el Jardín. Nadie vio nada, pero puede leerse entre líneas que algunos tienen miedo. Alguno puede llegar a comentar que durante la noche vio algunas luces entrando en la zona de la piscina, pero que no le dio importancia ya que estaba borracho o realizando alguna que otra acción "entretendida".

RUMORES Y LEYENDAS SOBRE EL LUGAR

Durante los diferentes interrogatorios los personajes llegan a recopilar cierta información "popular" sobre los Jardines, mezclándose la verdad y la mentira. Para muchos es un lugar

maravilloso que durante la noche se torna demoníaco, ya que brujas y ladrones de tumbas excavan en sus entrañas. Otros aseguran que el gran ciprés es el guardián del lugar y que en él habita la larva de una bella mujer desaparecida en época de Augusto. Que el lugar es la sede de una vieja secta etrusca formada por fantasmas y demonios. Incluso algunos dirán que las figuras de sátiros y ninfas folgan durante la noche, invitando a los mortales a participar. Todo muy creíble y pintoresco. Por supuesto, todo el mundo comenta que lo han visto con sus propios ojos.



DRAMATIS PERSONAE

"LAS ENEMISTADES OCULTAS Y SILENCIOSAS, SON PEORES QUE LAS ABIERTAS Y DECLARADAS."

-MARCO TULIO CICERÓN (106 - 43 D. C.)

CANIDIA Y SAGANA

"LA LUNA Y LA NOCHE SIEMPRE HAN ATERRADO AL HOMBRE... Y ASÍ SEGUIRÁ SIENDO. ¿NO ES CIERTO HERMANA QUE LA CÁLIDA OSCURIDAD SE TRAGA LOS CORAZONES DE LOS HOMBRES? ¿HONOR, VALENTÍA? ¡JA! CUANDO VES A UN HOMBRE CORRER ASUSTADO DE SU PROPIA SOMBRA, DIME, ¿DÓNDE QUEDA SU HOMBRÍA?"

Nacidas hace más de cien años en Etruria durante un tórrido verano. Dicen que justo al nacer una espesa nube cubrió el sol y que al observarlo tenía el aspecto de la Luna. Además, un ciprés antiquísimo comenzó a supurar un líquido similar a la sangre. Malos augurios. Quién sabe si estos acontecimientos fueron ciertos o no, apenas queda nadie de aquella época, cuando el Imperio era joven.

Siendo su madre una bruja local les enseñó los secretos de las hierbas y los animales, a adorar a la Luna y la noche, así como a la muerte y la vida, siendo tanto sus hijas como sus iniciadas.

Con el tiempo ambas, siempre inseparables, recabaron en la gran ciudad, en Roma, estableciéndose en el Esquilino, barrio propicio a sus macabros intereses.

En esta aventura manipulan una secta en decadencia, pero su verdadero interés son los propios Jardines, de los cuales obtienen viejos cadáveres y plantas exóticas, componentes para sus terribles fármacos, elixires y malas artes ocultas.

En realidad la secta para ellas es solo uno de sus muchos recursos en la ciudad y el resto de Italia. Si la secta se extingue se disgustarán, pero no será una pérdida irremplazable.

Al final de la aventura desaparecerán durante un tiempo, pues se dirigen a Siria tras realizar ciertos vaticinios. Allí conocerán a Pescennio Níger y a Jezabel, la cual las seducirá mostrándoles el poder de la Obscuritas.

LAS BRUJAS CANIDIA Y SAGANA

DESCRITAS POR HORACIO EN SUS SÁTIRAS (I 8), EN SU BÚSQUEDA DE CADÁVERES EN LOS JARDINES DE MECENAS

"Hoy los Jardines situados en el Esquilino son lugar muy saludable, y hermosísimos sus paseos, donde los ojos sólo veían un campo blanqueado por los huesos de los cadáveres."

"No me infunden tanto susto ni zozobra los ladrones o las alimañas que habitan estos lugares como las hechiceras que trastornan el seso de los hombres con sus filtros y ensalmos. ¡Qué desgracia no poder aniquilarlas ni impedir que cuando la luna muestra su hermosa faz recojan los huesos de los muertos y las hierbas venenosas! Allí vi con mis propios ojos a Canidia, con la negra túnica arremangada, los pies descalzos y el pelo en desorden, que aullaba en compañía de Sagana, tan pálidas las dos como repugnantes a la vista. Comienzan por escarbar la tierra con sus uñas y destrozaron los dientes de una cordera negra, recogiendo su sangre en el hoyo cavado para que surjan de allí los manes que respondan a sus preguntas..."

ASPECTO Y CARÁCTER

Mutan según sea de día o de noche. Cuando la Luna domina la noche, ambas parecen dos ancianas de aspecto repulsivo, con largas cabelleras blanquecinas y voz quebradiza. Malhumoradas y poco tratables, aunque cobardes.

Durante el día, cuando la noche solo es un recuerdo, asemejan dos jóvenes atractivas y vitales. Incluso sus ropas cambian con ellas. Cruelles y burlonas, pero muy excitables.

Capacidades sobrenaturales

Aunque ambas brujas gozan de un gran poder en esta aventura optarán por desaparecer cuando el asunto se tuerza. La razón es que no desean provocar la ira de Cómodo involucrando demasiado a su hermana Cornificia.

De todas formas si como Iniciador quieres tener una guía de sus capacidades considerada que poseen los dominatus y las numinae de hasta grado 5 de los siguientes Misterios: Divinatio, Fortuna, Natura y Sapientia.

CULPEX

"LA NATURALEZA DE LAS PLANTAS ES REALMENTE FASCINANTE. CADA BRIZNA, CADA BULBO, CADA RAÍZ, SEMILLA O FRUTO, ENCIERRA TAL CANTIDAD DE SECRETOS Y MISTERIOS QUE SOLO CON PENSARLO MI MENTE DISCURRE A TAL VELOCIDAD PENSANDO EN SUS POSIBILIDADES QUE INCLUSO A MI ME ASUSTA. ¿QUÉ DICES SOBRE UNOS ASESINATOS? ¡ME MOLESTAS CON TUS TONTAS PREGUNTAS! ¿ACASO YO TE MOLESTO EN TUS QUEHACERES? ¡¡¡MALDITA SEA!!!"

Hombre irascible, incluso violento, cuya pasión es el reino vegetal. De muy escasa estatura odia terriblemente a aquellos que se mofan por ello o que simplemente le recuerdan su estatura -literalmente odia a la gente alta-. Además tiene cierta debilidad en los huesos, lo que le deforma la espalda, formando raros bultos en su espalda.

Criado en Etruria, llegó a Roma como esclavo de un excéntrico y bizarro jardinero el cual le enseñó numerosos secretos sobre las plantas -en realidad su maestro era un poderoso taurólogo experto en el Arcano de la Aretología-.

Su maestro fue durante años jefe de los jardines, cuidando especialmente del gran ciprés. Culpex se "enamora" del árbol, obsesionándose con sus frutos y cuidados.

Con el tiempo su maestro murió y él ascendió convirtiéndose en el jardinero jefe. Al fin y al cabo Culpex solo posee dos cualidades: su facilidad para aprender y su pasión por las plantas.

Fue iniciado en la secta gracias a las brujas, las cuales le mostraron a Telestis en sueños. Culpex sucumbió con rapidez y con pocos escrúpulos, ya que Telestis siempre lo ha tratado bien.

Ahora alimenta al árbol como le enseñó su maestro, mediante sacrificios y otras artes secretas. Disfruta con el juego de los injertos: el árbol pese a ser un ciprés es capaz de dar frutos muy variados, desde manzanas, hasta granadas. Este asunto maravilla a los paseantes y a Cornificia. Culpex una vez al año permite recoger estos frutos, comentando que los más sabrosos están en lo más alto -el año pasado murieron dos jóvenes al escalar demasiado alto y romperse la rama en la que estaban-.

EL NOMBRE ETRUSCO “CULPEX”

Según diversos estudios sobre la lengua etrusca el nombre culpex significa “guardián de la puerta”, lo que se desconoce es a que puerta se refiere...

EL NOMBRE ETRUSCO “PHERSU”

Según los expertos en lengua etrusca la palabra phersu significa “máscara”, que formará la palabra latina “persona” de múltiples significados: máscara de actor, papel teatral, papel que uno representa en la sociedad, carácter, individualidad, personalidad.

ACTUACIÓN DURANTE LA AVENTURA

Lo único que le preocupa es su ciprés. Por lo tanto nunca se separa de su cercanía. Le importan menos los asesinatos y la secta que su verdadera “pasión” vegetal. Si al final el árbol es atacado o arde, perderá la razón actuando de forma impredecible.

Características: Fue 3, Des 5, Con 4, Per 9, Int 8, Cul 6, Car 3

Carácter: pasional 5

Habilidades: agrario 7, campestre 3, sabiduría popular 4, vigilar 4, ciencias naturales 7, idioma latín 7, idioma etrusco 5, gramática latina y griega 3.

Cualidades: académico 3, locura 7 -obsesionado con el ciprés-, lesión 7 -baja estatura, mal en los huesos-, agresivo 4, firmeza -fides-.

Dignitas: Vir 0, Gra 5, Fid 7

AULO PHERSU

“¿ASELINATO? ¿CUERPOS DESTROZADOS? NO SÉ DE QUÉ ME HABLAS PERO TE PUEDO ASEGURAR QUE CUANDO HAS VISTO A UN GRUPO DE HIENAS DESTROZANDO UN CUERPO HUMANO COMPRENDES REALMENTE EL SIGNIFICADO DE LA PALABRA DESTROZAR. NO TE OFENDAS, PERO TENGO ANIMALES QUE ALIMENTAR. MI INTERÉS ES PARA LOS VIVOS NO PARA LOS MUERTOS.”

Larguirucho, estirado por el orgullo dirían algunos. Largos brazos y rostro alargado que cuando sonríe parece ocultar algo. Su aspecto es un tanto cómico, además al andar parece tambalearse. Es un hombre amable pero con carácter y altamente territorial. Oculta un terrible secreto ajeno a su pertenencia a la secta: adora ver la sangre humana correr. Para él sus animales más salvajes son instrumentos para sus sanguinarios fines. Por ello la secta suele mitigar parte de su instinto asesino.

Siempre ha tenido cierto don con los animales más fieros y salvajes, por esa razón fue invitado a irse de su lugar de origen en Etruria. Desaparecieron unos jóvenes cerca de donde él tenía a ciertos animales escondidos, encontrando a Phersu durmiendo desnudo entre estos animales que resultaron ser lobos: únicamente llevaba puesta una máscara funeraria etrusca representando a Charun, el Caronte etrusco.

ACTUACIÓN DURANTE LA AVENTURA

Phersu tendrá que lidiar entre sus instintos y el deber con la secta respecto a los personajes. Si tiene ocasión es posible que intente asesinar al que se descuide o al que trate mucho con él. No es que sea muy inteligente, pero se guía por cierto instinto animal y sus dotes de cazador. Una idea sería representar una persecución nocturna por las calles de Roma entre él y un personaje, ayudado además por una pareja de lobos que tiene ocultos en los jardines.

Características: Fue 6, Des 6, Con 6, Per 5, Int 3, Cul 5, Car 2

Carácter: oscuro 5

Habilidades: lucha 5, campestre 4, caza y pesca 4, latrocinio 4, oculación 3, amistad 4, cortesía 4, ciencias naturales 4, veterinaria 6.

Cualidades: sombra 5 (estigma sombrío devorador: asesinar), actividad secreta 5 -diversos asesinatos-, posesiones 5 -sus lobos de los Jardines-, vida en los bajos fondos 4, suerte 4.

Dignitas: Vir 5, Gra 3, Fid 2

MARCO SEGIDITIO

“¡MALDITA SEA! ¡ATRAPAREMOS A LOS ASESINOS AUNQUE SEA LO ÚLTIMO QUE HAGA EN ESTA VIDA! NADIE SE BURLA DE SEGIDITIO Y VIVE PARA CONTARLO. SOY UN VETERANO, SÉ COMO SOLUCIONAR ESTE ENTUERTO. MANTENME INFORMADO DE TODO. PONDRÉ A MIS HOMBRES ALERTA.”

Veterano de guerras ya olvidadas, tuerto, algo cojo pero aún sagaz y rápido de pensamiento. Es un hombre diligente que sabe como dirigir a sus “tropas”, los libertos y esclavos que se velan por la seguridad del lugar. Aunque tiene numerosos tratos con los delincuentes, prostitutas y brujas que durante la noche moran en el Jardín sabe mantener el orden. Ninguno de ellos molesta lo suficiente, salvo alguna vez y cuando esto sucede lo pone en vereda a base de palos.

ACTUACIÓN DURANTE LA AVENTURA

Se apoyará en la influencia que tiene sobre Cornificia, la cual confía en su diligencia. Segiditio impondrá obstáculos para que los personajes hablen con ella, aunque lo hará de forma educada y ladina. No abandonará por nada del mundo los Jardines, estando siempre rodeado de al menos tres o cuatro de sus hombres. Si finalmente le acusan de los asesinatos no se dejará coger con vida, luchando hasta el final.

Características: Fue 4, Des 5, Con 5, Per 6, Int 5, Cul 2, Car 6

Carácter: bélico 5

Habilidades: armas de filo 5, lucha 4, disciplina 3, vigilar 5, autoridad 4.

Cualidades: aguantar dolor 3, aguantar fatiga 3, campaña 3, combatiente 5, lesión 3 (cojera).

Dignitas: Vir 3, Gra 3, Fid 3

SEGURIDAD DE LOS JARDINES

Libertos y esclavos guiados por Segiditio se encargan de velar por el Jardín durante el día y la noche. Estos son sus parámetros de combate. Considera que las habilidades propias de su oficio las poseen a 3, aunque algunos pueden variar. Las armas que pueden llevar son palos y garrotes, aunque algunos pueden llevar *pugii* ocultos en la ropa.

Heridas totales: 10

Protección: 11

Combate	Maniobra	Ataque	Defensa	Daño
Palo/garrote	15	9	12	7
Pugio	15	10	9	8

TELESTIS

“SOY LA RELIQUIA DE UN PASADO QUE SE EXTINGUE, PERO ME AFERRARÉ A LA VIDA, A MI TERRIBLE BELLEZA Y A MIS CONFUSOS RECUERDOS. ¿QUÉ SON SIETE VIDAS POR LA MÍA, SINO UN PEQUEÑO TRIBUTO POR MI BELLEZA? LA VISIÓN DE MI ROSTRO ES LO MÁS CERCA QUE PUEDE ESTAR UN MORTAL DE LA DIVINIDAD. NADIE PUEDE DECIR QUE HA VIVIDO SI NO ME HA CONTEMPLADO ANTES.”



Tras fracasar el primer ritual, Telestis no recupera su vigor, quedando atrapada en el interior del árbol. Las raíces han formado un sarcófago de madera viva que la protege del mundo exterior, a la vez que la atrapa. Para lograr salir necesita que la sangre humana mane por el interior del *mundus* situado en el Auditorium, actuando como un *medicatum cadaver* -momia-. Al fin y al cabo, Telestis hace muchos años que dejó de ser completamente humana.

Si es destruida solo quedarán un montón de huesos viejos y el *liber linteus*. Este último puede estudiarse pero su utilidad final tendrá que estar en consonancia con la lucha contra Telestis. Por ejemplo, si se ha utilizado fuego, pues posiblemente quede poco del linteus.

TELESTIS COMO MEDICATUM CADAVER -MOMIA-

Solo podrá actuar de esta forma si sangre humana es derramada en el interior del *mundus*, aunque no sea durante el ritual.

Poder 32

Ánima 8 (Inteligencia 6, Carisma 10, Cultura 8)

Corpus 9 (Fuerza 5, Constitución 13, Destreza 13, Percepción 5)
Influencia 15

Habilidades: atletismo 5, latrocinio 4, lucha 7, ocultación 4, vigilar 5.

Heridas totales: 18

Protección: 14 (la mitad contra el fuego)

Combate	Maniobra	Ataque	Defensa	Daño
Garras y mordiscos	20	22	21	8

Capacidades sobrenaturales: puede realizar todos los dominatus de Aphrodisias, Natura y de Vitae. Además de utilizar las numinae de grado 5 o menos.

EL GRAN CIPRÉS

Poder 12

Ánima 0

Corpus 12 (Fuerza 12, Constitución 30, Destreza 3, Percepción 3)

Influencia 0

Habilidades: la mitad de las que posea Telestis.

Heridas totales: 35

Protección: 30 (la mitad contra el fuego)

Combate	Maniobra	Ataque	Defensa	Daño
Ramas y raíces	6	7	7	15

Ataque especial: el árbol intentará atrapar a sus atacantes para después arrojarlos desde lo alto, o bien para apresarlos y ahogarlos en el estanque del laberinto. El árbol puede realizar un máximo de diez ataques cada asalto, aunque lo habitual es que los distribuya entre sus diferentes enemigos.

COMBATE "INTELIGENTE"

Tanto Telestis como el árbol que ella controla poseen su "inteligencia", por lo tanto sus ataques y formas de actuar pueden ser más astutos de lo que pueden esperar los jugadores. Por ejemplo, es posible que ataquen desde un lugar que en principio el árbol no puede alcanzar con sus ramas. Pues el mismo arrancará las estatuas y árboles pequeños que tiene a su alrededor en el Jardín y los arrojará contra ellos. Si intentan incendiarlo, pues introducirá las ramas en el estanque que tiene a escasa distancia. La cuestión es que no se trata de seres de escasa o nula inteligencia, son prácticos y sagaces.

APÉNDICES

LOS LIBROS DE NOCTURNUS CILENS

Robados de la biblioteca por Anariaco, versan sobre asuntos relacionados con el mundo sobrenatural etrusco siempre y cuando tenga relación con el Jardín. Considera que el poseer y consultar los libros proporciona un +5 en tiradas que tengan relación con divinidades, mitos, leyendas y ritos etruscos. También sabría que significan los nombres Phersu o Culpex.

Por ejemplo, si un personaje sube a la torre mecenata se percatará de que el laberinto y las estatuas en su interior asemejan la llamada cruz celeste etrusca, la cual representa el mundo divino y todas sus facetas. Esta cruz divide el cielo en cuatro grandes regiones. Cada una de ellas representa una parcela de poder divino y los dioses asociados a ella: divinidades infernales, celestes, de la naturaleza y la tierra.

Sabría que la noche de los asesinatos y la siguiente son propicias para realizar ritos etruscos relacionados con la muerte, el destino, la oscuridad, la noche y la vida, los cuales son dominios de la diosa etrusca Cilens, también llamado Nocturnus. Esta diosa suele representarse protegida por una gran capa, la cual representa la oscuridad de la noche y la invisibilidad.

Si el personaje indaga un poco más en los libros podrá incluso elaborar un amuleto para protegerse de poderes sobrenaturales de origen etrusco –un +5 en defensa teúrgica-. Consiste en un minúsculo espejo de bronce con su nombre en la parte posterior dentro de un laberinto formado con los nombres de los siguientes daemones etruscos: Leinth, Thalna y Hinthial. El espejo debe llevarlo colgado del cuello.

LA HISTORIA DE LAS GEMELAS

Reconstruir el papiro es sencillo, el problema es que la sangre ha borrado parte del texto. “Descifrar” parte de su contenido requiere una tirada de inteligencia + gramática latina contra una dificultad normal, y un solo éxito.

Gaia no recuerda haberlos escrito, algo habitual en ella. Aunque reconoce su tortuosa letra. Si dejan que lo lea puede llegar a completar parte del mismo de forma improvisada.

El texto cuenta a *grosso modo* la vida de Canidia y Sagana. ¿Cómo es esto posible? Pues sencillo, Gaia es hermana de estas brujas, aunque claro, es algo que ignora pues fue concebida varias décadas después. Tal es el poder de su madre.

GAIA NÍGER: BRUJA SIN RECUERDOS

Este personaje es de vital importancia pues a medida que va recordando lo sucedido, se percatará poco a poco de sus diversas capacidades teúrgicas. Al fin y al cabo es una bruja de cierto poder. Gaia posee los siguientes Misterios a grado 5: Genus, Natura y Vitae. Le fueron “revelados” en gran parte por su vieja madre hace muchos años, aunque ella no lo recuerda. En realidad, su madre al morir dejó parte de su ser en el interior de su hija.

¿De qué modo ir revelando sus capacidades? Lo ideal es hacerlo poco a poco. Como Iniciador puedes comunicar al jugador que su personaje posee algunos dominatus y alguno de los Misterios a grado 1; y al rato volver a decirle que posee nuevos do-

minatus y el Misterio a grado 3. De esta forma, gradualmente, el personaje vería incrementado su poder, lo cual motivará preguntas y levantará cierta suspicacia hacia su persona por parte de los personajes.

TABULA PICTA MECENATA

El cuadro que posee Lucio Cilnio muestra una escena báquica de tiempos pretéritos acontecida en el Auditórium –si el personaje lleva el cuadro a los Jardines y busca el lugar, podrá situar la acción del mismo en dicho lugar-. En ella se puede ver al propio Mecenat acompañado de siete jóvenes dispuestas para un banquete y el posterior rito a Baco. Una de ellas es Telestis.

El cuadro obsesiona a Lucio, el cual no recuerda muy bien como lo adquirió, pero si su procedencia: los Jardines de Mecenat. El cuadro fue pintado por el artista griego Ecfanto de Corinto, que anteriormente había sido bellator, pero que perdió su salud mental a lo largo de la guerra entre Augusto y Marco Antonio. Destaca de su obra el intenso color rojo, y por supuesto, que algunas de sus obras se convertían en *elementi artificium*: algunas de sus pinturas muestran el futuro y el pasado, aunque siempre de forma enigmática e imprecisa. La obra fue un encargo de la propia Telestis, la cual lo poseyó durante varias décadas, hasta quedar en el olvido.

La pintura muestra una mancha de sangre con aspecto animal. En realidad simboliza al propio Lucio como espectador. A medida que él mismo ha ido sucumbiendo a sus diversas pasiones, incluyendo la de la sangre, el animal ha crecido en tamaño y aspecto grotesco. Si el personaje durante la aventura realiza actos impíos o brutales, el animal del cuadro ira mutando, para finalmente mostrar el rostro de Lucio.

En realidad, si lo crees conveniente, el cuadro puede cambiar a lo largo de la aventura, mostrando diversas pistas relevantes. Aquí tienes algunos ejemplos:

- Al fondo puede aparecer una de las mujeres portando un espejo y una rama de ciprés.
- Trozos de cadáveres pueden vislumbrarse en el suelo y cinco animales devorándolos.
- Un agujero aparece ante la figura de Telestis, la cual parece arrojar sangre.
- Numerio Tullo puede aparecer al fondo, señalando la mancha de sangre.

NOTA PARA EL INICIADOR: UN MISTERIO SIN REVELAR... TODAVÍA.

Esta aventura y la editada en la revista Nosolorol, con el título *Una noche en la villa de los cipreses* (www.nosolorol.com/revista) tienen dos vínculos en común: las antagonistas principales son dos mujeres fallecidas y dos cipreses “mágicos” están presentes. En estas cuestiones sobrenaturales solo los necios creen en la casualidad. Una persona está tras estos acontecimientos, pero Iniciador, debes comprender que aún es pronto para revelar su nombre y naturaleza. ¿Cuál será su intención? ¿Qué le motiva a sembrar la tierra de Italia de terribles fantasmas y árboles sagrados? ¿Se tratará de una elaborada y antigua venganza? ¿Un simple capricho de un ser sobrenatural?

LUCIO CILNIO, TRATANTE DE ANTIGÜEDADES

"ENTRE MIS ANTEPASADOS ESTÁ EL CÉLEBRE MECENAS. SOY DE SU ESTIRPE: POR MIS VENAS CORREN SU PASIÓN Y SU INTELIGENCIA. HERENCIA VIVA DEL PASADO. Y COMO PARTE DE TODO ELLO ME INTERESAN LOS RETAZOS DE HISTORIA ENCARNADO EN LAS ANTIGÜEDADES. MI CASA ASEMEJA UN LUGAR ANTIGUO Y MISTERIOSO."

Como digno descendiente de Mecenas te gusta vivir la vida y sus placeres: vino, opio, mujeres y lo que se tercie. Pasaste gran parte de tu juventud en un estado de total disipación que poco a poco has logrado mitigar.

Ahora estás más centrado en tus negocios de antigüedades: estatuas, joyas, pinturas, viejas reliquias religiosas, escritos antiguos, todo te vale. Tus antigüedades preferidas son las de Etruria, ya que al fin y al cabo esa es tu tierra natal.

Lo último que te ha llegado es una pintura procedente de los Jardines de Mecenas. En ella puede verse a tu antepasado junto a siete mujeres en actitud de ofrenda. Posiblemente al dios Baco o algo parecido, pues el vino parece correr por todas partes. Curiosamente en una de las manchas de vino puede adivinarse la forma de un gran animal. Esta pintura ejerce sobre ti una fascinación casi hipnótica y malsana. Debido a ello durante algunas noches te han asaltado ciertas pesadillas relacionadas con ese lugar en las que la sangre y un gran animal son protagonistas y tú observador. Solo una gran borrachera impide estos sueños. (El Iniciador puede encontrar más información sobre el cuadro en el **Apéndice: Tabula picta mecenatea**).

De vez en cuando tú y tus amigos os reunís en tu casa del Esquilino, disfrutando perversamente de tu superioridad social sobre ellos. No está mal tener a unos pocos "súbditos".

Características: Fue 4, Con 5, Des 6, Per 6, Int 9, Cul 6, Car 8

Carácter: pasional 5

Habilidades: sabiduría popular 3, tahúr 3, viajar 3, amistad 5, autoridad 3, cortesía 4, empatía 6, engañar 5, mercadeo 7, soborno 3, arte 5 -pericia en evaluar antigüedades de +4-, burocracia 3, gramática latina 5, geografía de Italia 5, idioma latín 8, negocio 3, armas de filo 3.

Cualidades: adicción 3 -vino-, adicción 3 -opio-, adicción 3 -sexo-, posición política 3, riquezas 3, círculo de contactos 4, mecenas 5 -un senador en Roma-, célebre 3, posesiones 3 -domus en el Esquilino-, atractivo 3.

Dignitas: Vir 1, Gra 3, Fid 1

Capacidades especiales: posees los dominatus de Aphrodisias Cazador empático, El charlatán de la plebe y Narciso revivido.



DIOMEDES EL NATURALISTA

"HE VISTO TAL CANTIDAD DE HOMBRES MUTILADOS EN EL ANFITEATRO FLAVIO Y SUS RESTOS MEZCLADOS CON LOS DE LOS ANIMALES DEL ESPECTÁCULO QUE APENAS PUEDO DISTINGUIR AL HOMBRE DEL ANIMAL. ESTO ME DICE MUY POCO SOBRE LA HUMANIDAD. AL MENOS LOS ANIMALES NO SON UNOS HIPÓCRITAS."

Trabajas en el anfiteatro Flavio -el Coliseo- cuidando que los animales de los espectáculos lleguen sanos pero ham-

brientos para los juegos. Además, ayudas en la adquisición de estos animales en el puerto de Roma, escogiendo a los más aptos y fieros. Hace poco enviaste una pareja de leones asiáticos a los Jardines de Mecenas.

Eres un buen cazador, cada año escoges un destino exótico y organizas una cacería. El año pasado estuviste en la frontera de Mauritania Tingitana, en la caza del elefante del Atlas. Fue algo emocionante y divertido, pese a que se sucedieron varios accidentes y murieron algunos cazadores, pero esto a ti te trae sin cuidado. Lo único que te importaba era la caza y que tu gigantesco perro Orión se divirtiese.

Pese a tu apasionante trabajo eres un hombre gris, desilusionado de la humanidad. Por ello aunque Servio Ostorio es tu amigo de juventud, le odias en secreto pues te recuerda tu propia amargura -lo único que te calma es ver correr la sangre-. Lo único que te mantiene cuerdo son tus animales, su pureza de acción y lo sincero de su trato. Solo toleras a tu grupo de amigos de la infancia.

Características: Fue 6, Con 7, Des 5, Per 6, Int 5, Cul 5, Car 3

Carácter: salvaje 5

Habilidades: agrario 3, campestre 5, caza y pesca 5, equitación 3, ocultación 4, vigilar 3, ciencias naturales 3, veterinaria 6, idioma griego 5, idioma latín 3, lucha 5, armas de filo 3, viajar 5, empatía 4.

Cualidades: académico 3, instrucción profesional 5 -cazador -, círculo de contactos 3, estudioso 3, preceptor 5 -un veterano cuidador de animales-, locura 3 -sonámbulo-, lingüista 3, trotamundos 5, salud de hierro 3, aguantar fatiga 3, animal especial 3 -perro de caza-.

Dignitas: Vir 1, Gra 4, Fid 0

Capacidades especiales: posees los dominatus de Natura, El cazador, El subterfugio del lobo y La protección de Diana.

TU PERRO ORIÓN

Poder 11

Ánima 3 (Inteligencia 9)

Corpus 8 (Fuerza 6, Destreza 8, Constitución 9, Percepción 9)

Influencia 0

Habilidades: vigilar 4, rastrear 5, combate 3, atletismo 6.

Heridas totales: 14

Protección: 11

Combate	Maniobra	Ataque	Defensa	Daño
Mordisco	20	15	15	8

SERVIO OSTORIO, EL MÉDICO

"ME GANO LA VIDA CON LAS CRUELES VICTORIAS DE PLUTÓN Y PROSERPINA. COMO MÉDICO ME RESULTA HUMILLANTE PENSAR QUE ME ENCARGO DE AVERIGUAR DE QUE MODO ESTAS DIVINIDADES HAN RECLAMADO SU PRESA. A MENUDO PIENSO EN INGRESAR EN SUS HORDAS INFERNALES Y CONVERTIRME EN UNA SOMBRA, PERO NO LES DARÉ ESA SATISFACCIÓN. AL MENOS DE MOMENTO."

Para muchos eres un mal médico: has causado más estragos que la viruela. Debido a tu negligencia algunas personas murieron hace unos años. El pretoriano Pompeyo Apolinaris te sacó del asunto, pero a cambio trabajas para él. Utiliza tus servicios a menudo para que averigües la causa de muerte de algunas personas de renombre o importancia –actúas como un moderno médico forense pero al estilo de la época–.

A lo largo de tu vida la locura te ha atacado a menudo. Eres débil de carácter y un amargado, además de un cobarde. Nunca lo has negado, ya que no te avergüenza. Has llegado a un punto en tu vida en que los vivos y los muertos te traen sin cuidado. Cada amanecer al despertar observas un frasco de cicuta, incluso llegas a tocarlo, pensando que si lo bebes nada se perdería. No eres precisamente el alma de la fiesta. Tus viejos amigos te toleran, aunque no es raro que discutas con ellos por tu actitud.

Para más *inri* sufres de terribles úlceras en el estomago que se ceban contigo cuando ingieres carne o vino. Por fuerza solo puedes comer los más ligeros alimentos.

Características: Fue 4, Con 4, Des 5, Per 6, Int 10, Cul 4, Car 3

Carácter: oscuro 5

Habilidades: ciencias naturales 3, empatía 4, farmacopea 6, gramática griega 3, gramática latina 3, medicina 5 –pericia de +3 en forense–, vigilar 3, conocimiento sobre ritos funerarios 5, geografía de Italia 3.

Cualidades: códigos 3, compromisos 4 –con Pompeyo Apolinaris–, estudioso 5, sirviente 3 –joven médico–, aguantar dolor 5, suerte 5, intuición 3, espiritista 3, adición 3 –a diversos fármacos que doblé el dolor de sus úlceras–.

Dignitas: Vir 0, Gra 2, Fid 3

Capacidades especiales: posee el estigma sombrío Itineris en grado 3. Intuyes la presencia de fantasmas y seres similares, ya que al fin y al cabo trabajas con la muerte.



SILVANO VERO, DESENTRAÑADOR DE MISTERIOS



"MUCHOS DICEN QUE LOS CRÍMENES TURBAN LA PAZ EN ROMA. NO LO VEO DE ESA MANERA. LO EXTRAÑO SERÍA LO CONTRARIO. DESDE SIEMPRE LA MUERTE HA ACOMPAÑADO A LA CIUDAD. SI DE REPENTE CESASEN LOS CRÍMENES SIGNIFICARÍA QUE ROMA YA NO EXISTE. GRACIAS A ELLO PUEDO GANARME LA VIDA: LA MUERTE AJENA ME BENEFICIA, Y ME FASCINA."

Eres un misterio para tus amigos. Eres un mediocre funambulista que se gana la vida como puede, siempre entre una cabriola y un juego de malabarismo con antorchas, y eso sin dejar de hurgar bajo las faldas de alguna moza. Sencillo en apariencia, pero para ti no se trata sino de una forma de llamar la atención y distraer tu verdadera motivación: eres el ayudante de un frumentario.

Hace tiempo llamaste la atención de un "espía" del Imperio llamado Anariaco. Un hombre bajo y anodino, de sonrisa desagradable y risa de hiena. Decir que te obligó a trabajar para él es un eufemismo: te amenazó sin reparo alguno, siendo especialmente imaginativo en la descripción de las torturas que te aplicaría sino accedías. Aún es un misterio para ti la razón que motivó a Anariaco a escogerte como ayudante.

Con el tiempo te has percatado de las ventajas que tiene el trabajo. En el fondo Anariaco no es desagradecido. Además, has adquirido cierto gusto por los crímenes macabros y desagradables, en el fondo llegan a excitarte. A veces te preguntas si algo no funciona bien en tu cabeza, pero no te preocupa especialmente.

Características: Fue 5, Con 5, Des 7, Per 7, Int 5, Cul 3, Car 6

Carácter: confabulador 5

Habilidades: lucha 5, armas de filo 3, bajos fondos 5, amistad 3, atletismo 5, latrocinio 5, ocultación 4, sabiduría popular 4, tahúr 3, vigilar 5, actuar 3, empatía 4, engañar 4, soborno 4, geografía de Italia 3.

Cualidades: actividad secreta 3, compromisos 5 -frumentario Anariaco-, círculo de contactos 3, enemigo 3, vida en los bajos fondos 5, locura 3 -curiosidad morbosa-, atleta natural 5, salud de hierro 3, firmeza -gravitas-, memoria visual.

Dignitas: Vir 1, Gra 4, Fid 0

Capacidades especiales: posees los dominatus de Vitae, El vigor de la salud, Rendimiento y Recuperación extraordinario -considera que tienes Vitae 4 para sus efectos-.

GAIA NÍGER, POETISA

"LO ÚNICO QUE NOS ALEJA DE LOS ANIMALES ES LA PALABRA ESCRITA. NO TENGO DUDA DE ELLO. Y LO ÚNICO QUE NOS ACERCA A LAS DIVINIDADES ES LA SUBLIMIDAD Y EL ENTRAMADO SECRETO QUE CONFORMA LA POESÍA. ESTA NOS ABRE PUERTAS DESCONOCIDAS. AQUELLO QUE VES ES ILUSIÓN, UNA MENTIRA QUE LOS OJOS TE MUESTRAN... SOMOS CIEGOS NADANDO ENTRE LA LUZ."

No recuerdas nada de tu infancia y de gran parte de tu juventud. En tu primer momento de memoria te encontrabas rodeada de cuatro hombres, los cuales ahora son lo más parecido que tienes a unos amigos. Tu rostro te torturaba, tal era el dolor que navegaste entre la locura, la inconsciencia y breves momentos de lucidez, hasta que el dolor remitió. Con el tiempo y tras larga recuperación te mostraron el porqué: tu rostro estaba deformado, brutalmente quemado. Curiosamente lo aceptaste con rapidez. Simplemente cubriste tu rostro con telas.

Tienes la suerte de que tus cuatro amigos te ayuden a sobrevivir en este mundo, procurándote alojamiento y comida.

Eres una poetisa, la lectura y la escritura son lo único que tienes, ambas te mantienen cuerda en un mundo de hombres toscos y brutales. Crees que la palabra escrita encierra numerosos secretos que aunque difíciles de desentrañar pueden abrir puertas a lugares desconocidos que llevan a los grandes misterios del Universo. Por ello practicas lo que se conoce como *carmina sortes*, adivinación por medio de versos.

Características: Fue 4, Con 5, Des 5, Per 6, Int 7, Cul 7, Car 4

Carácter: metafísico 5

Habilidades: recitar 7 -pericia de +3 en poesía-, biblioteca 5, sabiduría popular 5, mitología 5, filosofía 3, astronomía 3, geografía de Italia 3, gramática griega 5, gramática latina 5.

Cualidades: desfigurada 5, supersticiosa 3, fenómeno sobrenatural 5, locura 3 -obsesión con las carmina sortes-, códigos 3 -libros de poesía antigua-, estudiosa 5, artista 3, aguantar dolor 5,

Dignitas: Vir 0, Gra 0, Fid 5

Capacidades especiales: posees los dominatus de Divinatio Presentimiento, Signum y Chrematismos



ÍNDICE

PROEMIO	2	Advertencia de Pompeyo	13
Antecedentes para el Iniciador	2	Realizando tiradas de investigación	13
El secreto de los cinco amigos	2	Nota para el iniciador: interpretando la investigación	13
¿Personajes listos para jugar o no?	2	Escenas retrospectivas	13
Los estigmas sombríos de los cinco	3	Investigando en las termas	13
El fantasma de Numerio Tullo	3	Investigando en la biblioteca	15
Leit-motiv	3	Investigando en el aposento del bibliotecario	15
Quince puntos de victoria de Inicio	3	Investigando en el laberinto	15
Notas sobre farmacopea	3	Investigando en el auditorium	15
Duración de la aventura	3	Investigando en el resto de los Jardines	15
Recomendación cinematográfica	3		
LOS JARDINES DE MECENAS	4	INTERROGATORIOS	16
Lugares de interés	5	Cornificia	16
Plano de los Jardines	5	Culpex	16
Gayo Mecenaz Cilnio	5	Aulo Phersu	16
Breve historia de los Jardines	6	Numerio Pulcher	17
Nota histórica del autor	6	Interrogando esclavos	17
		Marco Segiditio	17
LOS RESIDENTES DE LOS JARDINES	7	Preguntando al joven esclavo Zoster	17
Annia Cornificia Faustina Minor	7	Preguntando al personal de los Jardines y alrededores	17
Personal de los Jardines	7	Preguntando a los familiares de las víctimas	17
Jardinería romana	7	Interrogando a la madre de Kaminia	18
Los “dominus” de los Jardines	7	Interrogando al tutor de Lucio	18
		Otros interrogados	18
EL SECRETO DE LOS JARDINES	8	Rumores y leyendas sobre el lugar	18
El día: placeres y sonrisas	8		
La noche: los secretos del Jardín	8	DRAMATIS PERSONAE	19
La secta de Telestis	8	Canidia y Sagana	19
Etimología sobre el nombre Telestis	8	Las brujas descritas por el poeta Horacio	19
Miembros de la secta	8	Culpex	19
La diosa etrusca Phersipnai	8	Los nombres etruscos Culpex y Phersu	20
El ritual del Liber linteus	9	Aulo Phersu	20
Canidia y Sagana ¿egipcia una, etrusca la otra?	9	Marco Segiditio	20
Prima noche: la noche del ritual fallido	9	Seguridad de los Jardines	20
Secunda noche: nuevo intento de ritual	10	Telestis	20
Antagonistas futuros: Anariaco, las dos brujas y Cornificia	10		
Breve resumen de los acontecimientos	10	APÉNDICES	22
LA INVESTIGACIÓN	11	Los libros de Nocturnus Cilens	22
Comienzo de la aventura	11	La historia de las gemelas	22
El encargado de la investigación: Cornelio Apolinaris	11	Gaia Níger: bruja sin recuerdos	22
Situación de los personajes	11	Tabula picta mecenata	22
Los personajes: culpables, cobardes e inmorales	12	Nota para el Iniciador: un misterio sin revelas... todavía	22
Investigando con libertad	12		
Las pistas	12	PERSONAJES PREGENERADOS	22
Improvizando	12	Lucio Cilnio, tratante de antigüedades	23
LAS PISTAS	13	Diomedes el naturalista	24
Conflicto de autoridad entre Pompeyo y Cornificia	13	Servio Ostorio, el médico	25
		Silvano Vero, desentrañador de misterios	26
		Gaia Níger, poetisa	27



El mayor número de los males que sufre el hombre proviene del hombre mismo

Mecenas, adorador del arte y de los placeres de la vida, amigo de Augusto y gran precursor de las letras romanas, protector de jóvenes poetas, hombre conocido en secretos círculos por su afición a las más desenfrenadas pasiones, famoso por sus frivolidades, la cara amable y divertida del régimen del emperador. Pero ¿qué gran hombre no esconde un gran secreto? Y Mecenas fue uno de los más grandes.

Ya han pasado más de cien años desde su muerte, pero dejó un hermoso legado para nunca ser olvidado, tal es la inmortalidad que puede alcanzar un mortal: los inmensos y lujosos Jardines de Mecenas en Roma. Adornados con estatuas y objetos procedentes de todo el Imperio, acondicionado con vergeles para estimular los sentidos, bibliotecas ensoñadoras en las que se reúnen jóvenes poetas y literatos consagrados, visitado por risueñas muchachas que recorren sus terrazas al encuentro de alegres y despreocupados muchachos, concurridas termas con piscinas de agua caliente. El Elysium en la tierra, un lugar paradisiaco... hasta la llegada de aquella mañana. La noticia presta recorrió como un clamor las calles de Roma: varios cuerpos despedazados en una de las termas. Nadie logra identificar los cadáveres pues sus rostros devorados no lo permiten. Ahora las autoridades comienzan a investigar lo sucedido con una única pista: un nombre escrito con letras de sangre en una de las paredes de las termas.

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.

EL SECRETO DE LOS JARDINES DE MECENAS es una aventura trepidante de investigación y terror para **ARCANA MVNDI**. El horror se ha desatado en uno de los lugares más tranquilos de Roma, los jardines de Mecenas, situados en la colina del Esquilino. Los personajes deberán investigar el atroz crimen en una carrera desesperada pues uno de ellos es sospechoso de los asesinatos. ¿Quién o qué está realmente detrás de estos brutales asesinatos? ¿Logrará el personaje acusado de asesinato librarse de la condena? ¿Qué secreto se oculta en los Jardines de Mecenas?

