

ARCANA MVNDI

SECRETOS DE LA ROMA IMPERIAL

LIBRO DE LA OSCURIDAD

ESCRITO POR ADRIÁN T. RODRÍGUEZ



*Y HE AQUÍ QUE EL SOL INVICTO BRILLARÁ
CON TAL INTENSIDAD QUE LOS DIOS
QUEDARÁN CIEGOS, SALVO LOS QUE
ESCONDAN SUS ROSTROS EN LOS ABISMOS,
NADA SERÁ IGUAL PARA EL HOMBRE. LOS
MARES ROJOS SE VOLVERÁN Y AHOGARÁN A
LOS HIJOS DE NEPTUNO, TAL SERÁ EL
SACRIFICIO QUE NO HABRÁN SUFICIENTES
LAGRIMAS QUE DERRAMAR, TODOS
PERECEREMOS EN EL FUEGO.*





ORAE BELLI



ARKATI



DRUIDAS



KAHIN



REBBI



CRISTIANOS



GENS
CHERSYDRUS



ATLANTES



TOXARIS



PRITANIS



ERILAZ



SUMMUS VIR



HAZAR



MAGOI



KEHNEM

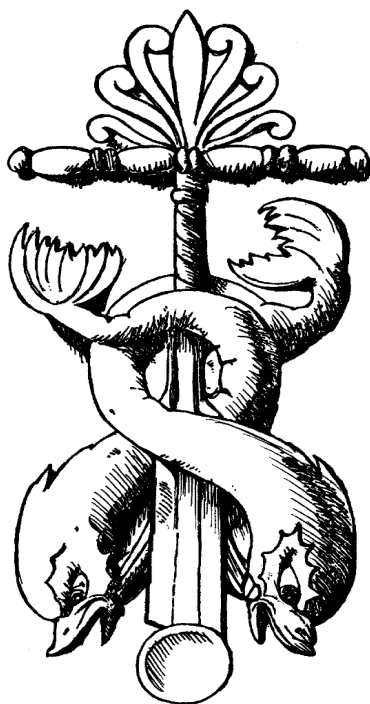


SHEM



ARCANA MVNDI

LIBRO
DE LA
OSCURIDAD





CRÉDITOS

ESCRITO POR
Adrián T. Rodríguez

ILUSTRADO POR
Jaime García Mendoza

CORRECCIÓN
Pablo Valcárcel

RESPONSABLE EDITORIAL
Manuel J. Sueiro

PORTADA
LuisNCT

CORRESPONDENCIA
NOSOLOROL Ediciones
C/Velez Blanco 38, 4º IZQ
28033 Madrid
Tlf: 91 302 25 60
Web: www.nosolorol.com
Correo-e: ediciones@nosolorol.com

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

ISBN: 978-84-936624-8-6
Depósito legal:
Publicado en Marzo de 2009
Copyright NOSOLOROL, 2009
Copyright Adrián T. Rodríguez, 2009

AVE LUSITORES

Arcana Mundi consta de tres libros, cada uno con su contenido específico. Por ello encontrarás que este manual básico está dividido en tres tomos. El motivo de esta división es que sean prácticos y cómodos a la hora de utilizarlos. Entre los tres tendrías el *Arcana* al completo.

El primer tomo, denominado **Libro de la Luz**, contiene las reglas, lo necesario para hacer personajes, información sobre el Imperio romano y numerosos personajes listos para jugar. Está dirigido especialmente a los jugadores.

El segundo tomo, llamado **Libro de la Penumbra**, describe la teúrgia y sus reglas, los poderes de la misma y a los teúrgos, miembros de la oculta organización del Pacto Secreto.

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

DEDICATORIA

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

AGRADECIMIENTOS

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

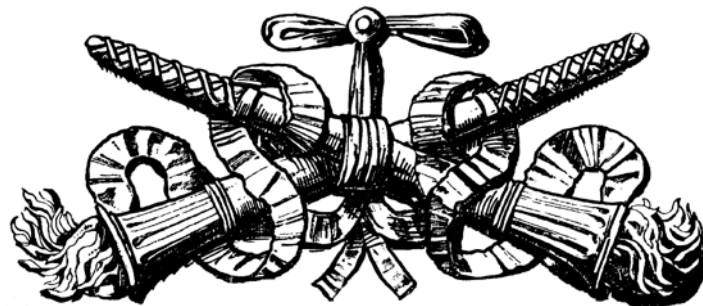
BLOG DEL AUTOR CONSAGRADO AL JUEGO

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



CONTENIDOS

CODEx ARCANORUM	8
CODEx ADVERSARII	22
LOS CULTOS CAPITOLINOS	43
JUGANDO A ARCANA MVNDI.....	52
DE REI SINGULARES	57
EL CÍRCULO DE LA FILÓSOFA	61
AVENTURAS.....	65
ÍNDICE ALFABÉTICO	73



CODEX ARCANORUM

SECRETOS Y MENTIRAS

Desde la existencia de los cultos secretos la verdad y la mentira han pugnado entre sí, ya que el secreto debe ser protegido con mentiras, ya que la verdad es el conocimiento y este es el poder que anían todos los teúrgos. Los cultos secretos, ya sean del Pacto o no, son fuentes de las que emanan mentiras y secretos. Por ello, muchas partes de la historia y de los acontecimientos pasados deben ser solo creídos en parte porque cuando son contados por boca de un teúrgo, tal vez y solo tal vez, esté diciendo la verdad.

Por ello muchas de las leyendas, mitos y realidades dentro de los cultos pueden ser invenciones. Se trata de protegerse de los múltiples enemigos que el tiempo ha creado. Toda la historia arcana, sus Precursores, mitos, adversarios, todo, está manchado con infamias y extraños secretos, todo debe ser observado detenidamente y con sumo cuidado para distinguir la verdad entre tanta mentira.

No solo los cultos grecolatinos juegan con esa baza, todos los cultos, ya sean de origen celta, egipcio o persa necesitan defenderse de otros difundiendo mentiras sobre sus conocimientos, rituales y Misterios.

Las congregaciones y los teúrgos también suelen utilizar mentiras y medias verdades, la política del Pacto es intensa y es necesario defenderse de los otros teúrgos.

En este capítulo tienes algunos secretos desvelados, aunque no deberías fiarte del todo, pues quien sabe, quizás sean falsos. Se te desvela como está configurado el Universo en Arcana. También hay una pequeña sección de historia muy general pero valiosa para comprender la esencia de los cultos desde sus orígenes. Algunas leyendas variadas que puedes utilizar como ideas para aventuras o rumores. Un pequeño extracto sobre los Precursores, aquellos que han marcado la diferencia en los cultos. Se exponen los diferentes tipos de poder que puedes encontrar en Arcana además de la teúrgia, como son la taumaturgia, a veces llamada magia, la goetia, la philosophia y los prodigios.

Finalmente dispones de aventuras y personajes no jugadores para que puedas jugar a Arcana cuando quieras.

LAS ESFERAS DE LA CREACIÓN

La existencia, todo lo creado desde el Caos, se divide en esferas, estando todas separadas y unidas por puentes. Ninguna de las esferas está completamente aislada, aquellas contiguas con otras invaden parte de la otra en ciertas ocasiones, mezclándose.

Las cinco esferas conocidas son por orden descendiente la Esfera del divino Ether, la Esfera de las estrellas, la Esfera ecuménica, la Esfera del Inframundo, y por último, la oscura esfera del Tártaro.

Entre las esferas están los puentes existiendo cuatro conocidos, aunque se especula que sean más, ya que algunos creen que la Esfera del Tártaro puede llevar a una esfera inferior. Algunos taumaturgos y filósofos aseguran que las esferas y puentes son infinitos.

Cada esfera y puente tiene sus propias reglas, ya que son esencias diferentes las que los forman. En ellas la realidad y las reglas conocidas de la naturaleza son extrañas para el hombre.

Los efectos de la teúrgia y la taumaturgia varían, el poder de estas difiere sustancialmente ya que la dinamis actúa de forma diferente.

Los seres que habitan las esferas también son extraños, siendo tan ajenos para el hombre, como el hombre para ellos. A medida que la esfera sea más lejana a la esfera ecuménica más extraordinario será a los ojos de la mente humana.

El universo en Arcana está unido gracias a la dinamis que irradia del Caos. Con el tiempo la dinamis ha ido perdiendo consistencia en la existencia, por ello a medida que los siglos han ido sucediéndose, a medida que las Edades han ido marchitándose, las esferas y los puentes han ido alejándose unos de otros. Antaño era más fácil pasar de una esfera a otra ya que los puentes eran más fuertes. En la Edad de Oro podía verse con mayor claridad la Esfera del Ether, por ello los dioses podía decirse que caminaban sobre la Tierra.

ESFERAS Y PUENTES

ESFERA DEL DIVINO ETHER

La más pura y alejada, en la que los dioses habitan. Solo unos pocos hombres han logrado alcanzarla, ya que su naturaleza es tan diferente a la nuestra que muchos perecen o cambian. Desde esta esfera el Caos creó el resto de las esferas, siendo el mismo Caos el centro de la misma, pero siendo a la vez la propia esfera. La dinamis es tan poderosa que destrozaría el alma de un hombre normal, se fundiría en el Todo, perdiendo conciencia y existencia. La dinamis de esta esfera es la que sustenta al resto de ellas, nutriéndolas, siendo más pura y preciada. Puede decirse que todo lo que habita esta esfera es dinamis.

ANILLOS COSMOGÓNICOS

Los galeoti -astrólogos- del Pacto han elaborado lo que llaman anillos cosmogónicos, complicados planetarios de diverso tamaño en los que representan las esferas y los puentes, y dentro de estos anillos a su vez las partes de cada una de las esferas, detallando en la medida de lo posible el Universo. Utilizan estos anillos para sus cálculos astronómicos, ya sea para realizar horóscopos o adivinaciones, así como para calcular el tiempo.

MUNDO SUPRALUNAR Y SUBLUNAR

Para algunos filósofos el universo se divide básicamente en dos mundos, el supralunar, más allá de la Luna, siendo perfecto y constituido por siete esferas, y el sublunar, la Luna, la Tierra y el Inframundo, siendo imperfecto.

LOS PRIMORDIALES

Los primeros dioses llamados primordiales proceden de esta esfera y desde aquí alcanzaron al resto de las esferas, así como los Titanes y los dioses. Sin forma ni conciencia comprensible para el hombre; son deidades como Caos, Gea, Tártaro, Anteros, Eros -no tiene nada que ver con el más popular-, Érebo, Noche...

MISTERIOS DESCONOCIDOS

Algunos teúrgos especulan que en el Puente de los Misterios algunos de estos quedaron encerrados, como si no pudiesen escapar de un laberinto. Divagan y meditan sobre su naturaleza, ansiando visitar el Puente para encontrarlos.

MUCHOS NOMBRES PARA UN MISMO PUENTE

El Puente Sublunar posee diversas denominaciones, como Puente Solar, aunque esta nomenclatura es poco utilizada. Puente de los Sueños y las Pesadillas, dominio de Morfeo, el dios de los Sueños. Algunos creen que aquí se encuentra el Mundo de las Ideas de Platón.

LOS PRODIGIOS DE CONSPECTUS Y MÉDIUM

Aquellos que poseen los Prodigios de Conspectus -la visión- o la de Médiûm suelen sentir la presencia de este puente así como de sus moradores. Por ello atraen su atención. Estos prodigios en ocasiones son una verdadera maldición.

PUENTE DE LOS MISTERIOS

Entre el Ether y la Esfera de las Estrellas se encuentra una zona de increíble poder. Aquí se encuentran los *indigitamenta* y nacen los *daemoni* más extraños y puros, como los *angeli* cristianos.

Este puente es el canal principal de la dinamis divina. Los teúrgos creen que en este puente se encuentran zonas afines a los Misterios, estos gozan de alguna forma o encarnación, poseen cierta consistencia y podrían ser "visitados". Por ejemplo el Reino de la Maiestas o de la Vitae. Desde este puente se forma el Universo conocido por el hombre, siendo la Esfera Ecuménica un reflejo de este puente de perfección. Uniendo todos los Misterios conocidos se podría imaginar como es este Puente.

ESFERA DE LAS ESTRELLAS

Situada sobre la esfera ecuménica, la esfera de las estrellas es morada de numerosos *daemoni* e incluso de divinidades de poder intermedio. La esfera está formada por estrellas y planetas, de constelaciones y reinos.

Está poblada sobre todo de *agathodaemoni* -*daemoni* benévolos-, aunque también hay esencias de *kakodaemoni*, aunque no son muy numerosos ya que fueron atraídos a la esfera ecuménica por los caldeos -astrólogos mesopotámicos- hace milenios.

Las estrellas más lejanas de esta esfera son los reinos antiguos de los dioses desaparecidos, deidades de pueblos extintos, como los sumerios. Muchos dioses de los que no queda memoria en la esfera ecuménica habitan estrellas moribundas. Debe comprenderse que tales "estrellas" no lo son, puede decirse que son planos de existencia.

Esta esfera se conoce también como la Esfera de los Caldeos, ya que los astrólogos de Caldea -civilización situada en Mesopotamia- descubrieron como contactar con esta esfera y atraer la atención de varios *kakodaemoni* para sus intereses. Aunque los magos persas -o eso dicen- pudieron destruir la obra caldea y expulsar a los *kakodaemoni*, los cuales quedaron vagando por el puente sublunar, al desconocer como llegar a su esfera natural.

En esta esfera es donde están las tierras paradisíacas, como el *Elysium* o las Hespérides grecolatinas, el Cielo cristiano, o la *Tir na nog* céltica, incluso la Atlántida de Prometeo está situada entre los reinos. Muchos son los reinos que forman esta esfera, prácticamente incontables pero no infinitos. Muchos de los reinos han desaparecido con el tiempo, algunos incluso han sido olvidados por el hombre, ignorando que alguna vez existieron, lugares imposibles pero reales. Muchos teúrgos creen que se puede llegar a estos reinos y viajar de uno a otro ya que deben existir puentes entre ellos, incluso entre aquellos reinos olvidados. Parece además que la fe y devoción de los hombres es lo que hace de estos reinos poderosos y "cercanos" al puente sublunar. Pero no es necesaria la fe para que existan, ya que existen desde la creación de la Esfera. Los teúrgos y taumaturgos discuten sobre este último punto, ya que muchos son los que proclaman que la devoción es lo que ha creado estos reinos.

PUENTE SUBLUNAR

Este puente es el más "conocido" por la mente humana, ya que se trata del mundo astral y onírico. Este puente está fuertemente unido al mundo de los hombres y al de los *daemoni* de la Esfera de las Estrellas. Este puente está habitado además por numerosos *kakodaemoni*, que asemejan verdaderas bestias fantásticas -pesadillas-.

La dinamis en este puente es especialmente bizarra y versátil, puede decirse que este puente pertenece a la mente del hombre.

ESFERA ECUMÉNICA

La base del mundo visible es la esfera de los hombres, aunque al estar situada entre esferas del mundo invisible a menudo es invadido por seres que no pertenecen a ella. Al estar situada en lugar intermedio recibe influencias de todas las demás esferas conocidas.

PUENTE DE ESTIGIA

Los hombres al morir van a la Esfera del Inframundo, pero muchos quedan por el camino, perdiéndose en el Estigia, tierra de espectros, donde la Esfera Ecuménica y del Inframundo parecen sombras de luz y oscuridad.

Los grecolatinos consideran que este puente asemeja un río o una laguna a la que llaman Estigia. Los cristianos creen que es un lugar en el que se purifican los pecados llamado Purgatorio.

El guardián de Estigia es el barquero Caronte, capaz de estar allí donde desee. Nadie sabe con certeza si se trata de un espectro, de un *daemon* o de un dios, pero todos le temen ya que su poder es grande en ese lugar.

Muchos son los seres que habitan este extraño lugar, *kakodaemoni* hambrientos de fuerza vital, *agathodaemoni* que desean ayudar a las almas, espectros de asesinos y hombres crueles,...

En algunas fechas este puente se fortalece y en ese momento muchos de los que están atrapados en él quedan libres un corto espacio de tiempo.

ESFERA DEL INFRAMUNDO

La vida encierra de por sí cierta dinamis, llamada por los vitalis fuerza vital, el poder de la existencia. Esta esfera es la ausencia casi total de dicha fuerza de vida, es tierra de muerte y frío, es la tierra de los muertos, ya sea el Hades grecolatino, el Infierno cristiano o el Tuat egipcio. Es la esfera de las sombras, del vacío y del frío mortal, la esfera de los reinos sombríos. Todo aquí parece una sombra del resto de las esferas.

PUENTE DE LA OSCURIDAD

Este puente une el mundo de los muertos con la esfera de los horrores sin nombre, un puente al que los muertos llaman el Aullido o las Tinieblas, ya que más allá se encuentra el Tártaro, donde la existencia se extingue.

ESFERA DEL TÁRTARO

Esta esfera queda más allá del Hades y de los infiernos, es la tierra de la oscuridad eterna, en donde la verdadera luz nunca ha penetrado, es la tierra de los condenados, donde se aloja aquello demasiado horrible para habitar el propio Infierno.

En el Tártaro están condenados todos aquellos que han luchado contra los dioses y han perdido, como Crono y su hueste maldita, los cinco atlantes *aunacis* de Thera y muchos más. Pero ahora que la Esfera del Ether es más lejana el poder de los dioses también, por lo que poco a poco los condenados del Tártaro van liberándose de sus cadenas. Estos rara vez alcanzan la Esfera Ecuménica, pero el Inframundo si nota su presencia.

PUENTE SIN NOMBRE Y LA ESFERA DEL SILENCIO

La existencia de este Puente y Esfera son solo una suposición, una sospecha, ya que ningún alma humana lo ha pisado alguna vez, ni siquiera hombres de la Estirpe de Oro, incluso los dioses ignoran que hay más allá.

Los teúrgos creen que de la esfera situada bajo el puente sin nombre es donde nacen los *kakodaemoni* más terribles y poderosos, siendo la antítesis de los divinos seres de la Esfera del Ether, de donde nace la Luz. De la esfera del silencio y la oscuridad nacen las Tinieblas.

Para los cristianos este es el pozo al que fue arrojado Luzbel -Lucifer-, para los magos persas es el lugar desde donde observa Ahriman, la Oscuridad, el Mal.

LOS CULTOS SECRETOS DE ROMA

ORIGEN

Los Cultos Secretos han existido desde el principio de la creación de la humanidad. Todas las civilizaciones y regiones tienen sus dioses y secretos propios, nadie conoce con certeza el origen de los dioses, ni porque se mostraron a los hombres. Los teúrgos del Pacto creen a ciencia cierta que los dioses grecolatinos son los más poderosos de entre todos los dioses, y siendo ellos sus adoradores, son los teúrgos más poderosos sobre la Tierra, y claro está que el Pacto ha nacido para mantener ese poder sobre otros cultos no latinos, sobre los Dioses Caídos, tal es la crueldad de la Guerra de los Dioses.

Los Cultos Secretos grecolatinos se han ido forjando a través de los siglos, desde la Grecia más antigua y la Italia más primitiva, contactando con los teúrgos egipcios, mesopotámicos, persas e incluso del Indo. La sabiduría religiosa de todos estos pueblos fraguó en Roma, gracias al legado etrusco y sobre todo a Eneas, que logró salvar y traer los Misterios más puros al Lacio desde Troya.

Los Cultos Secretos fueron madurando alrededor del *omphalos* griego, los cuales aprendieron muchos secretos de los egipcios, de los mesopotámicos y de los fenicios. Los Precursores griegos supieron adaptar estos conocimientos a sus propias creencias, beneficiando a sus dioses y sus cultos.

El principal *omphalos* helénico se encuentra en Delfos, siendo el ombligo del mundo griego, del que emana su poder telúrico y su dinamis. La inmensa mayoría de los pueblos poseen su *omphalos*, su centro del mundo, los romanos consideran el centro del mundo las siete colinas de Roma, centro del Imperio y del mundo civilizado.

ORDEN DE LAS ESFERAS Y PUENTES

Esfera del divino Ether
Puente de los Misterios
Esfera de las Estrellas
Puente Sublunar
Esfera Ecuménica
Puente de Estigia
Esfera del Inframundo
Puente de la Oscuridad
Esfera del Tártaro

SINCRETISMO

La unión de dos o más dioses, creándose una nueva deidad única. Muchas veces se trata de la unión del mismo dios, que recibe diferentes nombres según las regiones. Los Cultos Secretos han unido a los dioses capitolinos romanos, con los olímpicos griegos, como si fuesen los mismos dioses con diferentes nombres.

OMPHALOS PRINCIPAL DEL PACTO: ¿ROMA O EL LACIO?

Muchos teúrgos no consideran a Roma el único gran centro de poder del Pacto, sino al Lacio en su conjunto, pues son numerosos sus santuarios y centros de poder. De hecho, el centro político del Pacto no está en Roma, sino en Praeneste, ciudad del Lacio.

En Grecia se establecieron varios centros de un poder religioso prestigioso, como Micenas, Delfos, Thera, Eleusis, Troya y Creta, donde los Cultos Secretos cobraron fuerza y se desarrollaron, expandiéndose e independizándose de las enseñanzas egipcias y fenicias. La suerte de estos lugares fue muy dispar, siendo Thera destruida por la intromisión de los atlantes *aunacis*, Micenas destruida por invasores europeos, Creta sumida en un lento letargo y finalmente destruida,...

En esta época son muchos los Precursores que destacan en Grecia -muchos de ellos antiguos bellatores-. Estos al viajar contactan con otros pueblos del occidente mediterráneo, como los latinos y los etruscos. Estos últimos tienen una importancia especial para los teúrgos romanos, pues fueron ellos los que en principio desarrollaron la sabiduría religiosa de Roma.

LOS ETRUSCOS

El origen de los etruscos es un enigma, pues no son originarios de Italia, incluso su nombre como pueblo es un misterio pues *rassenan*, como ellos se llamaban, se cree que significa "morador de torres". Aunque las leyendas dicen que el pueblo etrusco era el mismo pueblo que el troyano, emigrando a la península itálica por razones desconocidas, por lo que muchos de sus conocimientos estaban relacionados con los pueblos antiguos de Asia Menor, como los lidios y los hititas. Eran un pueblo avanzado tecnológicamente y religiosamente. En origen muchos de los ritos romanos son etruscos, incluso los arúspices son de origen etrusco, y todavía hoy en día solo pueden proceder de Etruria. Los etruscos acogieron a muchos griegos procedentes de la Magna Grecia, y entre ellos a muchos teúrgos, creándose la primera tríada de dioses que los romanos adoptaron como suyos, compuesta por Júpiter, Juno y Minerva, a semejanza de cierta tríada griega -Zeus, Hera y Atenea-. Los etruscos, al igual que los griegos, eran un pueblo desunido, y aunque proclamaban su

igualdad, en realidad las ciudades etruscas rivalizaban entre sí, aunque algunas ciudades destacaban más que otras, como Veyes, considerada por los teúrgos romanos como la sede de varios Cultos Secretos etruscos.

Este sincretismo entre dioses griegos y etruscos creó la base de la futura religión romana. La mayoría de los dioses romanos tienen equivalentes etruscos, siendo los dioses etruscos los mismos dioses que los romanos en estos casos. Debe entenderse que el mismo dios puede tomar diferentes nombres según la región, incluso sus atributos y forma pueden variar, pues sus manifestaciones a través de los *indigitamenta* muestran a los diversos pueblos diferentes poderes y muestras de sus capacidades, necesidades y debilidades, así el Hefesto griego es el Sethlans etrusco y el romano Vulcano, todos son el mismo pero modificado por la visión de los pueblos griego, etrusco y romano. Los dioses se ocultan premeditadamente a los hombres, confundiéndolos.

ENEAS Y LA CONQUISTA DE ITALIA

Tras la Guerra de Troya, en la que dioses rivales y héroes intentaron establecer la Tiranía de los Dioses o el Designio de Prometeo respectivamente, un hombre logró escapar de toda aquella locura. Eneas alcanzó el Lacio y estableció la base de los cultos secretos en todo el Lacio, destacando Lanuvium, Aricia, Alba Longa y Pallantia, entre otros. Sin embargo, los Cultos Secretos latinos se extendieron sin control por toda Italia, mezclándose entre los etruscos, marsos, samnitas y otros pueblos itálicos. Por ello a medida que Roma conquistaba Ita-

lia se iban fortaleciendo los Cultos, de ahí la importancia de la Guerra del Santuario de Aricia, de la conquista de Veyes a los etruscos, la consagración de Cumas y la toma de Tarento a los griegos.

Durante estas guerras de conquista los Cultos Secretos guerrearon entre sí por el control de los lugares de poder y los numerosos secretos que aguardaban en el Mediterráneo, obligando a algunos de ellos a establecer sus templos y congregaciones fuera de Italia. La misma expansión que fortalecía a los cultos los desunía.

Pero un lugar destacaba por su poder en toda Italia, unas marismas rodeadas de siete colinas, donde el poder telúrico y la dinamis brota con especial intensidad. En ella establecieron los Cultos Secretos sus principales templos, rodeando el lugar de santuarios. A medida que Roma conquistaba Italia los teúrgos lograron canalizar el poder de la península hacia sus templos y santuarios, gracias a la alianza con los Constructores de Laberintos, hasta que estos desaparecieron sin previo aviso en épocas recientes.

PALLANTIA

Pallantia era una vieja población sobre la colina del Palatino, una de las siete colinas de Roma. Aunque no era una verdadera ciudad sino un enclave militar, religioso y comercial fundado por el troyano Evandro, hijo de Hermes, es en esencia la precursora de Roma.



TIASAS

Agrupaciones religiosas que adoran a una deidad en particular, son congregaciones helénicas establecidas casi exclusivamente en los términos de la Hélade y Asia.

EJEMPLO DE NUMINA REALIZADA POR UN TEÚRGO DEL PACTO UTILIZANDO A HELIOS

"Se graba en una piedra plana de Heliorus una figura de hombre con rostro de león, rodeándolo con una serpiente. En la parte sin dibujo de la piedra se escribe con letras griegas y oculto, sin mostrarlo al Sol: ori pi ten ainthyph picharourraial, y el nombre de la persona que quieras afectar. En la mano izquierda se sostiene una esfera celeste y un látigo. La piedra debes llevarla colgada del cuello mediante un cordón de pelo de perro, pero si consigues pelo de la persona que quieras influenciar, la numina es más poderosa. Se recita siete veces siete la frase sagrada frente al Sol. Con esta numina se logra que la persona afectada sea incapaz de contar tus secretos, pues ata su lengua"

GUERRAS TEÚRGICAS

Tras la conquista de Italia y el expansionismo romano el Imperio comenzó a acoger a otras religiones extrañas a Roma. En Grecia, sin embargo, los teúrgos romanos intentaron asimilar a los teúrgos griegos. Los resultados fueron de todo tipo, desde sincretismo de cultos -como el de Júpiter y el Zeus-, absorciones de pequeñas tiasas -como la de Helios en Rodas- a guerras entre teúrgos, como la protagonizada por los pritanis de Apolo y otros cultos.

Los Cultos Secretos, a espaldas de la propia Roma, proseguían sus propias guerras contra otras religiones, como la guerra druídica, o contra los *arkatis* beréberes de Mauritania.

REPÚBLICA E IMPERIO

A medida que Roma conquistaba, los cultos secretos iban corrompiéndose, marchitándose, perdiendo poder efectivo sobre la República. Todo por una simple razón: luchaban entre ellos de una forma feroz y terrible. Todos ansiaban el poder. Pero tras la Noche del Juramento y la formación del Pacto Secreto los viejos cultos de Roma han recuperado parte de su antiguo poder. Unidos sobrevivirán.

Los Cultos Secretos que no se unieron al Pacto esa noche son llamados los cultos condenados, pues los del Pacto creen que no podrán sobrevivir a las Guerras de los Dioses.

Algunos emperadores han conocido la existencia de los Cultos Secretos, pero la inmensa mayoría de ellos ni siquiera sospechan su existencia. Septimio Severo y Julia Domna si conocen su existencia y su influencia será grande durante su época.

INFLUENCIAS GRIEGAS Y ORIENTALES

Las ideas de las otras religiones no seduce únicamente a los ciudadanos más corrientes del Imperio, pues los teúrgos a menudo se interesan por las creencias exóticas provenientes de todas las provincias del Imperio, tiñéndose las congregaciones de sincretismos, de ritos parecidos a los de la taumaturgia, adorando a pequeñas deidades amparadas bajo el patronazgo de los grandes dioses grecolatinos. Este es un efecto de la guerra de los dioses, pues muchas deidades vencidas se convierten en entes adorados y utilizados por los teúrgos, encadenados a la voluntad de la deidad principal, convertidas estas deidades en poderosas *indigitamenta*, como por ejemplo Helios, dios solar griego

encadenado a Júpiter, o Sabacio dios frigio encadenado también a Júpiter y a Dionisio, pues ambos lo utilizan como su sirviente.

El contacto con las numerosas congregaciones griegas, egipcias y asiáticas ha fomentado en los Cultos Secretos la introducción de ritos y ceremonias ajenas a las costumbres romanas, como los elaborados ritos de iniciación y las ceremonias místicas, así como multitud de pequeños detalles que helenizan a los teúrgos.

Otra influencia muy importante para los Cultos proviene de las siete escuelas filosóficas fundadas por los Siete Sabios de Grecia. Estas escuelas fundamentan sus conocimientos en el pensamiento, las ciencias y la filosofía. Los Cultos Secretos han robado de ellos numerosos secretos que han aplicado en sus ritos internos, transformando lo que anteriormente era filosofía en teúrgia. Los Cultos Secretos se han enriquecido con muchos de los conocimientos esotéricos de los filósofos verdaderos, salvo de los sofistas y órficos, cuyos conocimientos siguen heréticos a los teúrgos.

LOS PRECURSORES

Los cultos secretos tienen un origen arcaico, sospechándose que han existido desde la creación de la humanidad. Pero todos ellos poseen personajes que realizaron un cambio en su concepción. En su mayoría son héroes de la gloriosa Grecia clásica y de la antigüedad romana, son conocidos como los Precursores o Grandes Iniciadores, los verdaderos mistagogos, aquellos que han conseguido de los dioses secretos y poder.

No son muchos aquellos héroes que pueden vanagloriarse de poder ostentar el título de precursor. Para los teúrgos son motivo de orgullo e incluso de adoración.

Los más famosos son los siguientes: Eneas, Rómulo, Numa Pompilio, Perseo, Apuleyo, Tiresias, Agamenon, Jasón, Teseo, Artemidoro, Mamurio, los Dioscuros Castor y Polux, Escipión el Africano, Diomedes,...

De todas formas los cultos y las congregaciones tienen sus propios criterios para designar a los precursores, no es raro que un culto posea unos precursores y otro culto apenas coincida con los del otro. Cada culto e incluso las congregaciones más poderosas posee su lista de precursores, ya que muchos de estos héroes incluso han luchado contra otros cultos para engrandecer el propio, por lo que un gran iniciador de un culto puede ser un personaje maldito en otro. Ninguna de estas listas oficiales de precursores de cada culto coincide.

De todas formas el Pacto ha ayudado a suavizar las posiciones de los cultos, ya que anteriormente se iniciaban numerosos conflictos debido a esto, incluidos asesinatos. Durante los diferentes ritos y ceremonias se nombran a uno o varios precursores, y claro, las diferencias de criterio las entorpecen.

Los precursores son símbolos para los teúrgos, generalmente símbolos religiosos, pero no es raro que también se les identifique con ideales políticos.

LEYENDAS Y MITOS

Los Cultos Secretos tienen en su haber tras varios siglos de existencia multitud de leyendas y mitos propios, algunos parten de las divinidades, del origen de los Misterios o de las guerras particulares ente ellos y otros grupos extraños.

EL DISEÑO DE PROMETEO

Durante la Edad de Plata Prometeo intentó que la humanidad se convirtiese en igual a los dioses, fracasando. Júpiter castigó su osadía y la de la humanidad. Prometeo no deseaba un en-

SIMBOLOGÍA DE LOS PRECURSORES

Los teúrgos utilizan símbolos para representar a sus héroes particulares. Además de representarles se utilizan para la realización de ritos y numinae. En vez de utilizar el nombre, escriben el nombre del símbolo o bien hacen un dibujo o esquema del mismo. Es muy habitual, además, utilizarlos como “amuletos” o dibujos de protección contra el mal u otros poderes negativos. Igualmente, los símbolos encierran poder, invocan la capacidad de un héroe o precursor. Solo se puede utilizar un símbolo a la vez, pero puede proporcionar un +1 a la tirada, muy útil para obtener capicúas. A discreción del Iniciador se puede otorgar este positivo si es apropiado para la ocasión -incluso en ocasiones el positivo puede ser mayor, como una ayuda divina-.

Aquí tienes unos pocos ejemplos:

Precursor	Símbolo	Poder
Apuleyo	Sistro de Isis	Protección contra taumaturgia, iniciaciones religiosas, metamorfosis en animales
Castor y Pólux	Gemelos	Pugilismo, equitación, protección contra seres marinos
Hércules	León	Animales sobrenaturales, pruebas de los bellatores
Horacio	Tres varones	Lucha contra un solo oponente, generalmente a muerte
Jasón	El vellocino de oro o la nave Argo	Viajes, navegación, hierbas mágicas
Teseo	Laberinto, Minotauro	Huida, laberinto, problemas complicados, viaje al Hades, fuerza
Tiresias	Hermafrodita	Adivinación, longevidad, descubrir la verdad, consejo

frentamiento con los dioses, solo deseaba crear una humanidad similar a la de la raza de oro, pero libre de las cadenas de la ignorancia, compartiendo el poder y la inmortalidad con los dioses, ayudado por Mercurio y por Minerva en secreto, a espaldas de su padre Júpiter.

El precursor y héroe Belerofonte, exterminador de tiranos, fue el primero que comprendió el mensaje de Prometeo e intentó reunir las piezas que lograrían idear el Designio en su forma más primordial, pero fracasó por su osadía. Sus seguidores casi logran el éxito en Troya, pero los dioses enviaron a los aqueos para impedirlo, desperdigando nuevamente los secretos por el mundo.

Algunos teúrgos han convertido a Prometeo en un liberador. Aspiran a realizar el Designio, el deseo de Prometeo de convertir a la humanidad en una nueva raza de oro, pero con un matiz, los teúrgos serán la raza de oro, no toda la humanidad, por ello desean reunir las reliquias y los vestigios de aquella guerra. El Pacto en sí no puede tomar una decisión respecto a estos teúrgos, pues no atentan contra los dioses, pero los enfrentamientos debido a la búsqueda de reliquias han producido enfrentamientos y ocasionado algunas muertes.

No luchan contra los dioses los llamados *prometheos*, solo desean compartir el poder y la inmortalidad, pero desean seguir siendo adoradores de ídolos, desean alcanzar cierta libertad que les daría el poder divino, pero muchos teúrgos sospechan de ellos.

LEYENDAS Y MITOS: IDEAS PARA AVENTURAS

Siempre puedes utilizar las leyendas y mitos como ideas para historias y aventuras. Algunas de estas ideas no parecen aprovechables en un principio, pero a lo largo de varias historias veras que toda información es vital y útil. Algunas leyendas son contradictorias, pero la verdad es difícil de saber. Escoge las que quieras y siéntete libre de crear las propias y modificar las aquí presentes.

NÉCTAR Y AMBROSÍA

Bebida y comida de los dioses. Según los mitólogos son capaces de otorgar grandes dones, como la inmortalidad y conocimientos.

Por ello Belerofonte no es precisamente considerado un precursor por los más dogmáticos del Pacto. Para ellos este héroe es enemigo de la *pax deorum*, y por tanto enemigo de las ideas del Pacto.

Existe un grupo de ancianos teúrgos congregados en busca de Prometeo, el cual se les aparece a veces en sueños y ritos secretos. En realidad tal vez no sea Prometeo quien se les aparece, tal vez sea otra deidad, como el astuto Mercurio, o un *kakodaimon* deseoso de poder.

TÁNTALO EL ANTROPÓFAGO

Tántalo es un atlante, sabio y poderoso, el cual logró hacerse pasar por hijo de Zeus y de la titánide Pluto, tomando el trono de Lidia, en Asia Menor. Viendo que su juventud se deterioraba con rapidez, temeroso de la muerte, consiguió conocer el secreto de la inmortalidad de los propios dioses. Consiguió robar néctar de la propia mesa de banquetes del Olimpo. Tras ello organizó una pequeña secta de carácter sangriento y horrible en su reino, pues para conservar su juventud y fuerza debía sacrificar a muchachos jóvenes de su reino, devorándolos. Tántalo pretendía convertirse en un dios, engullido por la Sombra de Crono. Experto sacrificador y taumaturgo, con el tiempo vio que necesitaba más néctar por lo que ideó una forma de obtenerlo todo para sí. Tal era su osadía y crueldad que invitó a los dioses a un simposio o banquete, ofreciendo raros y asombrosos platos -según la leyenda, pues los teúrgos creen que se trataba de un ritual-. El más suculento de ellos consistía en un fabulosa vianda: su propio hijo Pélope, pero presentado como un cordero. Tántalo había envenenado la carne, convirtiendo un sacrificio en algo absolutamente nefando y peligroso. Los dioses, clarividentes, no pudieron ser engañados, salvo Deméter distraída por la desaparición de su hija, de todas formas no sufrió ningún daño. Tántalo fue enviado al Tártaro por ello para sufrir su suplicio eternamente, condenado a sentir sed y hambre por siempre.

El teúrgo Andromaco de Ephesus advierte que Tántalo ya no se encuentra en el Hades sino en el Puente de Estigia, con hambre y sed eternas...

LAS CINCO REVELACIONES DE HESÍODO

Hesíodo, teúrgo y aedo -poeta sagrado- de los dioses, escribió la Teogonía en la que describía la creación del universo, las guerras de los dioses y su jerarquía. Tal fue el valor de su obra que el propio Destino -Moros en griego- le concedió lo que ningún

otro mortal ha podido conocer: los momentos cruciales de las Cinco Edades en que se divide la historia de todo lo que existe.

Durante cinco años Hesíodo vivió en Creta, donde en sueños se le mostraron las Cinco Revelaciones, siendo la última horrible, representando el principio de la Quinta Edad, la sumisión de los dioses, la caída de un gran imperio. Tras la horrible visión abandonó Grecia movido por la locura, dirigiéndose hacia el oeste, pero el Destino le escogió como su mensajero. Hesíodo es la señal que abre las puertas de la nueva edad, anunciándola a través de una gran catástrofe.

El poeta nunca reveló la quinta visión, pero los teúrgos saben que si la quinta edad se precipita sobre ellos será porque han ganado la Guerra de los Dioses o que han sido vencidos.

Hesíodo habita en un faro en el confín de la Tierra, cerca de Brigantium, en tierra de los galaicos. Anciano y entristecido, espera el momento para anunciar el fin, dando paso a su descanso.

Curiosamente el apóstol Juan, discípulo del teúrgo judío Jesús, también recibió de su dios visiones y revelaciones sobre el fin de los tiempos en otra isla del Egeo. Tal vez el Destino ha escogido a varios para anunciar la venida de las edades.

LOS MITOS: CÓDIGO SECRETO

Los mitos, especialmente los griegos -ya que no son los únicos mitos, así los fenicios, egipcios y mesopotámicos poseen una rica variedad de mitos y leyendas- se han transmitido básicamente de forma oral, tardíamente escrita, pues cuando la letra suplantó a la palabra hablada, los mitos ya estaban desvirtuados, pues su verdadero contenido es ahora un secreto. Por medio de los mitos se transmitían secretos comprendidos solo por unos pocos eruditos, sabios y teúrgos.

Así cualquier referencia a un tipo de objeto o situación puede estar encubriendo un misterio, incluso la combinación de letras y de otros elementos pueden llevar a descifrar códigos secretos. El problema radica en que los textos originales copiados a la tradición oral se han perdido en su mayoría y al extenderse el escrito multitud de poetas y sabios han redactado los mitos a su antojo, pensando simplemente en ellos como depositarios de su poesía, no como escritos sagrados elaborados por los teúrgos griegos de los primeros tiempos.

De igual forma sucede en otras tierras, como en Egipto y el Oriente, donde los mitos cuentan historias maravillosas y fantásticas. Realmente esconden secretos.

Algunos teúrgos se esfuerzan por recuperar textos originales de los Mitos, ya que si lograsen encontrarlos y descifrarlos, conseguirían un gran poder. Famosa por ello es la tiasa de Zeus de Dodona, en el Epiro. Sus miembros, a los que se les llama *mithopompos* -el que guía hacia el mito- son expertos en la búsqueda de textos y de descifrarlos. Sus miembros han elaborado un código secreto entre ellos y sus colaboradores, basado en imágenes relacionadas con ideas. Los sabios cristianos iluminados de Maris Stella intentan descifrar este código por cualquier medio, pues les otorgaría un gran poder contra sus enemigos paganos.

EL DIOS DEL OLVIDO

Según la leyenda un teúrgo griego llamado Taumante -El Asombroso-, anterior a la guerra de Troya, logró realizar un rito por el que contactar con uno de los Primordiales, con el propio Olvido.

El Olvido, poder sin conciencia pero sí provisto de poder de acción, no pudo oponerse a los deseos del teúrgo. Este consiguió de él que actuase a su antojo, haciendo olvidar a la muerte que existía, consiguiendo la inmortalidad, obteniendo poder



gracias a su dominio sobre el Olvido. Pero Taumante poco a poco veía como olvidaba su vida, comenzando a desaparecer. No pudiendo controlar más al Primordial, lo liberó. Sin embargo, este siguió otorgándole la inmortalidad, pues según la leyenda Taumante sigue arrastrando su maldición por el mundo, sembrando el olvido, deseando la muerte para sí mismo, confuso, olvidando quien es, pero recuperando la memoria a veces.

Molestar a los Primordiales es un desafío que debe medirse antes de intentar siquiera comenzar a estudiar como llegar a ellos.

Lo más importante del logro de Taumante es que consiguió atraer y dominar a un Primordial; si el pudo otros podrían, solo hay que hallar el modo.

Muchos teúrgos especializados en invocación han conseguido contactar con seres pretéritos, rara vez los controlan, pero lo siguen intentado a pesar de las terribles consecuencias, pero nunca lo han logrado con Primordiales o bien guardan el secreto de su éxito.

DÉDALO Y LOS CONSTRUCTORES DE TEMPLOS

En Creta existió un culto antiquísimo en el que se adoraba a una deidad femenina representada por una mujer portadora de serpientes. Ésta maldijo a Minos, rey de Creta, a expulsar de su cuerpo serpientes, escarabajos y escorpiones, sufriendo terribles dolores. Castigo por despreciarla e insultarla durante unas ceremonias, incluso Minos llegó a matar a varias sacerdotisas, acusadas de robar en los palacios reales varias urnas funerarias. Minos remedió su falta aceptando que el sacerdote del culto procrease con su mujer Pasifae, naciendo de dicha unión el horrible Minotauro. La diosa, cuyo símbolo en Creta era el toro, utilizaba al Minotauro como un poderoso *omphalo*, canal de su poder, sojuzgando toda Creta.

El laberinto del Minotauro fue construido por Dédalo, un genio de la construcción, inventor, matemático y sabio de numerosas artes. En realidad el laberinto no era tal, Dédalo había construido un complejo ceremonial, un templo de aspecto laberíntico inspirado por la diosa de las serpientes, cuyo secreto era que el templo era en sí mismo una revelación, pues aquellos con la suficiente sabiduría podrían extraer de él las verdades de la diosa y del Minotauro.

Dédalo conocía tales secretos y por ello Minos intentó matarlo en una cacería, fallando y dejando ver a Dédalo que el suceso fue un accidente. Dédalo, hombre sabio, no pudo ser engañado y al llegar Teseo a la isla vio el momento perfecto para vengarse y acabar con el omphalo-monstruo.

Dédalo huyó de la isla con unas alas que él mismo había construido junto con su hijo Ícaro, aunque este murió posteriormente al acercarse demasiado al sol.

Dédalo huyó de Minos durante varios años finalizando sus días en Sicilia donde construyó numerosos templos, siendo Dé-

dalo uno de los *mentor templi* más importantes de todos los tiempos.

El genio visitó Cumas para recibir el consejo de la sibila cimeriana, tal fue su revelación que organizó un pequeño grupo de aprendices dedicados a la construcción de templos. Venían estos "aprendices" de diferentes lugares del mundo, desde Fenicia, Tartesos, Mesopotamia, incluso desde el Oriente más lejano, todos unieron sus conocimientos para alcanzar lo que Dédalo pretendía.

Este grupo sería el iniciador de varias sociedades secretas cuyo poder emanaría de la dinamis telúrica, el poder que brota del mundo, organizaciones de constructores de templos.

Estos taumaturgos construyen templos a los dioses, pero en realidad son ellos los que mediante su plan consiguen el verdadero poder. Construyen los templos en lugares prefijados por ellos, creando una red que utilizan para transformar con el poder telúrico el mundo. Su poder radica en el control telúrico, en aquellos lugares en que su red de templos es poderosa son capaces de influir en la mente de la gente, capaces incluso de manipular la realidad y de rivalizar con el poder divino.

Sus intereses rara vez se entremezclan con los del Pacto, por lo que no son considerados enemigos de este. Durante un tiempo los constructores itálicos trabajaron codo con codo con varios Cultos Secretos.

Los constructores de templos se hayan extendidos por todo el mundo, desde Roma hasta China. Aunque diferentes, ninguna de las sociedades es superior a la otra.

En el Imperio son varias las sociedades de este tipo, pero destacan las de Italia, Grecia y Egipto, aunque esta última ha sido absorbida por la Enneada, aunque las otras dos lo ignoran. A estas sociedades se les conoce comúnmente por constructoras de laberintos.

Su centro de reunión en el Imperio se centra en Siracusa (Sicilia), donde las sociedades de constructores de laberintos idean sus planes e intercambian conocimientos.

DÉDALO, ¿TAUMATURGO O PRÍTANI?

La figura de Dédalo es un enigma para los teúrgos, ya que es difícil discernir si fue un taumaturgo o un prítani, ya que se le relaciona con Apolo.

La cuestión es que Dédalo, tras huir de Creta con su hijo Ícaro, el cual murió al intentar alcanzar a Helios, el Sol, se estableció un tiempo en Cumas, sede de una sibila de Apolo -los teúrgos creen que la muerte de Ícaro fue un poderoso sacrificio a Helios, ordenado por Apolo-. En el lugar Dédalo ofreció a Apolo varios regalos, invenciones suyas.

Pero las invenciones y creaciones mecánicas del inventor y sabio pueden llevar a pensar que tenía relación con los mulciber griegos y cretenses, o tal vez fuese un taumaturgo capaz de realizar objetos maravillosos.

Nyctofonte, importante teúrgo cazador de prítanis, establecido en Atenas, asegura que Dédalo había heredado sus conocimientos de los atlantes malditos de Thera. Obteniendo ellos a cambio secretos sobre la fuerza telúrica, por lo que algunos atlantes habrían ganado algo más de poder.

La cuestión es si Dédalo en un principio era un prítani que abandonó el culto, ganándose la ira de Apolo, que eliminó a su hijo. Dédalo hizo varios regalos para apaciguar al dios. Finalmente Dédalo vivió durante un tiempo en Sicilia, desapareciendo poco después.

Con el tiempo los constructores de laberintos se extendieron desde Sicilia al resto del Mediterráneo, después más allá, a las tierras del septentrión y del oriente.

DÉDALO Y SU MAL CARÁCTER

Dédalo había huido anteriormente de Atenas pues había asesinado a su sobrino Talo, discípulo suyo, por celos al rivalizar este con él.

LA DIOSA CRETENSE DE LAS SERPIENTES

Algunos teúrgos creen que la diosa no era otra que Juno en su forma más radical y primitiva; esto es algo que las dominae niegan.

La mayor búsqueda de Nyctofonte es la tumba de Dédalo, toda una odisea, ya que sus secretos deben yacer con él.

LA ENCRUCIJADA DE LOS DIOSSES

Desde hace tiempo los griegos han confirmado que el mundo se divide en tres grandes formaciones terrestres, los continentes: Europa, África y Asia -en *Arcana* tuya es la decisión de si existe o no el continente americano-.

Y he aquí que la humanidad ha dividido su concepción del mundo de tres formas diferentes, estableciendo bases diferentes para sus religiones, sobresaliendo en cada continente regiones por su especial fuerza mística, en Asia la India y China, en África las tierras bañadas por el Nilo y en Europa Roma y Grecia son las portadoras de las verdades más universales. Pero hay una tierra especial que destaca por la fuerza de sus religiones, una tierra acogida especialmente por los dioses, una vasta región que los teúrgos llaman la Encrucijada de los Dioses, esta tierra es Mesopotamia y las regiones cercanas a ella, como Siria, Judea y Fenicia, así como partes de Persia y Arabia.

Muchos teúrgos creen que los Primordiales al crear la tierra la iniciaron desde Mesopotamia, surgiendo de esta tierra los dioses y la estirpe de oro, que poco a poco se expandió por todo el mundo: de la estirpe de oro surgieron todas las razas humanas.

Los teúrgos *prometheos* creen que la estirpe de oro en su origen eran dioses, convirtiéndose por medio de un ardid en hombres, por lo que aseguran que los teúrgos están más cercanos a los dioses que a los hombres. También es cierto que para los *prometheos* todo está relacionado con los dioses, sus traiciones y engaños.

Si en verdad Mesopotamia, la tierra entre los ríos, es la tierra de origen de los dioses, donde los Primordiales iniciaron la creación del universo, los teúrgos tienen mucho que ganar de esas tierras de más allá del Imperio. No son pocos los que se han adentrado en ese territorio, pero pocos los que han vuelto con las manos llenas, pues el enemigo persa posee esas tierras y los *magoi* luchan fieramente por la Encrucijada.

EL SANTUARIO DE CUMAS Y SUS SECRETOS

Cumae es una ciudad situada al sur de Italia, cercana a Neapolis, bañada por el Mar Tirreno, fundada por los focenses tras la caída de Troya.

Los focenses tenían un pacto sagrado con los troyanos, por lo que tras la destrucción de Troya los focenses llevaron muchos de los secretos de la ciudad lejos de Grecia, buscaron un lugar siendo guiados por quince teúrgos pritanis que eligieron la bahía de Cumas para establecer su ciudad sagrada.

En la zona habitaban los cimmerianos, pueblo primitivo que ocupaba desde tiempos remotos las cuevas y las inmensas galerías naturales del lugar, cavernas sagradas y proféticas, unidas al Infierno y al cielo, localizándolo como un poderoso centro telúrico, especialmente en su corazón, materializado en una pequeña laguna interior.

Los quince sacerdotes establecieron una rápida relación con los cimmerianos que los aceptaron como sacerdotes. Por medio de un rito adivinatorio accedieron a los deseos de Apolo que deseaba establecer un nuevo oráculo en el lugar, siendo la Sibila una virgen cimmericana, tradición que aún hoy perdura.

Cumas fue uno de los centros de tradición griega más importante de Italia, estando influenciada por los etruscos y rodeada de pueblos itálicos, influyó notoriamente en las ciudades latinas y en Roma, expandiendo la cultura y el pensamiento de Grecia. Desde siempre ha sido un lugar de peregrinación para los Cultos Secretos.

Los sacerdotes de Cumas convirtieron las galerías en un verdadero laberinto, enriqueciendo el santuario con los tesoros traídos de Troya, convirtiéndolo en un lugar notorio y célebre por su sibila. Protegido por sus quince sacerdotes, recibe visitantes de todo el Imperio, desde campesinos hasta emperadores, por lo que Cumas ha ido prosperando en riquezas y protección oficial, pero la influencia cristiana en el poder le ha restado el apoyo que antaño recibía.

Uno de los mayores tesoros de Cumas son los libros sibilinos, redactados a lo largo de los siglos por las diferentes sibilas. En ellos se muestran claves referentes al futuro. La única forma de descifrarlos es con un regalo que recibió Eneas de la Sibila: la Rama Dorada.

LOS SACERDOTES GUERREROS DE REA OPIS

Los sacerdotes de Rea Opis, llamados *curetes* tienen grandes poderes y cualidades, pero se mantienen ocultos al mundo. Célebres adivinos, portan armas y escudos de bronce, realizan extrañas danzas de guerra como los teúrgos *saliare*, por lo que se cree que estos aprendieron de ellos algunos secretos.

Según la leyenda tras nacer Zeus, su madre Rea lo ocultó de Crono en las cuevas de la isla de Creta, en ella se encargaron de cuidar al joven dios los sacerdotes de Rea, los *curetes*. Este mito popular no es del todo cierto, aunque es cierto que los *curetes* ayudaron a Zeus de algún modo. Realmente estos sacerdotes lucharon contra antiguos teúrgos crónidas que deseaban eliminar a los jóvenes teúrgos *diale* que huyeron a la isla de la furia de Crono. Son protectores de la estirpe de Zeus y de aquellos que le sirven.

Pero poco a poco estos sacerdotes sagrados desaparecieron, posiblemente en sus cuevas de Creta, aunque muchos creen que estos se han fundido entre los teúrgos del Pacto, posiblemente *saliare* y *diale*, o bien estableciendo una congregación.

LOS ALIENI HUMANITAE

A lo largo de los años los teúrgos se han ido encontrando con personas comunes que parecen indiferentes completamente al poder de los dioses y de los taumaturgos, inmunes a cualquier tipo de efecto sobrenatural. Es más, anulan cualquier efecto con su sola presencia, tal es su poder y el temor que despiertan en los teúrgos y taumaturgos. Reciben el nombre de *alieni humanitae*, lo cual tiene difícil traducción, pues tiene diversos significados pero que reflejan el temor que se les tiene: ajeno, extraño, hostil, enemigo de lo humano, ... Se desconoce el porqué de su existencia u origen.

No son muy comunes, y encontrarse con uno de ellos es verdaderamente nefasto. Tal es su fuerza y peligro que las *dominae* han creado una congregación dedicada a localizar a estos extraños y eliminarlos, son los llamados sacrificados. El centro de esta congregación está en Scodra, provincia de Dalmatia (actual norte de Albania).

LAS DIEZ HERAS DEL CULTO A JUNO

Las teúrgas que forman el *decairis* -las diez mensajeras-, líderes del culto, representan el poder de la diosa en la tierra, conectados a ella. Cada una de ellas es un *omphalo* que canaliza su poder, localizando a los enemigos del Pacto, sintiendo cada quebranto que cometen el resto de las *dominae* a las Leyes Sagradas.

Tal es su poder que no se les puede considerar humanas, vivas gracias al poder de Juno -de hecho algunas en realidad no están vivas-. Algunas de las heras tienen más de 300 años, antes de que el Pacto existiese.

BETILOS: LAS PIEDRAS ANTES ESTRELLAS

Justo antes de la segunda guerra del Paraíso, la Estirpe de Oro había construido una inmensa torre de auricalco cuya cima tocaba las estrellas, suceso que originó la guerra, al enfurecer a los dioses. Durante los terribles combates que acontecieron, la torre quedó destruida y junto a ella cayeron varias estrellas debido a la violencia de la lucha. Estas estrellas cayeron en su mayoría en la tierra de la Encrucijada de los Dioses y tierras limítrofes. Algunos pedazos llegaron a caer incluso en lugares tan lejanos como la Hélade, Parthia y Meroe.

Estas estrellas, en forma de piedras de variada formas, quedaron ocultas con el tiempo, encerrando en su interior el poder de la Esfera de las Estrellas. Pero fueron descubiertas por los pueblos de la zona, que aprendieron a utilizarlas para contactar con los dioses y daemóni. Los kahin árabes son expertos en la utilización de estas piedras, llamadas betilos -morada divina-.

LOS VIAJEROS DEL CONFÍN DEL MUNDO

El emperador Marco Aurelio, hombre sabio e interesado por el mundo, envió dos comitivas diplomáticas a los confines del mundo, una de ellas al país de Sedere y otra al país de India. Ambos reinos exóticos y maravillosos para los romanos.

En ambos grupos viajaban teúrgos del Pacto Secreto, interesados por aquello que pudiesen encontrar en regiones tan lejanas, ya que se decía que los teúrgos de ambos países eran concededores de secretos y Misterios únicos.

La embajada a Sedere llegó al país e incluso volvió con secretos, instalándose como una congregación en el término de Asia, aunque el infortunio les persiguió hasta casi su desaparición. De hecho la sede de la congregación se haya oculta y posiblemente en ruinas. Nadie conoce su situación exacta, aunque se sospecha que está en la provincia del Ponto o Capadocia. No son pocos los que han iniciado expediciones para encontrar el lugar.

La embajada de la India corrió diferente suerte, ya que solo dos de sus enviados regresaron, ambos enfermos y moribundos. Según la poca documentación al respecto la comitiva fue atacada por aves gigantescas, cayendo al poco ante una extraña y mortal enfermedad. Aunque según unas extraordinarias noticias han vuelto de la India supervivientes de aquella embajada tras veinte años de aislamiento.

ARETÉ: LOS CAMINOS DE LA MARAVILLA

El poder de los hombres se manifiesta de varias formas, siendo éstas la taumaturgia, los prodigios y la *philosophia*. Todas estas formas de poder son conocidas por areté. Todo poder o efecto

PODERES DEL ARETÉ, COMPARÁNDOLA CON LA TEÚRGIA

Teúrgia	Misterios	Numina, -e
Taumaturgia Verdadera	Arcanos	Formula, -e
Taumaturgia Falsa	Maestrías	Creaciones
Philosophia	Sabidurías Arcanas	Forma, -e
Téras	Prodigios	Portentos

ARETÉ

La palabra areté significa eficacia, vigor, energía, poder y hace referencia a los poderes sobrenaturales que emanan principalmente desde la voluntad humana. Los sabios y eruditos esotéricos de Grecia y Roma designan de esta forma a todas las artes esotéricas que el hombre puede conocer y controlar, excluyendo la teúrgia.

sobrenatural que no sea teúrgico recibe este nombre, aunque dentro de este existan diferencias.

La taumaturgia se divide en dos formas, la más poderosa y preciada de ellas es la taumaturgia verdadera, o magna. La taumaturgia falsa, o parva, es un pálido reflejo de la verdadera, aunque es muy práctica y efectiva. La *philosophia* es el poder de los filósofos, existiendo siete grandes formas filosóficas. La naturaleza y origen de los prodigios es un misterio, pero todos temen su poder.

El Pacto diferencia claramente entre todos ellos, teniendo en cuenta que ninguno de los grupos posee una organización equiparable a la de los cultos, ya que el individualismo y las pequeñas agrupaciones priman sobre ellos. Los únicos que poseen cierta organización son los *philosophos*, pero la diversidad de pensamiento y de actuación dentro de cada grupo filosófico es tal que no puede hablarse de grandes grupos, sino de corrientes filosóficas afines.

TAUMATURGIA VERDADERA, O MAGNA

"Yo, LUCIO MAGNO, LLAMADO EL TESALIO, EL PODEROSO, EL OBRADOR DE MARAVILLAS, ME HE CONSAGRADO A DESCUBRIR EL PODER SECRETO DEL UNIVERSO, UTILIZANDO LAS DIVERSAS FORMAS QUE EXISTEN SIN CAER ESCLAVO NI SIRVIENTE DE LOS DIOS COMO VOSOTROS. YO, LUCIO EL GRANDE, OS DEMOSTRARÉ QUE EL HOMBRE ES MAYOR Y MÁS PODEROSO QUE LAS DIVINIDADES Y SUS SIRVIENTES LOS DAEMONI.

OS DEMOSTRARÉ QUE LA PSIQUE HUMANA ES RIVAL DE TODO LO QUE EXISTE, CUYO PODER ES LA VOLUNTAD Y CONOCER LAS LLAVES DE LAS PUERTAS. LOGRARÉ CREAR DE LA NADA A UN HOMUNCULUS, INVOCARÉ A LOS VIENTOS Y HARÉ DESAPARECER LA ENFERMEDAD, CON MI MANDATO LAS MONTAÑAS SE AGITARÁN Y LAS ESTRELLAS BRILLARÁN A MI ANTOJO. ALCANZARÉ EL EMPÍREO Y ME ADORARÉIS COMO A LOS DIOS. YO, LUCIO EL GRANDE, NACIDO DE MUJER, ALCANZARÉ A LOS DIOS EN PODER Y LOS SUPERARÉ..."

-EL TAUMATURGO LUCIO MAGNO, IMPRECANDO A UN GRUPO DE TEÚRGOS EN LA CIUDAD EGIPCIA DE ALEJANDRÍA YA QUE ESTOS SE NEGARON A ENSEÑARLE SUS MISTERIOS.

Esta es la forma sobrenatural más cercana a la teúrgia, ya que se trata de una reminiscencia de los Misterios. Valora más el poder del hombre sobre las divinidades que el poder de los dioses utilizado por los hombres, un pequeño matiz que marca una gran diferencia de acción y pensamiento.

La verdadera taumaturgia fue arrancada por los hombres de la Estirpe de Oro durante la Guerra del Paraíso, aunque muchos creen que los Arcanos fueron un regalo de Prometeo o de Hermes en su multitud de formas. Esto es un misterio, nadie conoce a ciencia cierta cómo accedieron los hombres al poder de los Arcanos.

No debe creerse que la teúrgia sea más pura y mejor que la taumaturgia verdadera, este concepto tiene un punto de vista moral y crítico fomentado por los propios teúrgos. El poder taumátúrgico es rival de la *religio*, la cuestión es que los teúrgos ven en la taumaturgia un enlace más claro con la sombra y la corrupción, ya que fuerza en mayor medida al poder a actuar que la teúrgia, que utiliza métodos más sutiles para que el poder divino se incline a su favor.

La taumaturgia verdadera se divide en Arcanos, parecidos a los Misterios de la teúrgia, siendo las numinae taumátúrgicas las formulae.

Los grandes taumaturgos se concentran en la parte helénica del Imperio, especialmente en ciudades como Alejandría y Efeso, aunque la propia Roma no se queda atrás precisamente.

El grave problema de la taumaturgia, llamada vulgarmente *magia*, es la estricta prohibición que se hace de su uso, conde-

LA “MAGIA” DE LOS MAGOI PERSAS

La teúrgia que utilizan los magoi tiene componentes esotéricos muy destacables para la mentalidad de los teúrgos romanos y griegos. Sus ritos y ceremonias son extraños y exóticos. Utilizan elementos que los occidentales conocen de forma vaga e imprecisa. Los magoi –magavan en idioma iranio– son una antigua casta de los medos asociados al culto al fuego, sacerdotes de Zoroastro, adoradores de multitud de dioses. La teúrgia que practican tiene ciertamente elementos similares a la taumaturgia. Los Misterios de los magoi reciben el nombre de amasha, palabra de difícil traducción pero que puede significar beneficio, regalo, pero incluso verdad y ley. Poseen seis amasha, estando cada uno de ellos vinculado con uno de los seis ángeles inmortales creador por Ormuz, el dios principal de los iranos.

nada por las autoridades. La condena por utilizar magia con efectos nefandos es la muerte, aunque probar que alguien practica magia es complicado.

Los siguientes son algunos de los Arcanos taumátúrgicos, con una breve descripción de sus capacidades. Puedes imitar su poder con los Misterios.

ALQUIMIA

Llamada *kamt* o *kemit* por los expertos, ya que el término alquimia no será utilizado hasta dentro de unos siglos. Los mejores alquimistas son los griegos, egipcios y judíos, siendo el centro de la alquimia antigua la ciudad de Alejandría.

ARETALOGÍA

El poder sobre la naturaleza, el clima, las plantas y los animales. Utiliza la fuerza y vitalidad de la naturaleza.

ASTROLOGÍA

Llamada la Ciencia de los Caldeos. Conocimiento sobre las estrellas y planetas, estando muy vinculada a las esferas y puentes superiores.

DEMONOLOGÍA

Conocimiento y poder sobre los *daemoni*, como invocarlos, controlarlos, luchar contra ellos, exorcizarlos, y un largo y oscuro etcétera de posibilidades.

HUMANITAE

El poder de la mente sobre otras mentes, hipnosis y control, así como sobre las emociones y el mundo de la pasión. Sus efectos pueden ser muy variados, desde cambiar la personalidad hasta incluir ordenes ocultas. También afecta la mente del taumaturgo, ayudándolo a concentrarse y efectuar efectos variados. El efecto y alcance de este Arcano puede ser demoledor, un taumaturgo astuto puede causar estragos o tener a su merced a la gente.

HYPNOS

Conocimiento y control del poder que emana del Puente Sublunar: sueños y pesadillas. El taumaturgo es capaz de invadir los sueños de otros o materializar objetos desde los mismos.

NIGROMANCIA

Los nigromantes, llamados *denicali*, pero también conjuradores de huesos, o *psychagogoi*. El mundo de los difuntos y las fantasmas, así como la adivinación por medio de ellos.

NUMEROLOGÍA

El mundo puede ser traducido en cifras, este Arcano convierte el mundo en fórmulas numéricas, diversas combinaciones producen diversos efectos, pudiendo afectar a diversas facetas del mundo.

SIMULACRI

Taumaturgia relacionada con las ilusiones, las imágenes, luces y sombras, así como símbolos. El mundo de lo que parece y no es.

VENEFICAE ARTIS

El arte de las hierbas, minerales y sustancias naturales. Las mejores *veneficae* proceden de Tesalia y del Ponto. Los efectos de este Arcano pueden ser muy variados y portentosos.

TAUMATURGIA FALSA, O PARVA

“ESTE SABER LO HEREDÉ DE MI PADRE, Y MI PADRE DEL SUYO, ASÍ DESDE EL PRINCIPIO DE LOS TIEMPOS. MI FAMILIA SIEMPRE HA SABIDO CREAR ESTAS MARAVILLAS. ES MI ORGULLO Y ÚNICA HERENCIA, Y CON EL TIEMPO ESPERO QUE MI HIJO TAMBIÉN PRACTIQUE ESTE NOBLE ARTE. MI ABUELO ME CONTÓ QUE ESTE SABER ERA COMÚN EN SU JUVENTUD DEL LUGAR DEL QUE PROCEDE MI FAMILIA Y QUE ERA UN PRECIADO REGALO CONCEDIDO POR UN DIOS QUE HABITABA EN UNA MONTAÑA CERCANA, AGRADECIDO CON MI FAMILIA POR CUIDAR DE LA MONTAÑA...”

–GAIO VETO, ARTÍFICE Y CREADOR DE HERMOSAS SPATHAE A LAS AFUERAS DE MANTUA.

Los hombres han aprendido a controlar el mundo con sus manos y su astucia, de alguna forma ha sabido extraer del mundo la dinamis oculta, el poder inherente del mundo. No es considerada por los grandes taumaturgos y teúrgos como una verdadera fuente de poder divino o sobrenatural, relegada en un segundo plano, aunque es cierto que a menudo los teúrgos y otros piden ayuda a estos artífices de maravillas. Se les llama artífices ya que el poder de estos radica casi exclusivamente en su habilidad manual para afectar el mundo, ya que muchos son artesanos. Realizan efectos sobrenaturales prácticos por medio de objetos, ya sean estos amuletos o una pócima. Se les conoce más como goéticos, aunque esta palabra también designa a los charlatanes y falsos brujos. Por ello la taumaturgia falsa o menor recibe el nombre de goétia. Se divide en varias maestrías.

Las siguientes son algunas de las Maestrías taumátúrgicas más utilizadas:

AMOLITUM

Creación de amuletos, ungüentos y pócimas menores. Sus efectos no son prodigiosos pero son prácticos y rápidos de realizar. Muchos son los que la practican, siendo algo común en lugares apartados y pueblos.

APOLOGETA

Oraciones y formulas sencillas contra *daemoni* y espíritus de todo tipo, puede decirse que los ancianos de los pueblos y las comadronas saben cómo defenderse de los espíritus malignos.

CREACIÓN

Realización de objetos artesanales, de cualquier material, pudiendo ser desde armas, hasta una carreta, cualquier objeto que no sea de un tamaño desmesurado.

HERBORISTA

Un arte menor procedente de la *veneficae artis*. Esta práctica está muy extendida en los pueblos de todo el mundo. Puede

decirse que toda aldea tiene su herborista, por norma mujeres, muy vinculadas a la tierra.

ÓSTRACA

Maldiciones, el célebre mal de ojo, aunque sus formas de actuar son muy variadas, desde la cordelería, a las *tabella defixionum*, a oraciones parecidas a *formulae*. Las *tabella defixionum* son tablas de plomo o bronce en la que se inscribe una maldición utilizando una petición a los dioses o entes malignos de la zona, la tabla se arroja a una fuente o río sagrado.

PHILOSOPHIA, EL PODER DEL PENSAMIENTO

"CUENTAN LOS SABIOS QUE HACE SIGLOS SIETE SABIOS ILUSTRES SE REUNIERON EN UNA CENA ESPECIAL. DURANTE HORAS DEBATIERON SOBRE LAS GRANDES INCÓGNITAS DEL UNIVERSO, ¿EXISTE EL ALMA? ¿QUÉ SON LA EXISTENCIA Y LA MATERIA? ¿PUEDE EL HOMBRE REALMENTE CONOCER LA REALIDAD? INCÓGNITAS Y PREGUNTAS SIN RESPUESTA QUE DURANTE HORAS ESTUVIERON DEBATIENDO, PERO NO SE RINDIERON. UNO DE ELLOS PROPUSO REPETIR LA CENA AL AÑO SIGUIENTE, Y ASÍ LO HICIERON. PERO VOLVIERON A DEBATIR DURANTE HORAS SIN RESULTADO ALGUNO, PERO OTRO DE ELLOS PROPUSO QUE SE REUNIERAN AL AÑO SIGUIENTE PARA SEGUIR DEBATIENDO. Y ASÍ OCURRIÓ CINCO VECES MÁS, SIEMPRE PROPONIENDO UNA CENA UN SABIO DIFERENTE. PERO TRAS SIETE CENAS EN SIETE AÑOS LOS SIETE SABIOS SE PERCATARON DE QUE NECESITARÍAN MÁS TIEMPO PARA DEBATIR Y LLAMANDO A OTROS SIETE SABIOS SE REUNIERON OTROS

SIETE AÑOS PARA CENAR. Y SEGÚN LOS SABIOS LO HAN SEGUIDO HACIENDO DURANTE CIENTOS DE AÑOS...

LOS SABIOS OBSERVARON COMO SE HACÍAN MÁS PREGUNTAS PERO TAMBIÉN ADVIRTIERON COMO SE OBTENÍAN RESPUESTAS, ERA EL PRINCIPIO DEL FUTURO."

-FABULA DE LOS SIETE SABIOS, DE MANIO AUREOLO, TAUMATURGO Y AMIGO DE DOMICIO FULVIO FILOHELÉNICO, BELLATOR Y HOMBRE DE GRAN SABIDURÍA.

La *philosophia* es el poder puro de la mente y las ideas sobre el mundo, aunque no están libres de cierta influencia religiosa e incluso taumatúrgica y goética, ya sea por medio de números, letras y símbolos. Los filósofos no necesitan de nada para obrar maravillas, solo requieren de su pensamiento.

Hay siete grupos filosóficos principales, conocidas como las *scolae*: órficos, pitagóricos, sofistas, estoicos, epicúreos, cínicos, y milesianos.

Estos grupos, llamadas *scolae arcanorum*, son diferentes cada una de la otra, siendo sus motivaciones secretas. Cada *scolae* desarrolla su Sabiduría Arcana, afectando al mundo y la gente de un modo particular a través de las *formae*, o ideas.

Aquí tienes una breve descripción de cada *scola*:

ORFISMO

Es tanto una doctrina religiosa como un pensamiento filosófico. El origen del orfismo es desconocido, pero ya se conocía en Grecia en el S. VI a. JC. Los órficos adoran a Zeus como dios único, ya que consideran que el resto de las divinidades son emanaciones del gran dios, para ellos las divinidades son símbolos de poder, sin conciencia o forma definida. Los órficos creen en la



reencarnación, purificando el alma hasta que esta llegue junto a Zeus, ya que el alma está manchada por un pecado original.

Los sacerdotes órficos -llamados *orfeotelestes*- practican el ayuno y se abstienen de comer carne, practicándose mortificaciones, mendigando por las calles. Suelen vender sus servicios como médicos. Se dice de ellos que son grandes nigromantes.

Orfeo, su mítico fundador, músico místico de Tracia, era un sacerdote de Dionisio, una especie de profeta de Zeus.

PITAGÓRICOS

Doctrina fundada por el filósofo y místico Pitágoras. En su juventud abandonó la Hélade viajando por diversos lugares, como Egipto, Babilonia e incluso la India. En su viaje aprendió gran cantidad de conocimientos y secretos, y al regresar fundó su scola en Crotona.

La creencia pitagórica básica es el número. Todo son números, las matemáticas son la ley del Universo, ya que este es en esencia una armonía geométrica dirigida por leyes matemáticas. Se sabe que son expertos en el Arcano de la Numerología.

Los pitagóricos creen en la trasmigración de las almas -reencarnación-, siendo imprescindible para la purificación espiritual la investigación científica, vista como una acción religiosa y mística. Tienen la prohibición expresa de no comer habas o carne, ni siquiera pueden llevar ropas de piel de animal. Los pitagóricos suelen estar unidos en grupos.

SOFISTAS

El poder de la palabra, los sofistas son oradores y maestros. Su máxima es ser virtuosos y sabios, centrándose en la palabra, retórica y gramática. Los sofistas saben cómo utilizar la palabra para dominar el mundo viviente, un poder al que llaman *Pheito*.

Los sofistas son prácticos aunque moralistas, valoran el conocimiento, adoran enseñar y practicar su sofística. Los grandes maestros del Imperio son sofistas, denotando esto su gran influencia sobre la clase gobernante.

ESTOICOS

El Universo está compuesto de cuatro elementos: tierra, aire, agua y fuego. Para los estoicos existe un fuego especial, un fuego divino que se identifica con el *logos* -la ley de la naturaleza- que se identifica a su vez con Dios -la gran divinidad personificada en Júpiter-. Todo lo que sucede está de acuerdo con este *logos*, por lo que los estoicos creen en el destino, llamada también Providencia, ya que este procede de Dios. Por lo tanto los estoicos viven acorde con el mundo y los acontecimientos que les suceden, vivir en armonía es importante.

Todos los hombres, sean bárbaros o griegos, poseen un poco de ese fuego divino, todos llevan un poco de la divinidad en su interior, por lo que todos son iguales a los ojos de los estoicos. El estoicismo cree en la justicia universal. La moral y la ética son básicas.

EPICÚREOS

Doctrina establecida por Epicuro. Según sus enseñanzas el mayor bien es el placer. No creen que los dioses intervengan en la vida del mundo, rechazan el poder sobrenatural y la superstición. El bien es la felicidad, basada en el placer, que es la ausencia total de dolor, ya sea físico, mental o espiritual. El placer debe buscarse en la naturaleza, siendo el mayor placer el psíquico. El placer se alcanza de tres formas: estudiando la naturaleza de la vida y la muerte, apartándose de la vida pública, y evitando los compromisos emocionales. Los estoicos

y los cristianos aborrecen por diferentes motivos a los epicúreos.

Tanto los epicúreos como estoicos, aunque adversarios, suelen practicar el Arcano de Humanitae.

CÍNICOS

Scola fundada por Antístenes y desarrollada por Diógenes. Los cínicos desprecian todos los convencionalismos sociales y materiales, austeros disciplinados, abogan por seguir los principios básicos de la naturaleza y la necesidad. Para los cínicos la felicidad es la virtud encarnada en la acción. Para ellos la vida de Hércules es su ideal, virtuoso, activo, sin más necesidad que la de vivir sin requerir sino lo más básico. La autosuficiencia es importante, renegando de los bienes materiales y de las relaciones personales que encadenan al hombre. Para lograr todo ello hay que llegar a ser muy disciplinado, tanto física como mentalmente.

MILESIANOS

Su fundador es Tales de Mileto, el primero de los sabios interesado por la ciencia, siendo un gran geómetra y astrónomo. La antigua escuela milesiana se forma con él, reuniendo a su vez a tres grandes sabios más. Cada uno de estos creía que un elemento primordial era la base del Universo, ya fuese el agua, el aire, la tierra o el fuego. De esta base se unieron los cuatro pareceres formando la verdadera escuela de Mileto gracias a la acción de Empédocles de Agrigento.

Los milesianos consideran que la naturaleza es la base del Universo, los elementos son símbolos abstractos. Su filosofía moral es similar a la de los estoicos, aunque con diferencias.

Esta scola tiene ciertas conexiones con los mulciberi y se sabe que son grandes alquimistas.

TÉRAS, LOS PRODIGIOS

"HE VISTO QUE ALGUNOS HOMBRES NACEN CON UNA GRAN AFINIDAD A LA DINAMIS DEL MUNDO, SE VEN INFECTADOS DE ALGUNA FORMA Y ADQUIEREN CAPACIDADES PROPIAS DE LOS DAEMONI, TÉRUGOS Y TAUMATURGOS. A DIFERENCIA DE ESTOS NO APRENDEN, SIMPLEMENTE SON CAPACES DE HACERLO. CREO QUE UNOS POCOS ADQUIEREN ESTE PODER GRACIAS A SERES EXTRAÑOS HOSTILES AL HOMBRE, SIENDO MUY POCOS LOS QUE SON AGRACIADOS CON UN REGALO DIVINO. TAMBIÉN ME HE PERCATADO DE QUE LA MAYORÍA NACEN EN LAS ZONAS MÁS APARTADAS E IGNORANTES DE LA SABIDURÍA CRISTIANA. LA MISERIA Y LA IGNORANCIA LOS HACE PROLIFERAR. TAMBIÉN ME HE FIJADO QUE NO ES HERENCIA DE LOS PADRES NI DEL LINAJE, EL PORQUÉ ES UN MISTERIO QUE SOLO EL SEÑOR CO-NOCE. SERÍA INTERESANTE GANARLOS A LA CAUSA Y ENSEÑARLES LA VERDAD DE LA LUZ QUE HA DE VENIR"

-DEMETRIO, ILUMINADO DE MARIS STELLA, RESUMEN DE SU CARTA PARA EL PATRIARCA DE EFESO.

Las téras son capacidades sobrenaturales capaces de obrar prodigios, como el tener poderes proféticos, cambiar de forma o hablar varias lenguas. Algunas personas nacen con estos dones especiales, habilidades únicas que obran maravillas. La variedad de estas es amplia. Cada efecto que produce una téra recibe el nombre de portento y los que las poseen reciben el nombre de prognatus, -i -descendientes, aunque se ignora de quién o qué-.

Las gentes comunes suelen ver a las personas que poseen estos dones como elegidos por los dioses o por daemoni poderosos, por lo que los temen y a la vez los necesitan, es una bendición y una maldición.

CARMENTIS

El poder de la música, ya sea cantando, susurrando o con un instrumento musical. Sus efectos pueden afectar el mundo de muchas formas, pero por norma se centran en el control de la naturaleza y la mente humana, aunque puede afectar incluso a seres fabulosos.

CHREMATISMOS

Sonador de profecías, llamado *thespiodos*. Sueños proféticos, y profecías surgidas de la música y el éxtasis. Es un arte extraño, pero siempre considerado un don de los dioses.

CONSPECTUS

Sentir el otro lado, la oscuridad es aún más tenebrosa si tienes este prodigio. Ves lo que está oculto, incluso objetos escondidos. Puedes ver desde manes hasta la sombra y lo sobrenatural en los objetos y personas.

FASCINIUM

El rostro de la fascinación, la faz nefanda. El poder de la propia voluntad sobre la voluntad de otros. El fascinador es capaz de ordenar y controlar a todo ser consciente, incluso a espíritus.

FERAL

El poder del mundo animal, desde el control de animales a transformarte en ellos, comprendiendo su lenguaje y forma de ser. El problema de este prodigio es que adquieres costumbres y la personalidad propia de las animales.

GLOSSOLIA

Este prodigio te permite dominar el mundo del lenguaje, lo que te permite comprender diferentes lenguas, incluso puede llegar a ser que otros olviden la propia o que te defiendas de poderes relacionados con el lenguaje.

KÁTHARSIS

Capacidad para purificar alimentos, curar y combatir enfermedades, hasta eliminar efectos sobrenaturales negativos sobre el cuerpo y la mente. Combate incluso contra la sombra y los estigmas sombríos.

EIDOLONE

Capacidad relativa a la comprensión y unión con objetos inertes y lugares. Tu *genius* interactúa con el mundo inerte reportándote información, puedes incluso llegar a ver el futuro y las emociones impresas en un objeto o lugar.

MALEDICTUM

El célebre mal de ojo. Eres capaz de maldecir con tu propia voluntad. Este prodigio es considerado en si una maldición, y hacer uso de su poder suele atraer la ira de las gentes, ya que creen está vinculada a los *kakodaemoni*. Muy propio de brujos y brujas.

MÉDIUM

El mundo de los *manes* y *daemoni* está más conectado a ti que al resto de los mortales. Eres como un puente entre el mundo visible y el invisible, pero en ambas direcciones.

OICHEMA

Conocimiento y capacidad innata que te permite luchar contra diversos entes y *daemoni*, eres un exorcista innato.

SORS

La buena fortuna, el azar y la suerte, estando relacionada con el Destino, puede decirse que es nacer con buena estrella.

EJEMPLOS DE UNOS POCOS PORTENTOS DE LOS PRODIGIOS

CARMENTIS: EL CANTO DE LA SERPIENTE

Puedes embargar con tu música en un éxtasis a aquellos que la escuchan. A medida que la música los atrapa van quedando estáticos, completamente aturdidos, incapaces de hacer algo, simplemente se quedan quietos a no ser que algo les amenace directamente.

Tirada: la víctima queda extasiada un minuto por cada éxito del ataque teúrgico.

Coste: un punto de dinamis de gravitas por minuto.

CHREMATISMOS: REVELACIÓN NOCTURNA

Durante la noche en sueños se te muestra algún evento importante del día siguiente, es difícil de interpretar pero si aciertas puede serte muy útil. No tienes una revelación de este tipo todos los días, solo de vez en cuando y siempre que suceda algo interesante el día siguiente. Es el Iniciador de Misterios quien determina si tienes este tipo de sueño premonitorio.

Tirada: ninguna.

Coste: al levantarte tienes una casilla de rendimiento menos y dos puntos de dinamis de fides.

CONSPECTUS: FANTASMAGORÍA

Puedes percibir e incluso ver a manes y larvas, siempre y cuando estés en penumbra o sea de noche. La visión de un fantasma no es algo agradable. Lo más habitual es que veas al fantasma de forma indirecta, como un espejo, por el rabillo del ojo, o que simplemente notes su presencia.

Tirada: es más fácil ver a un fantasma poderoso que uno débil. Si tienes algo que pertenezca a la aparición tienes hasta un +5 a la tirada. Si obtienes más de tres éxitos en el ataque teúrgico tendrías una visión respecto al fantasma, quizás como murió, o algo relevante de su vida o su no-vida.

Coste: ninguno.

FASCINACIÓN: INSTINTO DE OBEDIENCIA

Inspiras gran confianza hacia los demás, sobre todo cuando se trata de órdenes directas y rápidas, ya que el poder es efímero. El fascinado debe realizar la orden delante de ti, pues si no está en tu presencia la fascinación desaparece.

Tirada: debes vencer en el ataque teúrgico.

Coste: dos puntos de dinamis de gravitas por orden.

MÉDIUM: SOMBRAS Y ESCALOFRÍOS

Puedes notar la presencia de espíritus cerca de ti, puedes enfocar tu intuición incluso a un lugar, notarías que te observan desde el más allá.

Tirada: según los puntos de éxito tendrías más o menos información, puedes recibir imágenes relacionadas con el ser, como su pasado, emociones y otros datos.

Coste: ninguno.

CODEX ADVERSARII

SOBRE LOS ADVERSARIOS

El Pacto tiene en su haber más enemigos que amigos o aliados, es el precio por la conquista de tan vastas regiones, de tantas civilizaciones, de arrodillar y humillar a tantos dioses extranjeros; los mismos que ahora observan como los dioses capitolinos han quedado debilitados por la desidia y abandono de los propios romanos. El poder ha corrompido la fuerza de los teúrgos romanos en el pasado, y aunque ahora recuperan su poder todos desean vencer y destruir a los adoradores de los dioses de Roma.

Los cultos secretos han concebido a través de los siglos multitud de mentiras y falsedades, todo para hacer a los suyos más hostiles y despectivos con sus enemigos. Pocos saben la verdad que se esconde tras estos, pocos conocen las traiciones y métodos horribles que han utilizado los cultos romanos para robar el poder de las otras religiones.

CATHOLICUS MUNDI

"NOSOTROS, LOS CRISTIANOS, HEMOS SURGIDO AYER Y YA LLENAMOS VUESTROS GRUPOS SOCIALES... EL PALACIO, EL SENADO, EL FORO..."

-TERTULIANO, PATRIARCA DE LA IGLESIA

El nombre de cristianos fue empleado por vez primera en Antioquia, ciudad en la que la comunidad cristiana fue desde sus inicios numerosa.

Los cristianos han podido sortear poco a poco todos los obstáculos que el Pacto y los líderes paganos les han impuesto, gracias a su fe, pero sobre todo gracias a su unión y su astucia. Tras la muerte del teúrgo Jesucristo sus inmediatos seguidores, llamados apóstoles -enviados- propagaron su fe y dogma por diversas tierras del Imperio. Los doce apóstoles fueron Andrés y su hermano Simón, llamado después Pedro, primer obispo de Roma, Santiago el Mayor y Juan, Felipe, Bartolomé, Judas Tadeo, Mateo Leví, Tomas,

Santiago el Menor, Simón Cananeo, y Judas Iscariote, que tras su suicidio fue sustituido por Matías.

Saulo de Tarso, conocido como Pablo, judío fariseo, no fue uno de los primeros doce. Tras combatir a los cristianos se unió a ellos al recibir una revelación del propio Jesús, convirtiéndose en uno de los pilares de la Iglesia cristiana.

La diferencia relativamente plausible pero clara de la secta del nazareno respecto a las creencias grecorromanas es su monoteísmo radical y absoluto. Solo creen y adoran a un único Dios. Este es omnipotente y único, un dios celoso, cruel y bondadoso a la vez. Esta prerrogativa cristiana ha puesto en contra a las autoridades imperiales que solo piden a los ciudadanos y súbditos del imperio participar en el culto al emperador y a Roma, los nazarenos se niegan a ello ya que atenta contra su fe, contra su dios. Por ello se les considera enemigos del Estado, al poner en peligro la *pax deorum*, al incitar la ira de los dioses.

Pero ante un mundo en crisis los cristianos predicaban una vida plena tras la muerte, donde los justos y virtuosos serán dichosos eternamente. Los cultos paganos grecorromanos no aseguran sino una triste existencia en el Más Allá. Solo los poderosos y conocedores de secretos pueden acceder al verdadero Elisium, siendo los teúrgos los grandes partícipes de las ventajas de los poderes paganos.

EL OBISPO DE ROMA

La figura más representativa de la organización cristiana es el obispo de Roma, líder espiritual y doctrinario, aunque su autoridad suele ser cuestionada por otros obispos y sabios. Pocos han sido los obispos de la gran ciudad de Roma que han vivido en paz, pocos los que no se han visto envueltos en disputas y discusiones dogmáticas. Los obispos de Roma de finales del siglo II y el siglo III son Sotero (166-175), Eleuterio (175-189), Víctor I (189-199), Ceferino (199-217), Calixto I (217-222), Urbano I (222-230), Ponciano (230-235), Antero (235-236), Fabiano (236-250), Cornelio (251-253), Lucio I (253-254), Esteban I (254-257), Sixto II (257-258), Dionisio (259-268), Félix I (269-274), Eutiquiano (275-283), Cayo (283-296) y Marcelino (296-304). El conocido apelativo de *papa* para designar al obispo de Roma no se utiliza asiduamente hasta el S. X.

LOS ANTIPAPAS

Los obispos romanos tienen además el problema de los llamados antipapas, obispos escogidos por unos pocos que rivalizan con su poder y la jerarquía en la propia Roma. El primero de ellos es **Hipólito** (217-235) durante los mandatos de Calixto I y Urbano I. El segundo antipapa data del mandato de Cornelio, llamado **Novaciano**, el cual trata de imponer al obispo un rigor extremo contra los *lapsi* que intentan ingresar nuevamente en la comunidad. El enfrentamiento termina en ruptura y algunos obispos proclaman a Noviciano obispo de Roma. Cipriano de Cartago y Dionisio de Alejandría, junto a 60 obispos, condenan a Noviciano, que desaparece discretamente, pero la secta de este sobrevivirá algunos años.

LA JERARQUÍA DE LA IGLESIA

La organización jerárquica de la iglesia antigua es sencilla en esencia, pero efectiva. A la cabeza de las diferentes con-

ANTAGONISTAS DEL PACTO

Cristianos: seguidores de Jesucristo, su fe es muy poderosa.

Condenados: teúrgos de los cultos grecorromanos no suscritos al Pacto Secreto.

Prítanis: teúrgos del culto a Apolo, enemigos acérrimos del Pacto.

Atlantes: poderosos inmortales provenientes de la Atlántida.

Druidas: teúrgos de los cultos celtas de la Galia, Britania y otras regiones celtas.

Hazar: teúrgos de los cultos prohibidos del Oriente.

Kahin: teúrgos de los cultos árabes. Grandes adivinos.

Kehnem: teúrgos cartagineses. Se duda incluso de su existencia.

Shem: sacerdotes egipcios al servicio de la Enneada.

Summus vir: "Gran hombre". Nombre que reciben los teúrgos iberos y tartésicos de Hispania.

Magoi: casta sacerdotal de los Persas. Grandes enemigos del Pacto Secreto y de Roma.



FE CRISTIANA

Las numinae y dominatus de los creyentes cristianos son en verdad especiales. Pero lo que les hace temibles adversarios es su defensa teúrgica. Un cristiano devoto puede fácilmente doblar su defensa teúrgica, los más creyentes –a menudo de-seosos aspirantes a mártires- pueden triplicar su defensa.

gregaciones se encuentran los *episcopi*, **obispos** o coordinadores. Tras ellos los **presbíteros**, o ancianos, cuya función es la de ayudar directamente al obispo en materias de liturgia y sabiduría. Finalmente los **diáconos**, o servidores, administradores de los bienes, aunque escasos, materiales de las iglesias. En algunas comunidades la estructura puede ser algo más amplia.

EL ORBE CRISTIANO

Los cristianos se extienden por numerosas provincias del Imperio, especialmente en Egipto, Cirenaica, Asia, Cilicia, Bitinia, Ponto, Siria, Lycia, Fenicia, Macedonia, Byzacena, Betica, Narbonense e Italia, así como ciudades varias, como Tingi (Tánger), Burdigala (Burdeos) Lugdunum (Lyon). Las ciudades más importantes para los cristianos, donde el número de estos es considerable y sus obispos poseen una importancia especial son Jerusalén, Alejandría, Antioquia, Cartago y por supuesto Roma.

ACTITUDES DE MARCO AURELIO, CÓMODO Y SEPTIMIO SEVERO CON LOS CRISTIANOS

Marco Aurelio detestaba a los cristianos, a los que consideraba fanáticos irracionales, enemigos del Estado. Ya que las duras guerras danubianas y la peste fueron en parte achacadas a la ira de los dioses tradicionales, los cristianos fueron considerados en concreto sospechosos. Aproximadamente del 160 al 180 muchos cristianos fueron martirizados, especialmente en Roma y la Galia.

Curiosamente, Cómodo dejó en paz a los cristianos. Posiblemente por influencia de su concubina Marcia, convertida al cristianismo.

Severo prohibió el proselitismo en el 202, tanto judío como cristiano. Persecución, ejecuciones y martirio sobre todo en Egipto, África, la Galia y Roma.

LAS PERSECUCIONES

“EL TÍBER SE HA DESBORDADO EN LA CIUDAD, EL NILO NO SE HA DESBORDADO EN LOS CAMPOS, EL CIELO HA PERMANECIDO INMÓVIL, LA TIERRA HA TEMBLADO, EL HAMBRE O LA PESTE SE HAN DECLARADO... EN SEGUIDA SE GRITA: ¡A LOS LEONES CON LOS CRISTIANOS!”

-TERTULIANO, QUEJÁNDOSE DE QUE SE ACHAQUEN TODOS LOS MALES A LOS CRISTIANOS.

Durante el mandato de Decio y Valeriano los cristianos van a sufrir una de las persecuciones más feroces. Decio ve como el imperio es amenazado en todas sus fronteras, y pidiendo la ayuda de los dioses (y del Pacto), dicta la orden de sacrificar un grano de incienso a los dioses romanos, especialmente al emperador divinizado Augusto, y orar a los dioses. Aquel que realiza el sacrificio recibe un certificado, llamado *libelo*. Los cristianos se niegan a sacrificar por lo que Decio juzga que estos atentan contra el Imperio, ya que el cometido del sacrificio es pedir la ayuda de los dioses tradicionales de Roma, iniciando la más terrible persecución, los cristianos son enemigos del Impe-

rio. Durante tan terrible matanza muchos cristianos reniegan de su fe por miedo a la muerte, son los llamados *lapsi* o débiles. En verdad solo reniegan en su mayoría ante las autoridades pues vuelven a la iglesia arrepentidos de su falta de fe y carácter. La propia iglesia no sabe si volver a admitirlos aunque finalmente muchos reingresan.

PRÁCTICAS RELIGIOSAS

El cristianismo de los primeros tiempos difiere en algunas de las prácticas litúrgicas modernas, siendo un proceso largo y lento la formación actual de los sacramentos y ritos.

Los cristianos para ingresar en su iglesia realizan la catequesis, enseñanza de la fe y dogma cristianos. Tras ella el aspirante es bautizado, de esta forma ingresa en la comunidad -por norma el bautizo no se realiza en niños, ya que este debe ser voluntario-. El principal rito cristiano es la eucaristía, en la que simbólicamente beben y comen la sangre y carne de su Dios, para purificarse y unirse a él, en la forma de vino y pan. En la eucaristía se requiere un severo ayuno previo, por lo que al beber vino puro -la sangre de Cristo- los creyentes caen con frecuencia en cierto "éxtasis" divino.

Para poder realizar sus ritos se reúnen en las casas de los miembros más pudientes de la comunidad, en villas alejadas o en las catacumbas, donde entierran a sus muertos.

Los cristianos no incineran a los muertos, como la mayoría de los romanos, sobre todo los pobres. Los cristianos ante la negativa imperial y lo caro de los terrenos disponibles para utilizar como cementerios utilizan camposantos subterráneos, llamados catacumbas, nombre que se aplicó pues una de las primeras se llamaba en griego *kata kumene*. Además los cristianos no desean tener a sus difuntos junto a tumbas paganas. Las catacumbas se utilizan en diversos lugares a parte de Roma, como Nápoles, Siracusa y el norte de África. En Roma las galerías llegarán a sumar más de 900 kilómetros. Las primeras catacumbas datan del 150 d. de C.

Debido a su fácil acceso las gentes suelen asaltarlas, con especial violencia en África, aunque los cristianos las utilizan como refugio temporal, debido a su largo tamaño y compleja disposición. Durante las persecuciones el acceso a las mismas está prohibido, pero los cristianos siempre desearon de estar cerca de sus muertos para honrarlos, logran entrar. Las catacumbas suelen estar ricamente decoradas con grabados y pinturas, y unos pocos objetos de culto.

Los cristianos utilizan gran cantidad de símbolos secretos para identificarse unos a otros, como el pez, el buen pastor, entre otros. Ya desde temprana época se santiguan. Estos símbolos a menudo son figuras paganas, ya que los cristianos las utilizan para confundir a los paganos. Apolo u Orfeo suelen representar a Cristo, la diosa Isis con su hijo Horus en los brazos representa a la Virgen María con Jesús, a Caelo, dios de los cielos clásicos, para representar el poder divino de Cristo, y así gran cantidad de figuras. Pero no todo son figuras mitológicas, pasajes de la Biblia también son representados, como Noé y el Arca, la adoración de los Reyes Magos, la resurrección de Lázaro, etcétera.

La mayoría de las gentes del Imperio creen que los cristianos son locos sanguinarios, caníbales que devoran carne y sangre humanas -eucaristía-, cayendo en el incesto, ya que proclaman que "debes amar a tu hermana y hermano", además de ser culpables de cualquier desgracia que suceda, ya que al no adorar a los dioses tradicionales atentan contra la *Pax Deorum*. Son miembros de sectas extrañas y secretas, enemigos del Estado. Todo ello debido a la ignorancia sobre la verdad cristiana, cuya máxima es "amaos los unos a los otros" ... espiritualmente claro.

LAS DOCE IGLESIAS

Los apóstoles crearon tras la muerte de Jesucristo doce iglesias ocultas, mezcladas en la gran iglesia. Debe entenderse que estas iglesias sagradas instituidas por los apóstoles se desarrollan paralelamente al resto de las congregaciones cristianas. Los obispos y sus ayudantes no siempre pertenecen a estos grupos secretos, desconocidos incluso para los cristianos comunes. Son de algún modo sectas, pero no son herejes ni contrarias a las doctrinas generales, aunque en ocasiones algunos de sus miembros caen en la herejía, incluso en la apostasía. Esto último es muy raro que suceda, sobre todo por el extremo control de los Patriarcas, líderes de estas iglesias cuya función es preservar la cohesión del cristianismo por todos los medios.

Cada iglesia posee su propia historia arcana. Algunas han prosperado pero casi la mitad ha desaparecido. Únicamente quedan siete de las doce primeras, y no sería de extrañar que durante las persecuciones sucumbiese una o dos de las que todavía sobreviven.

Todas esconden secretos, actividades únicas e ideas propias, pero no fuera del dogma general de la Iglesia, ya que los Patriarcas son los que dirigen los dogmas desde las sombras. Son la verdadera fuerza activa del cristianismo más radical.

El único apóstol que no fundó una iglesia propia fue Matías, sucesor de Judas Iscariote, pasando a ayudar a la creación de la iglesia del *canticum*.

Las iglesias fundadas por Pedro, Juan y Santiago el Mayor, los tres discípulos preferidos de Jesucristo, son las más influyentes y respetadas.

Las siete iglesias supervivientes son las siguientes:

Comunidad de los hijos del Trueno: fundada por Santiago el Mayor. Sus miembros son conocidos por los *boanerges*, o hijos del trueno, nombre dado por Jesucristo a Iacobus -Santiago- por su fuerte temperamento. Su principal misión es velar por los obispos y diáconos, a menudo sin que estos se percaten.

Iglesia de los Leones del Señor: fundada por Pedro, conocido como Cepha, piedra en arameo, nombre que le dio Jesucristo al referirse a él como la primera piedra de la iglesia cristiana. Pedro fue obispo de Antioquia, donde organizó a los primeros *leo deum*, que le acompañaron a Roma, donde se convirtió en obispo. Cada término tiene su sede de la Iglesia de los Leones. Sus miembros son radicales encargados de vigilar y eliminar a los teúrgos más activos en su lucha contra el cristianismo, muy temidos por los teúrgos por su fanatismo. En su organización también destacan los *susurradores*, delatores de teúrgos.

Iglesia de Maris Estella: fundada por Juan -hermano de Santiago el Mayor-. Compuso el Apocalipsis, murió en Efeso

EL PERRO NEGRO

Figura enigmática, el canis niger tiene absoluta libertad para observar y castigar a los miembros de las doce iglesias que crea conveniente purgar. Nadie osa discutir sus decisiones. Entra donde quiere, se le responde toda pregunta y se le entrega todo aquello que solicite. Exclusivamente los Patriarcas conocen su verdadera naturaleza. Para muchos cristianos es únicamente una leyenda, pero es real... Tampoco se sabe con certeza porque se le llama el Perro Negro, aunque ciertamente viste de negro, este individuo se dice que presenció la muerte de Jesús en la cruz y que de él recibió una orden y un mensaje.

a una edad asombrosa. La *maris* se organiza desde Efeso, aunque se disponen a cambiar de sede, pensado en establecerse en Bizancio. Su principal cometido es recopilar los saberes teológicos, cristianos, paganos y de cualquier índole. Los sabios de la organización guardan todo tipo de reliquias y objetos religiosos. Llamados *iluminados*. Esta iglesia se ha escindido en dos partes, pues un nutrido grupo de radicales ha formado la Iglesia del Apocalipsis. Sus miembros se han ocultado en una isla griega desde la cual planean su primer movimiento.

Iglesia de los ergástulos: fundada por Andrés, primer discípulo del Señor, amigo de Juan el Bautista. Predicó en Escitia, Macedonia y el Epiro. Crucificado en Patras, Grecia, en una cruz aspada. Sus miembros se hacen llamar *ergástulos* -condenados-. Mezclados entre los esclavos y libertos. Muy bien organizados.

Iglesia del Canticum: fundada por Pablo, discípulo del sabio judío Gamaliel, convirtiéndose al cristianismo cerca de Damasco, se unió tras la muerte de Jesucristo. Pablo fue martirizado por Nerón. Viajó mucho para predicar la palabra del Maestro. La *canticum* está centralizada en varios grupos denominados vicarías. Dedicados a la predicación, creando un ambiente propicio para ellos y negativo para los paganos. Muy afines a *Leo Deum*. Suelen tener problemas con los *boanerges*, tal rivalidad existe entre ambas iglesias que incluso se han producido varios asesinatos sospechosos que podrían iniciar un cisma entre ambas. Sus líderes son conocidos como los *vicarii* -representantes-.

Iglesia de Jericó: fue fundada por Santiago el menor, primer obispo de Jerusalén. Su cometido principal es el encontrar y guardar reliquias cristianas, o no tan cristianas. Dicen poseer gran cantidad de reliquias, entre ellas las trompetas de Jericó y la Lanza de Longinos. Se hacen llamar los *guenizah*, u ocultos. Tan escondidos están sus miembros que en ocasiones se cree que esta iglesia no existe, parece una leyenda más que una realidad.

Iglesia de los apologetas: fundada por Mateo Leví, publicano -cobrador de impuestos-, enemigo de los fariseos. Sobre todo se dedican a escribir y combatir el paganismo, especialmente a los filósofos. Defensores de la fe. Establecidos en Alejandría, introducidos en la famosa Biblioteca. Se les conoce como los *alejandrinos*.

LOS CONDENADOS

"SON MULTITUD LOS QUE HAN RECHAZADO UNIRSE A NOSOTROS EN ESTA GLORIOSA NOCHE. POR ELLO CONDENADOS ESTÁN. NO IMPORTA. SI AÚN LO DESEAN, SUS HERMANOS LES ESPERAN. EL PACTO ES GENEROSO... PERO QUE NO ESPEREN ETERNAMENTE, PUES NUESTRA MANO TENDIDA AHORA HACIA ELLOS, ¡BIEN PUEDE LLEVAR UNA ESPADA O UN RAYO EN EL FUTURO!"

-EL FLAMEN DIALIS TRAS LA NOCHE DEL JURAMENTO, ADVIRTIENDO A LOS CULTOS CONDENADOS QUE EL PACTO NO ESPERARÁ POR ELLOS ETERNAMENTE.

Durante la Noche del Juramento varios cultos grecolatinos no asistieron al evento sagrado, prefiriendo permanecer al margen, son los cultos condenados. Este apelativo es utilizado por los cultos del Pacto, ya que consideran que estos al quedarse al margen poco podrán hacer para sobrevivir a la Guerra de los Dioses, condenados a desaparecer.

Estos cultos interaccionan con el Pacto asiduamente, no son enemigos, pero tampoco amigos. Actúan en un precario equilibrio entre el Pacto, los grupos taumatúrgicos y filosóficos, cada culto condenado tiene sus propios intereses y es completamente independiente uno de otro.

Los cultos condenados más importantes son el de Mercurio, Esculapio, Diana, Baco y el de Plutón.

CULTO A MERCURIO

"ESCUCHA ATENTAMENTE, TÚ QUE TE HACES LLAMAR TEÚRGO, CONOCEDOR DE SECRETOS Y OTROS APELATIVOS. ¿QUÉ PUEDO OFRECERTE YA QUE DICES SABERLO TODO? ¿ERES COMO YO, CAPAZ DE VIAJAR EN UN PARPADEO DE UNA CIUDAD A OTRA? ¿DE HABLAR CON SERES QUE AÚN NO EXISTEN? ¿PUEDES MIRAR AL ABISMO, SONREÍR Y COMPRENDER QUE SE TRATA DE UNA BROMA? DICES QUE NO ME COMPRENDES... ¿PERO NO ME ASEGURABAS QUE LO SABÍAS TODO?"

-UN HERMÉTICO INTENTANDO BURLARSE DE UN TEÚRGO AMIGO SUYO. UN SIMPLE JUEGO PARA ÉL.

Los teúrgos de este culto reciben el nombre de herméticos. Su poder sobrenatural es un misterio total, aunque se dice de ellos que han sabido fusionar la teúrgia con la taumaturgia, siendo su poder extraño y exótico. Diseminados por todo el Imperio, su poder rivaliza con cualquiera de los cultos del Pacto, a veces aliados, en ocasiones enemigos. Poco se sabe de ellos, ni siquiera se conoce su estructura interna, su organización es muy cerrada. Capaces de viajar instantáneamente de un lugar a otro y de influenciar el mundo con sus arteras palabras.

Mercurio recibe gran cantidad de nombres y está presente en todas las civilizaciones, pero se le conoce sobre todo en el mundo egipcio, griego, romano, celta y germano, recibiendo el nombre de Tot, Hermes, Mercurio, Lug y Wōðanaz -Odín- respectivamente.

CULTO A ESCULAPIO

"YO SOLO PUEDO SALVAR TU CUERPO, PERO EL RESTO LO DEBES HACER TÚ. NO PUEDO SALVARTE DE TUS CONTINUAS BORRACHERAS Y DE TU ABUSO DEL OPIO. LAS CASAS DE LENOCINIO DEBES EVITARLA, ASÍ COMO LAS TERMAS QUE FRECUENTAS. ¿QUÉ TE PUEDO DECIR SOBRE TU DIETA? NO CREO QUE SEA NECESARIO ADVERTIRTE QUE TE ALIMENTAS DE FORMA BRUTAL Y DESORDENADA. COMO TE DIJE, PUEDO SALVAR TU CUERPO, PERO DEBES HACER ALGO PARA QUE TU VOLUNTAD VENZA A TUS HÁBITOS. LA MENTE VENCE AL CUERPO. SI QUIERES QUE ESTO SUCEDA, DEBES OBEDECERME CIEGAMENTE, DÍA Y NOCHE, SIN CUESTIONARTE MIS MÉTODOS, POR MUY EXTRAÑOS QUE TE PAREZCAN"

-UN ESCULAPIO ADVIRTIENDO A UN DISOLUTO SENADOR SOBRE LA VERDADERA IMPORTANCIA DE LA CURACIÓN: DEBE EMPEZAR POR UNO MISMO.



Dios de la curación y de la salvación del alma, este culto es un gran benefactor, ayudando a quienes lo necesitan. Esculapio simboliza la salud tanto física, mental como espiritual. Los teúrgos de este culto suelen ser grandes sanadores, tranquilos y sabios. Los más ancianos del culto se cree que tienen más de tres siglos, rozando la inmortalidad. Rara vez se inmiscuyen en los asuntos del Pacto.

CULTO A DIANA

*"BOSQUES SOMBRÍOS SON SUS ESCONDRIJOS, MONTAÑAS AGRES-
TES SU ALTO COBIJO.*

*FIERAS Y NINFAS SU MAGNÍFICA CORTE, ARCO Y SIGILO SUS TEMI-
BLES ARTES.*

HE AQUÍ A DIANA LA CAZADORA DE HOMBRES Y OTRAS FIERAS.

SEÑORA DE LO SALVAJE, PROTECTORA DE DONCELLAS.

DIOSA LUNA, HERMANA DE LA NOCHE, PROTÉGEME Y ESCÓNDEME."

-UNA SENCILLA PLEGARIA A DIANA CAZADORA.

Las teúrgas de este culto suelen habitar en lugares despoblados y agrestes, llevando vidas apartadas de la humanidad. El símbolo del culto es la Luna, regidas por la noche y la caza, ocultas en los impenetrables bosques. El culto está muy extendido en la Hélade, Italia e Hispania. Las gentes suelen pedir auxilio y protección contra las fieras a Diana, diosa cazadora y protectora de las mujeres impúberes.

No suelen interaccionar con el Pacto de buenas maneras, ya que siempre surgen problemas por la posesión de santuarios en zonas controladas por ellas, especialmente en Hispania y la Galia, donde el culto tiene gran fuerza.

El culto está muy relacionado, por no decir que es el mismo, con las diosas Selene, la Luna, y con la terrible Hécate, diosa de las brujas.

CULTO A BACO

*"CUANDO EL VINO HABÍA ENCENDIDO SUS MENTES, Y LA NOCHE OS-
CURA Y LA MEZCLA DE HOMBRES Y MUJERES, JÓVENES Y VIEJOS,
HABÍA BORRADO LOS ÚLTIMOS RASTROS DE MODESTIA, SE INICIABAN
LAS DEPRAVACIONES DE TODA CLASE, YA QUE CADA UNO PODÍA DAR
VÍA LIBRE A TODAS LAS PERVERSIONES IMAGINABLES... O OBSTANTE,
SE MANTENÍA OCULTA LA VIOLENCIA, YA QUE LOS GRITOS DE LOS
QUE ERAN TORTURADOS CON ACTOS SEXUALES DESVIADOS, O IN-
CLUSO ERAN ASESINADOS, NO SE PODÍAN ESCUCHAR DEBIDO A LOS
FUERTES GEMIDOS Y LOS ESTREPITOSOS SONIDOS DE TAMBORES Y
CÍMBALOS."*

-LIVIO, Y SU DESCRIPCIÓN DE LAS BACANALES.

Vino y orgía, este culto está muy emparentado con la parte más superficial de los vitalis. Son los teúrgos del vino y la embriaguez. Procedente de la lejana India, tiene todavía reminiscencias de lugar tan exótico y extraño para el Imperio. Debe entenderse que el vino para los romanos es un artículo importante, capaz de alegrar el espíritu, pero el vino y Baco es más de lo que parece.

Baco recibe también el nombre de *Dionysos*, dios de la fuerza vital y del éxtasis del alma, orgía es el desenfreno del alma, una fiesta religiosa, liberando la mente, permaneciendo solo el instinto. Para los romanos es Liber Pater. También es el dios de la vegetación y de los ríos y fuentes. Es un dios complicado y con múltiples facetas.

En Roma son tolerados pero a menudo se realizan por parte del Estado prohibiciones de las fiestas báquicas ya que suelen terminar incluso con muertos, ya que el éxtasis puede llegar a ser muy violento, pues en sus ritos orgiásticos a menudo el sexo desenfrenado termina en prácticas sádicas tales como el aseninato ritual y el canibalismo.

CULTO A PLUTÓN

*"LLEVO MUERTO VARIOS DÍAS, PERO NO DESFALEZCO. ¿PORQUÉ
MIS OJOS SIGUEN ABIERTOS? ME SIENTO COMO SI ESTUVIESE ENTRE
DOS MUNDOS PERO SIN PERTENECER A NINGUNO. MI CUERPO YA NO
ME CONCIERNE, ANIMADO POR UNA FUERZA QUE NO COMPRENDO.
YA NO PERTENEZCO A LA HUMANIDAD. SOLO PUEDO PENSAR EN EL
HORROR QUE REPRESENTO A LOS QUE SE CRUZAN EN MI CAMINO
POR ESTAS SUCIAS CALLES. NO LES CULPO, MI ASPECTO DEBE SER
GROTESCO. LA CONFUSIÓN ME EMBARGA, PERO TAMBIÉN UNA VORA-
CIDAD HASTA AHORA DESCONOCIDA..."*

*-UN CADÁVER ESCLAVO DE UN DENICALUS QUE ESCAPÓ DE SU CAU-
TIVERIO, VAGANDO POR LAS CALLES DE ROMA.*

El temible señor de las tinieblas, llamado Hades por los griegos y a veces Dis Pater por los romanos. Los teúrgos de este culto, siempre siniestro, son *denicali*, nigromantes. El culto está extendido por casi todo el Imperio. Sus miembros son grandes adversarios del Pacto, ya que parecen ser acérrimos enemigos de uno de los cultos, y al estar el resto aliados con el mismo todos son sus enemigos. Se desconoce como se organizan y donde se esconden, pero todos saben que debe ser cerca de las tinieblas.

EL CULTO DE APOLO: LOS PRITANIS

*"ERA EL SEGUNDO AÑO DE LAS GUERRAS CONTRA MACEDONIA Y
TODAVÍA NO HABÍA ENCONTRADO NI A UNO SOLO DE ESOS GRIE-
GOS ADORADORES DE APOLO. MI MISTAGOGO Y RESTO DE CAMA-
RADAS ME HABÍAN ASEGURADO QUE SU PODER ERA TERRIBLE,
CAPACES DE CONCENTRAR EL PODER DEL SOL EN UN HOMBRE CON
SU SOLA MIRADA, HACIÉNDOLE ARDER COMO SI FUESE UNA TEA,
PERO ME ENCONTRABA SEGURO LUCHANDO JUNTO A FLAMINIO,
UN PODEROSO DIALIS.*

*TRAS UN TIEMPO ME ENVIÓ EL LEGADO DE LA LEGIÓN A UN PO-
BLADO GRIEGO CERCANO A TEBAS PARA RECAUDAR ALGO DE VALOR
PARA LAS TROPAS, POR LO QUE ME DIRIGÍ AL LUGAR CON MI CENTU-
RIA. AL LLEGAR LA GENTE NOS ACOGIÓ CON FRIALDAD PERO SUMI-
SOS. SAQUEAMOS EL LUGAR SIN ENCONTRAR GRAN COSA, PERO LA
FORTUNA NOS HIZO DIVISAR EN LA LEJANÍA DE UN BOSQUECILLO UN
PEQUEÑO TEMPLO. AL ACERCARME ME PERCATÉ DE QUE ESTABA
CONSGRADO A APOLO. INMEDIATAMENTE ALERTÉ A MIS HOMBRES
Y LES HICE RODEAR EL LUGAR CON LEÑA Y BREA. DEBERÍA HABER IN-
CENDIADO EL LUGAR SIN MIRAMIENTOS PERO LA BÚSQUEDA DE GLO-
RIA Y RECONOCIMIENTO POR PARTE DE MIS SUPERIORES HABÍA
INCLINADO MI LADO CODICIOSO. ME ADENTRÉ EN EL LUGAR JUNTO
A LA MITAD DE MIS HOMBRES.*

*EL LUGAR ERA SENCILLO PERO FASTUOSO. EN LA PENUMBRA DEL
INTERIOR BRILLABA UNA PEQUEÑA LUZ COMO DE UN CANDIL O
UN BRASERO. SEGUIMOS ADENTRÁNDONOS, PRECAVIDOS, ACOS-
TUMBRANDO LOS OJOS A LA OSCURIDAD. CASI AL FONDO DIVISA-
MOS EN EL SUELO, ANTE UNA ESTATUA DE APOLO, GRAN
CANTIDAD DE ORO Y OBJETOS CADA UNO MÁS BELLO Y RICO QUE
EL ANTERIOR, DE LOS CUALES COGÍ UNO. DE ESTE GRAN TESORO
PROCEDÍA LA LUZ, PERO PENSÉ ¿QUÉ LUZ HACE BRILLAR ESTE
ORO EN LA OSCURIDAD?... SIN AVISO NI CUARTEL MIS HOMBRES
FUERON CAYENDO CON UNA RAPIDEZ TAN VIOLENTA QUE EL TE-
RROR SE ADUEÑÓ DE MI Y CORRÍ. MIS HOMBRES ARDÍAN LITERAL-
MENTE, COMO SI FUESEN ANTORCHAS, NI SIQUIERA LES DIO
TIEMPO A LAMENTAR ENTRE GRITOS SU MALA FORTUNA.*

*AL CORRER GIRÉ MI CABEZA Y DIVISÉ A UN JOVEN PROVISTO DE
UN CASCO DE ORO. DE ESTE SALÍAN RAYOS QUE PARTÍAN EN DOS
LA OSCURIDAD Y ANIQUILABAN A MIS SOLDADOS Y CAMARADAS.*

*NADA MÁS SALIR ORDENÉ A MIS HOMBRES PRENDER FUEGO EL
TEMPLO. ORDENÉ LA RETIRADA Y ABANDONAMOS EL LUGAR. ERA*

LA PRIMERA VEZ QUE VEÍA A UN PRÍTANIS Y OS PUEDO DECIR QUE ES LA ÚLTIMA VEZ QUE DESEO VOLVER A VERLOS.

DE AQUEL LUGAR TODAVÍA CONSERVO UN RECUERDO, EL OBJETO DE ORO QUE PUDE COGER ERA UNA PEQUEÑA FIGURA DE ORO DE APOLO, EL DIOS MALDITO, PERO LA CONSERVO DESPUÉS DE TANTOS AÑOS, NO DESEO OLVIDAR LO QUE VI, A LOS HOMBRES QUE PERDÍ POR MI SOBERBIA..."

-DEL LIBRO AUTOBIOGRÁFICO ESCRITO POR EL DIALIS MARCO USSETANIO, DURANTE SU ENCUENTRO CON EL PRÍTANIS PERSEO HARTO.

Durante las guerras en Grecia los teúrgos romanos se encontraron con un peligroso enemigo, los prítanis, los teúrgos del dios Apolo. Bien organizados y valientes lucharon contra Roma hasta que cayeron sometidos tras numerosas batallas, vencidos por los diales y los saliare. Pero antes de caer maldijeron a los diales con lo que se ha llamado la *maldición flamínica*, destruyendo a la familia Flaminia, artífice principal de la conquista romana.

Los teúrgos del Pacto afirman que los prítanis han sucumbido a la sombra de una manera total y especialmente nefanda, ya que deseaban usurpar el trono de Júpiter para entregarlo a Apolo.

Tras la guerra y pacificación de la Hélade, los prítanis se escondieron y fortalecieron, hostigando a los teúrgos del Pacto. En el Oriente del Imperio hay una guerra no declarada, donde nadie está seguro, ya que los pritanis son poderosos y temibles adversarios, implacables y llenos de recursos.

EL PRÍTANI EN JUEGO

Puedes utilizar los Misterios de Caelum, Divinatio, Maiestas, Sapientia y Vitae para crear tus propios pritanis. Considera que no son pocos sus fieles y allegados. No son teúrgos aislados,

aunque no son muy numerosos tienen gran cantidad de recursos en la Hélade, la provincia de Asia y tierras cercanas.

APOLO, EL GRAN DIOS RIVAL DE ZEUS

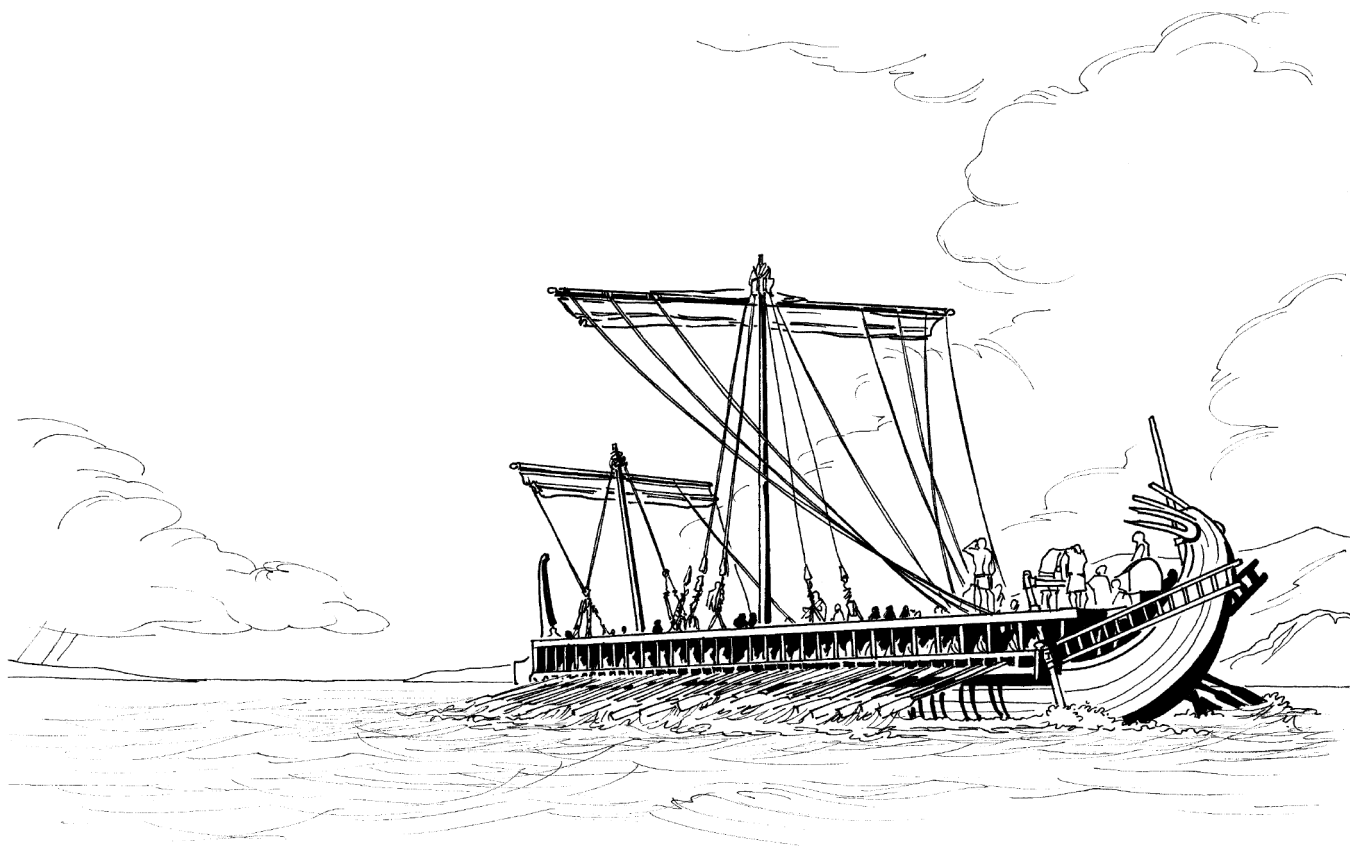
Dios de múltiples facetas, dios protector del ganado, dios lobo, sanador, músico y precursor de numerosas artes, dios de la purificación, de las epidemias y las curaciones, dios de la inspiración y las musas, de los oráculos, del derecho y la justicia, protector de los jóvenes y la juventud, del vigor físico, dios del Sol,...

Son muchas y variadas las funciones atribuidas a Apolo, es un gran dios. No se encuentra solo en su lucha contra Júpiter y el Pacto, otros dioses menores y daemoni se le han unido en lo que los pritanis llaman la *Diomaquia*, la Guerra contra los Dioses liderados por Júpiter.

LOS QUE VINIERON DE MÁS ALLÁ DEL MAR

"HACE MUCHOS AÑOS MI MISTAGOGO ME HABÍA ASEGURADO QUE LOS ANTIGUOS ATLANTES AÚN HABITABAN ENTRE NOSOTROS. MI REACCIÓN FUE DE MOFA Y TODAVÍA RECUERDO EL DOLOR DE MIS HUECOS TRAS LA TREMENDA REPRIMENDA QUE RECIBÍ, PERO COMO SOY CABEZOTA SEGUÍ PENSANDO QUE ERA UN CUENTO PARA ASUSTAR A LOS JÓVENES. PERO AHORA ME DOY CUENTA DE MI ERROR Y DE LA REALIDAD DE ESTOS SERES QUE ANTES PUEDE DECIRSE ERAN HUMANOS. RESUMIRÉ MI EXPERIENCIA.

TRAS VARIAS CAMPAÑAS EN GERMANIA GANÉ SUFICIENTE DINERO COMO PARA COMPRAR UNA PEQUEÑA VILLA CUAJADA DE FRUCTÍFEROS OLIVARES CERCA DE LA BELLA CIUDAD DE NEBRISSE, EN LA BÉTICA, FAMOSA Y HERMOSA TIERRA DEL SUR DE HISPANIA. LA VILLA DISTA UNAS POCAS MILLAS DE LA DESEMBOCADURA DEL BETIS, LUGAR QUE ME GUSTA VISITAR POR SU CAZA Y SUS HERMOSAS MA-



RISMAS. CON SOLO CONTEMPLAR UN AMANECER EN ESE LUGAR, UN HOMBRE PUEDE CONSIDERAR ESA TIERRA SU HOGAR.

AUNQUE ERA INVIERNO DECIDÍ IR AL LUGAR DE CAZA, YA QUE EL TIEMPO NO ERA ESPECIALMENTE DURO. DURANTE TRES DÍAS HABITÉ EN UN CAMPAMENTO JUNTO A DOS SIRVIENTES, PERO A LA CUARTA NOCHE UNO DE ELLOS DESAPARECIÓ DURANTE LA GUARDIA. AL PERCATARME DE ELLO AL AMANECER INMEDIATAMENTE INICIÉ SU BÚSQUEDA, PUES SOY HOMBRE DE PRINCIPIOS Y NUNCA ABANDONO A QUIEN CONSIDERO UN ALLEGADO.

TRAS POCAS HORAS DE BÚSQUEDA EN LAS FRÍAS Y BRUMOSAS MARRISMAS ENCONTRÉ UNA VILLA ABANDONADA, SU ESTADO ERA DE RUINA Y TENÍA ASPECTO DE ENCONTRARSE EN TAL ESTADO DESDE EL INICIO DE LOS TIEMPOS, PERO ESTABA EQUIVOCADO. AL ACERCARME PUDE VISLUMBRAR DESDE UNA VENTANA SITUADA EN LA PARTE SUPERIOR DEL EDIFICIO PRINCIPAL UNA FIGURA HUMANA INMÓVIL QUE NO PUDE DISTINGUIR CON CLARIDAD, PERO QUE PARECÍA MI SIRVIENTE. ME ACERQUÉ A LA PUERTA PRINCIPAL Y LA ABRÍ CON LOS CASCOS DE MI CABALLO. LA PUERTA CEDIÓ ROMPIÉNDOSE EN MIL PEDAZOS, PODRIDA POR LA HUMEDAD Y EL TIEMPO. DEL INTERIOR, OSCURO E IMPRECISO POR LA AUSENCIA DE LUZ, UN OLOR A PUTREFACCIÓN INUNDÓ EL AMBIENTE. ALGO DEBIÓ OLER O SENTIR MI CABALLO ADEMÁS DEL NAUSEABUNDO OLOR PUES ENCABRITÓ Y ME DERRIBÓ CON FIEREZA, Y OS PUEDO ASEGURAR QUE ELLO NO ES FÁCIL PUES SOY UN EXCELENTE JINETE.

AL CAER DEBÍ PERDER EL CONOCIMIENTO PUES AL DESPERTAR ME ENCONTRABA SOLO. MI OTRO SIRVIENTE HABÍA DESAPARECIDO Y ERA CASI DE NOCHE, AUNQUE HABÍA PARTIDO AL AMANECER. PERO NADA SUELE MEDRAR MI VALOR Y ME ADENTRÉ EN LA CASA A OSCURAS. TRAS CAMINAR A TIENTAS Y CON MI PUGIO EN MANO DESCUBRÍ UNAS ESCALERAS QUE CON CUIDADO UTILICÉ PARA LLEGAR AL PISO SUPERIOR. NO ME COSTÓ ENCONTRAR LA HABITACIÓN EN LA QUE HABÍA VISLUMBRADO LA SILUETA ANTERIORMENTE, PERO LO QUE VI ME SOBRESALTÓ. UN ESQUELETO YACÍA SOBRE LO QUE ME PARECIÓ UN ALTAR DE PIEDRA. ME ACERQUÉ PARA OBSERVARLO MÁS DE CERCA PUES MI CURIOSIDAD SIEMPRE ME HA PERDIDO. ¿QUIEN YACÍA MUERTO SOBRE EL ALTAR PIEDRA? AL ACERCARME ME DI CUENTA DE QUE TRAS EL ALTAR, AGAZAPADOS, ESCONDIDOS, YACÍAN LOS CUERPOS DE MIS DOS SIRVIENTES, DECAPITADOS Y SIN VISOS DE ENCONTRAR SUS CABEZAS. RÁPIDAMENTE MIRÉ EL ESQUELETO Y OBSERVÉ EN LA OSCURIDAD COMO SE MOVÍA, PARECÍA ESBOZAR UNA CRUEL SONRISA, SI PUEDE LLAMARSELE ASÍ. DEBIDO A LA OSCURIDAD NO LO HABÍA VISTO, PERO SUS DIENTES ERAN TODOS AFILADOS COMO COLMILLOS, MANCHADOS AHORA DE SANGRE. AGARRADAS CON SUS MANOS, LAS CABEZAS DE LOS DECAPITADOS, LAS CUALES ESTABAN COMPLETAMENTE DESTROZADAS, UNA HORRIBLE VISIÓN. LA SANGRE MANABA DE ELLAS, INUNDADO LA BOCA Y MANOS DEL ESQUELETO, PERO LO QUE ME HORRORIZÓ FUE VER COMO ÉSTA COMENZÓ A CUBRIR TODO EL CUERPO, REPETANDO POR LOS HUESOS. DE ESTOS GERMINABA MÚSCULO, CARTÍLAGO Y VENAS, CUBRIENDO EL CUERPO CON RAPIDEZ. EL SER ME MIRÓ A MEDIDA QUE SUS OJOS SE FORMABAN, Y DE SU GARGANTA AÚN INACABADA, BROTÓ UN GRITO QUE NO ME PARECIÓ MUY HUMANO. MI REACCIÓN FUE LA DE SALIR CORRIENDO, PERO COMO YA DIJE ANTES, SOY HOMBRE VALEROSO Y NO HUÍ. AGARRÉ CON FUERZA EL PUGIO, E INTENTÉ QUE EL SER DEJASE DE GRITAR. SECCIONÉ GRAN PARTE DE LA GARGANTA. ACUCHILLÉ REPETIDAS VECES, PERO EL CUERPO SEGUÍA FORMÁNDOSE. SÚBITAMENTE DEJÓ DE GRITAR, PERO LO QUE DIJO FUE PEOR: -AURELIO-. ¿HABÍA PRONUNCIADO NOMBRE! ¿PERO COMO ERA POSIBLE? ERA DEMASIADO PARA MI. SALÍ CORRIENDO DE AQUEL ESPANTOSO LUGAR. CUANDO BAJABA POR LAS ESCALERAS PUDE VER AL SER LEVANTARSE. ERA UN HOMBRE DE GRAN ALTURA, FUERTE Y ATRACTIVO. ME SONREÍA

MIENTRAS SE PASABA UNA MANO POR EL CUELLO, EN EL LUGAR QUE LE HABÍA ASESTADO CON EL PUGIO. NI SIQUIERA UNA CICATRIZ, ME DIJE. YA EN EL PRIMER PISO, TROPECÉ CON VARIOS OBJETOS EN LA OSCURIDAD. CREO QUE ERAN CRÁNEOS. NUNCA HABÍA SENTIDO TAL PÁNICO. NO SE REALMENTE QUE SUCEDIÓ DESPUÉS PUES SOLO RECUERDO QUE CORRÍ HASTA LLEGAR A LAS AFUERAS DE LA VILLA, OYENDO EN MI CABEZA MI NOMBRE SIN CESAR Y OTRAS PALABRAS, EN UN LENGUAJE DESCONOCIDO.

DÍAS DESPUÉS LLEGUÉ A MI HOGAR. MIS SIRVIENTES TARDARON EN RECONOCERME PUES MI PELO SE HABÍA VUELTO BLANCO. SOLO SE QUE AQUEL SER ERA UNO DE AQUELLOS ATLANTES DE LOS QUE ME HABLÓ MI MISTAGOGO, PUES EN IMÁGENES EL SER ME LO MOSTRÓ..."

-EL TRIBUNO AURELIO GELIO GADITANUS CONTANDO EN UN BANQUETE SU ENCUENTRO CON EL ATLANTE.

LOS ATLANTES TRAIADORES

Tras el fracaso de Prometeo de lograr la liberación del género humano tras el desastre de Troya, recorrió las tierras bañadas por el Mediterráneo y escogió de entre los miembros de la humanidad, hombres y mujeres, a los más sabios y pacíficos, concibiendo para ellos una tierra en la que la raza de oro por él escogida prosperase sin miedo a los dioses, una tierra que se la conocería por la **Atlántida**, ya que su República de hombres sabios está situada en aguas del Océano Atlántico, posesión de Neptuno. En la isla crearon un Estado perfecto según las ideas de Prometeo y los sabios, cuyo grado de civilización alcanzó cotas insospechadas. La isla está gobernada por el primer atlante, Mecone el Sabio, del que se rumorea entre los propios atlantes que es de la estirpe de oro y uno de los primeros hombres sobre la faz de la tierra.

Algunos sin embargo ocultaban en su corazón el deseo del poder. Abandonaron la isla en secreto, dirigiéndose a las tierras de sus antepasados. Estos se convirtieron en eminentes sabios y gracias a su influencia se mezclaron entre los mortales, pues ellos no podían morir de forma natural. Prometeo y los sabios de la Atlántida consideran a estos atlantes traidores.

En un principio estos atlantes inmortales se reunieron en el Jardín de las Delicias -algunos teúrgos creen que la Atlántida se encuentra en la Esfera de las Estrellas, y el Jardín de las Delicias en el Puente Sublunar-, isla cercana a la Atlántida. En ella proyectaron como someter el mundo a sus intereses, y tras esto conquistar la Atlántida de Prometeo, eliminarlo y vivir por siempre sin dios alguno.

Poderosos, ocultos, inmortales, dejando atrás el ideal de Prometeo, ocupando los sacerdocios se convirtieron en los adalides de muchos dioses, en héroes, engañando a sus "queridos" y adorados dioses. Otros sin embargo eligieron la taumaturgia como su camino, creando a su antojo sociedades secretas.

Pero fueron muriendo, pues su verdadera inmortalidad se encontraba en la Atlántida, pero los más fuertes e inteligentes aún sobreviven, gracias a sus prácticas de taumaturgia. Muchos se han convertido en verdaderas abominaciones para preservar su vida.

Las leyendas relacionadas con los atlantes son numerosas, aunque en la mayoría de los casos se ignora que se trate de ellos, confundidos como sacerdotes, filósofos, e incluso dioses.

Las islas del Mediterráneo, Hispania, Grecia, Egipto y Fenicia fueron sus lugares predilectos, pero de entre todos estos lugares destacó uno de ellos: la isla de Thera. En ellas un grupo de atlantes conocidos como los *aunacis* o soberanos, crearon su propia Atlántida, un Estado parecido al ideado por los sabios de Prometeo, pero con objetivos más "imperialistas". Deseaban



crear un Estado regido por los sabios atlantes, donde el hombre común no sería un igual, sino un esclavo.

En la isla se organizaron diferentes “cultos” a los doce atlantes como si de dioses se tratase, lo que ofendió a las verdaderas divinidades, que con su inmenso poder la destruyeron por medio de terremotos, de maremotos y de tormentas. De los doce aunacis sobrevivieron siete que huyeron a diferentes lugares del Mediterráneo, esparciendo el resto de su civilización con ellos, surgiendo de su esfuerzo dos importantes civilizaciones, una en Creta y la otra en Micenas.

En Micenas el Precursor Perseo colaboró con el atlante **Anticitera** logrando arrancarle muchos secretos relacionados con el metal y las artes taumatúrgicas. Este atlante emulaba a Hefesto e incluso a Tot-Hermes, creando un objeto litúrgico de un poder sobrecogedor, conocido como el Mecanismo de Anticitera -el cual según la leyenda sería capaz de modificar las leyes temporales-. En Thera se inició la Cacería de los atlantes malditos contra los viatoris, acción que todavía dura, exterminando prácticamente a los viatoris, que sobreviven ocultos y protegidos por el Pacto. Los viatoris crearon su Estado perfecto en la isla de Thera, creyendo que podrían controlar a los atlantes malditos allí establecidos, pero fracasaron.

Solón de Atenas, considerado a veces un Precursor por el culto de Minerva, fue el primero que habló sobre la existencia de la Atlántida tras un viaje a Egipto, en donde unos sacerdotes le transmitieron varios secretos, entre ellos el que los atlantes existían y que habían “conquistado” Grecia y Egipto. La conquista representaba el grado de influencia de estos atlantes corrompidos, mezclados entre los sabios y sacerdotes. Estos sacerdotes egipcios eran conocidos como los shem-hor, protectores de Horus, curiosamente emparentados con los saliare, que tras descubrir a varios atlantes divulgaron su existencia, iniciando una guerra contra los atlantes en Egipto, cuyo resultado fue incierto.

LAS SOCIEDADES DE INMORTALES

Los atlantes supervivientes todavía lideran sus sociedades secretas, cultos dirigidos a sus intereses, seres que antaño fueron humanos, seres tan viejos como los propios cultos secretos. Su poder es tal que los pocos teúrgos que conocen su existencia se inquietan de solo pensar en encontrarse con uno de ellos. Fueron algo más de cien los atlantes que salieron de su isla divina, pero el tiempo los ha ido eliminando poco a poco, muertos o adormecidos, y se estima que menos de la mitad sobreviven en el S. II. Se estima en una veintena las sociedades fundadas por los atlantes, aunque algunos no han podido soportar el paso del tiempo y la locura les han apartado de sus sectas.

Los atlantes malditos se mezclan en otras sociedades místicas, incluso entre los Cultos secretos y grupos taumatúrgicos.

LA ATLÁNTIDA

La Atlántida es una leyenda, aquellos que han ido en su busca no han encontrado nada, o no han vuelto. Este lejano lugar no se encuentra en el mismo plano de existencia que el mundo corriente, para alcanzarlo deben sortearse peligros, además de coincidir una serie de acontecimientos místicos y extraños.

Protegidos por Prometeo, los atlantes que se quedaron en el lugar han envejecido poco a poco, adormecidos como aquellos de la estirpe de oro. La lenta muerte del paganismo les ha apartado todavía más del mundo, quedando la enorme isla rodeada de una bruma que casi nada puede traspasar.

Algunos teúrgos creen que los atlantes todavía buscan en la tierra a los más sabios y éticos de los hombres, para renovar la sangre de sus gentes en su mundo maravilloso.

Los atlantes cultivan todas las artes y ciencias, estando cientos de años por encima del resto del mundo, tanto en esos campos como en el político y lo social, es perfecta.

La idea que tienen de la Atlántida en el mundo no es la real, son ideas enviadas desde la isla para protegerse, aunque en gran medida son simples interpretaciones erróneas y confusiones. La cuestión es que no existe una sola Atlántida, varios lugares como Tartesos en el sur de Hispania, la isla de Malta y la región del lago Tritonis en Libia, confunden la historia y los rumores sobre lugares perfectos controlados por los atlantes de Prometeo. Con los siglos los hombres han enredado todas estas historias y lugares, creando una Atlántida en su mente muy diferente a la creada por Prometeo y Mecene el Sabio.

La Atlántida es conocida sobre todo por una de sus maravillas, el *auricalco*. Un metal que en si encierra la dinamis del universo. Con cuyo toque se puede incluso resucitar a los muertos y gobernar los elementos, la panacea que todo lo cura. Los teúrgos desean poseer este metal por encima incluso de sus vidas, y no son pocos los que han ido en busca del mismo, sin éxito, aunque claro, si alguno ha logrado obtenerlo no va a proclamarlo.

EL ATLANTE EN ACCIÓN

Un atlante es un ser capaz de realizar efectos sobrenaturales muy poderosos. Para poder simular esto en *Arcana* considera que un atlante tiene características y habilidades sobrehumanas, además de poderes únicos. Cada atlante es diferente del otro, especializándose en un campo específico.

Para crear tus atlantes puedes utilizar las designaciones para crear entes y daemones pero a altos niveles, creando debilidades para ellos a partir de los estigmas sombríos. Por norma puedes considerar que un atlante tiene en su designación de poder 100 o más puntos. Puedes utilizar los dominatus y numinae para imitar sus poderes.

EL ATLANTE COMO ENEMIGO

Claramente un atlante no es apropiado como antagonista para personajes “recién hechos” pues tendrían pocas posibilidades, el atlante se los merendaría. Para llegar a enfrentarse a un atlante hay que estar muy preparado, conocer su historia y debilidades e investigar donde se encuentra. El atlante más joven tiene más de mil años, toda esa experiencia acumulada y sabiduría los hace casi omniscientes -aunque el tiempo también los puede volver locos-. Para vencerlos hay que ser muy astuto, si esperas que la buena suerte ayude a un personaje, o si se realiza un ataque improvisado, con seguridad el personaje acabará muerto o dominado por el atlante.

Intentar acabar con la vida de un atlante es todo un reto, vencer a uno es todo un acontecimiento.

LA QUINTA COLUMNA

Durante la expansión de los dominios romanos en tiempos de la República muchas provincias conquistadas, sometidas o anexionadas albergaban en su interior multitud de pueblos y creencias. Muchas de estas creencias desaparecieron, pero en su mayoría solo menguaron su poder e influencia, reduciendo su campo de acción, o quedaron adormecidos en sus viejos santuarios.

Estos dioses antaño adorados por miles de fieles fueron derrotados por los dioses romanos, convirtiéndolos en los Dioses Caídos -*dei expugnari*-. Muchos de estos dioses fueron esclavizados o incluso consumidos por el poder de los dioses Capito-

linos, otros supieron esconderse gracias a su astucia y la de sus fieles. Pero ahora que el poder de Roma se relaja y el Pacto se debate entre pugnas internas los Dioses Caídos luchan por volver a levantarse, son muchas las provincias en que los dioses olvidados añoran ser recordados. En Hispania, Oriente o en Iliria, se levantan como una quinta columna.

El Pacto apenas puede contener a estos cultos que en su mayoría poco daño pueden hacer ya que son de ámbito regional, pero otros como el culto druídico o la Enneada egipcia son lo suficientemente fuertes como para atemorizar y hacer frente a los teúrgos en sus lugares de influencia.

EL PUEBLO DEL ROBLE

"LA NOCHE ERA CLARA Y CALIDA. ERA UN VERANO PERFECTO. LOS GALOS CANTABAN. EL TONO ERA MELODIOSO PERO FUERTE. REÍAN, BEBÍAN, COMÍAN Y FORNICABAN. LO ÚNICO QUE PODÍA HACER ERA MIRARLOS. MIS HERIDAS ERAN PROFUNDAS, APENAS PODÍA MANTENERME CONSCIENTE. EL OLOR DE LA SANGRE LO INUNDABA TODO. PODÍA VERLO TODO CON CLARIDAD, YA QUE ME ENCONTRABA A VARIOS PASOS DE ALTURA. NO ESTABA SOLO, VARIAS DOCENAS DE SOLDADOS ME ACOMPAÑABAN. POR FORTUNA PARA ELLOS MUCHOS YA HABÍAN MUERTO ASFIXIADOS POR EL PESO DE LOS QUE SE ENCONTRABAN ENCIMA. YO ESTABA EN LA PARTE SUPERIOR DEL ENORME ARMazón. ESTE TENÍA FORMA HUMANA, CONSTRUÍDO EN MIMBRE.

YA SABÍA LO QUE ME ESPERABA. MÁS ADELANTE SUS MALDITOS DRUIDAS LO HARÍAN ARDER. SOLO PODÍA ESPERAR...

ME DESPERTÉ CUANDO COMENCÉ A OÍR LOS GRITOS. LOS QUE SE ENCONTRABAN EN MEDIO LUCHABAN POR SUBIR. LOS DE ARRIBA DABAN PATADAS, PUÑETAZOS Y MORDISCOS A LOS QUE SUBÍAN. EL FUEGO SUBÍA CON RAPIDEZ, HAMBRIENTO, ÁVIDO DE CARNE. EL HUMO ME ASFIXIABA, ATACANDO MIS OJOS, QUE LLORABAN PROFUSAMENTE, PERO PUDE VER A LO LEJOS AL DRUIDA. ME OBSERVABA CON CURIOSIDAD. LA RABIA ME INUNDABA, Y GRITÉ. NO POR MIEDO, SINO POR IMPOTENCIA. MORIR DE ESTA FORMA ERA GROTESCO. EL OLOR DE LA CARNE QUEMADA ERA INSOPORTABLE. A MEDIDA QUE EL FUEGO SE ELEVABA, LOS GRITOS SE IBAN APAGANDO, HASTA QUE LA INCONCIENCIA, POR LA ASFIXIA, ME AHORRÓ AL DOLOR. MI ÚLTIMA VISIÓN, LOS OJOS DEL DRUIDA."

-ÚLTIMOS MOMENTOS DEL SALIARIS QUINTO TUSCULENSIS, DURANTE LA GUERRA DRUÍDICA.

Los celtas ocupan tierras y regiones diversas, como Britania y la Galia. Pero al ser un pueblo guerrero, se han expandido por tierras tan diversas como Hispania, Norica, Raetia, Pannonia, Moesia y la lejana Galatia. Roma ha luchado contra ellos desde los primeros tiempos. Los celtas incluso saquearon Roma en el pasado, cuando aún era una ciudad joven. Ahora los únicos celtas que escapan al control romano son los hibernios y caledonios.

LA RELIGIÓN DRUÍDICA

La religión de los celtas es naturalista, llena de hermosos mitos y cuentos, guiados por la mano de los druidas, una casta de sacerdotes poderosos e influyentes. Su poder disminuyó considerablemente a la llegada de Julio Cesar, que los consideró desde un principio un poderoso enemigo, ya que cohesionaban a todos los pueblos galos, que aunque a menudo enemigos entre sí, unidos por los druidas contra los romanos.

Los druidas no fueron completamente derrotados y ahora recuperados desean tomar lo que es propio desde hace cientos de años. Sabios y salvajes, orgullosos y taimados, los druidas son los teúrgos de la religión celta, cruentos y ávidos de la sangre de los romanos.

Los celtas y su religión son vistos como primitivos por los habitantes del Mediterráneo, incluso antaño practicaban el sa-

crificio humano, y durante la guerra era costumbre exhibir la cabeza de los guerreros vencidos en el umbral de las puertas, entre otras prácticas.

Puedes crear tus propios druidas, considera que tienen acceso a los Misterios de Bellum, Caelum, Divinatio, Elementum, Natura, Sapientia y Vitae.

LAS SECTAS DE ORIENTE

"EL ORONTES SE HA DESBORDADO EN EL TÍBER. ESTA TIERRA DE SECTAS Y FE HA DESBORDADO LAS CALLES DE ROMA. SON CIENTOS LOS SACERDOTES Y CHARLATANES QUE PROMETEN Y PROPAGAN SU FE POR LAS CALLES DE LA CIUDAD, VISTIENDO SUS ROPAS EXÓTICAS, TOCANDO SUS RAROS INSTRUMENTOS MUSICALES, PIDIENDO LIMOSNAS PARA SUS TEMPLOS Y DIOS. NOSOTROS, LOS CONQUISTADORES DE ESAS LEJANAS TIERRAS, HEMOS SIDO CONQUISTADOS POR SUS SACERDOTES Y SUPERSTICIONES. NO PUEDES CAMINAR POR ROMA SIN TROPEZARTE CON ALGUNA COMITIVA PRECEDIDA POR UNO DE ESTOS SACERDOTES RAPADOS, AFEMINADOS Y PERFUMADOS, O TORTURADOS PARA DEMOSTRAR SU FE. OS PUEDO DECIR QUE SON COMO LAS MOSCAS, SOLO QUE BUSCAN NUESTROS DENARIOS. EL OTRO DÍA TUVE QUE SALIR CON UN ROBUSTO ESCLAVO PARA QUE LOS APARTASE DE MI CAMINO A GOLPES, PERO ESTOS MALDITOS LOCOS ME DABAN LAS GRACIAS IGUALMENTE, POR JÚPITER, ACASO NO TIENEN AUNQUE SEA UN MÍNIMO DE HONOR Y RESPETO."

-EL SENADOR CALPURNIO DOMICIO, EN UNA SIMPLE CONVERSACIÓN CON OTROS SENADORES DURANTE UNA CENA PRIVADA EN SU CASA.

La tierra de Siria, Fenicia y Judea, así como el reino árabe de los nabateos, con capital en Petra, o sea, el término de Oriente. Es una tierra de misterios ancestrales y exóticas sectas religiosas, peligrosa en extremo para el Pacto que nunca ha logrado establecerse con firmeza en el lugar.

Los teúrgos distinguen tres grandes raíces teúrgicas en el término de Oriente, uno es el arameo, que engloba a los fenicios y sirios, el otro es el árabe, con sede en Palmira y Petra, y por último, los judíos.

La zona aramea, Siria y Fenicia, son tierras ricas y prosperas, dedicada al lucrativo comercio de la seda y la púrpura. Es una tierra importante e influyente, con importantes ciudades, como Antioquia, Berito -Beirut-, Tiro y Damasco.

Las antiguas religiones de la zona son vitales y variadas. Mucha gente se reúne en los campos y ciudades para honrar a los viejos dioses. La región además reúne gran cantidad de adeptos cristianos, y aunque los dioses de Roma son aceptados los teúrgos tienen muy claro que solo es una táctica para mantener al Pacto controlado. Es tierra de fe. El Pacto no posee gran influencia aquí, la verdad es que es una tierra extranjera en muchos sentidos, ni siquiera el latín es el idioma habitual, y menos aún las costumbres de las gentes, orientales y poco romanizadas.

Cada ciudad, cada región posee sus dioses, aunque en realidad son los mismos con diferentes nombres, pero de tal manera dispuestos que es un verdadero laberinto religioso para los romanos.

Las regiones árabes, como la Arabia Pétreá, con capital en Bostra, y el este de Siria, prosperan gracias al comercio de las caravanas, encargadas de enviar a Roma la seda y al preciado incienso, primordial para los ritos de los cultos grecorromanos. Bien organizados en torno a las dos ciudades estandartes de la región árabe del Imperio, Palmira y Petra.

LOS CULTOS PROHIBIDOS

Los viejos cultos de Siria y Fenicia, conocidos como *haram*, o prohibidos, no son abiertamente hostiles a Roma, pero son

LOS HAZAR O LATEO

Los teúrgos de los cultos prohibidos son todo un misterio para los teúrgos del Pacto, ni siquiera saben como se denominan entre ellos, por eso el Pacto ha escogido nombre por ellos. El teúrgo que más los conoce es Paulo Árábigo, viajero que ha recorrido tierras tan lejanas como Arabia Felix y Omán, el los llama los hazar, palabra árabe que significa "los escondidos", por ello los teúrgos del Pacto los llaman lateo -escondidos en latín-.

muy reacios a ver como se involucran en sus asuntos religiosos y políticos.

Cada ciudad importante posee sus comitivas formadas por fieles dedicados a la adoración de sus deidades. Cada una de estas es diferente a la otra, una ciudad puede tener media docena de comitivas, aunque rara vez el número de sus fieles es importante, pero no debe desdeñarse su influencia en la zona, pues muchos cargos de las ciudades pertenecen a miembros de los cultos prohibidos.

LOS KAHIN ÁRABES

La esencia de la religión árabe son los betilos, o *bait-yl*, casa de dios. Los sacerdotes kahin son los encargados de su preservación y su utilización en los ritos. Los betilos tiene la apariencia de piedras, en su interior moran los dioses, o más exactamente, son canales hacia las divinidades.

Los kahin se extienden por toda la península arábica, cuyo centro más importante es La Meca, sede de la Kaaba, así mismo la misteriosa ciudad de Petra, centro importante del culto betílico.

EL PALACIO DE DIDO

"OS DIGO QUE EL ASUNTO ES MÁS GRAVE DE LO QUE PENSÁBAMOS. ANOCHE FUERON ENCONTRADOS MUERTOS DOS TEÚRGOS EN LAS AFUERAS DE LA CIUDAD, AMBOS DECAPITADOS Y SUS CUERPOS MARCADOS A FUEGO CON EXTRAÑAS MARCAS. SUS CUERPOS FUERON IDENTIFICADOS POR SUS FIELES. PARECE SER QUE ANDABAN TRAS LA PISTA DE LOS KEHNEM.

SEGÚN LOS FIELES ESTOS DOS TEÚRGOS PARTIERON DE LA CIUDAD AL ANOCHECER CON LA EXCUSA DE INICIAR UNA PARTIDA DE CAZA, AUNQUE LOS CAZADOS FUERON ELLOS. PARECE QUE SE ADENTRARON EN EL ANTIGUO CEMENTERIO CARTAGINÉS Y ENTABLARON UNA ENCARNIZADA LUCHA, YA QUE EL LUGAR SE ENCUENTRA DESTROZADO, ADEMÁS HAY GRAN CANTIDAD DE HUELLAS AUNQUE NO HAY RASTRO DE LOS ASALTANTES. SOLO HALLAMOS UN VIEJO CUCHILLO CURVO CON UNA INSCRIPCIÓN FENICIA TRADUCIDA COMO MOLOCH, EL DIOS DE LOS SACRIFICIOS."

LOS KAHIN

En realidad kahin significa exactamente adivino, pues el cometido principal de estos teúrgos es la interpretación de los signos de los dioses-piedra.

YINN, DAEMONI DEL DESIERTO

Entre las creencias de los árabes de Petra y Palmira están los yinn, espíritus del desierto, los cuales están constituidos de vapor, humo y fuego. Capaces de adoptar formas diversas -animales, personas, viento, plantas- y de posesionar al hombre. Según su naturaleza pueden ser hostiles al hombre o no, capaces de prodigios y de otorgar poderes y maldiciones.

-PUBLIO ACTE DURANTE SUS INVESTIGACIONES EN CARTAGO, ENVIADO ESPECIAL DE LAS DOMINAE Y DE LA FAMILIA SULPICIA.

El norte de África y parte de Hispania fue antaño posesión de la poderosa Cartago, ciudad fenicia fundada por Dido, amante del héroe Eneas. Dido y los emigrantes fenicios que la acompañaron trajeron consigo a los despiadados dioses de su tierra.

Estos dioses, similares a los de los cultos prohibidos, estaban administrados por sacerdotes cuyos nombres han sido borrados de los anales de la historia *per semper* tras la destrucción de la ciudad por Escipión Emiliano, el cual realizó un poderoso ritual sobre sus restos, esparciendo sal como símbolo de que nunca crecería nada en el lugar, aunque posteriormente Roma fundó una nueva colonia.

LOS KEHNEM, TEÚRGOS DE CARTAGO

Los teúrgos denominan a los sacerdotes cartagineses como kehnem, nombre de los grandes sacerdotes de Cartago, y son en todo un misterio, un enigma para el Pacto, que siente la fuerza de los cultos escondidos en la zona de Cartago. Nunca han encontrado ni a uno solo de estos teúrgos, incluso se rumorea que no existen o que son espectros.

Muchos teúrgos han caído asesinados en Cartago o en sus cercanías. El procedimiento siempre es el mismo, se les decapita, y el despojo sin cabeza se deja abandonado en cualquiera de los cementerios de la ciudad, lo cual atemoriza más aún si cabe a los teúrgos, que cavilan sobre la utilidad de las cabezas para esos enemigos de la civilización romana.

Aquí tienes diversas opciones para los kehnem, utiliza la que más se adapte a tu forma de juego:

- Fueron exterminados por Escipión.
- Los arkatis terminaron de destruirlos.
- Son muertos vivientes o larvas encadenadas a las ruinas y sus cercanías.
- Son unos pocos, dispersos o unidos, enemigos de los teúrgos.
- Son un grupo poderoso y organizado en toda la Byzacena -zona alrededor de Cartago-.
- Un grupo de arkatis se han fusionado con los últimos kehnem.
- Han vuelto del gran desierto tras huir en las Guerras Púnicas.
- Son teúrgos del Pacto que lo utilizan como tapadera.

LA ENNEADA EGIPCIA

"EXTRAÑO, MISTERIOSO, EGIPTO ES UN PORTENTO. LOS COMIENZOS DE SU HISTORIA SE PIERDEN EN LOS OSCUROS TIEMPOS EN QUE LOS DIOS CAMINABAN POR LA TIERRA, SEGURAMENTE FUERON ELLOS QUIENES ORDENARON CONSTRUIR LAS PIRÁMIDES. EN EGIPTO TODO ES GRANDIOSO. SUS TEMPLOS Y NECRÓPOLIS SON MAJESTUOSOS, NINGÚN PAÍS PUEDE COMPARARSE.

ENVIADO SOY A ESTA TIERRA DE MISTERIO PARA HABLAR CON LOS NUEVE SACERDOTES DE LA ENNEADA COMO REPRESENTANTE DEL PACTO. EL LUGAR ESCOGIDO NO PODÍA SER OTRO QUE MENFIS. LA PODEROSA ENNEADA NUNCA HA SIDO DERROTADA, SUS CENTROS DE PODER QUEDAN MÁS ALLÁ DE NUESTRO ALCANCE. LO ÚNICO QUE PODEMOS HACER ES RESTABLECER LA PAZ."

-MARCELO AMINIO, ENVIADO DEL PACTO DURANTE LA GUERRA DE EGIPTO.

Egipto es una bendición del Nilo, vida y muerte de Egipto. Aunque sea una provincia romana Egipto es Egipto, exótico, único e inconquistable. Tras varios miles de años el Nilo ha dado forma a la tierra de los dos reinos, dominada por pirámides, esfinges y sacerdotes. Todo en esta tierra es extraño, todo

LOS SACERDOTES EGIPCIOS

Egipto, como tierra de grandes misterios y dioses posee una casta sacerdotal poderosa y variada. Los sacerdotes reciben el nombre de shem, pero tal es la variedad que hay gran cantidad de nombres para designarlos según su deidad y cometido: los wab estaban destinados a pequeños templos, los hem-ka son sacerdotes funerarios, los heri-heb están relacionados con la dinastía real, o sea, con el Emperador, los grandes sacerdotes son los heri-shesheta -líderes de los Misterios-...

parece esconder un secreto, todo son sombras y misterios, y aunque los faraones ya no reinan su presencia parece eterna.

El Egipto romano sigue siendo una tierra oriental, en donde la influencia griega es muy fuerte en el delta del Nilo y en Alejandría, la huella romana es menos evidente, salvo en monumentos y otros edificios.

El poder religioso lo ostenta la llamada Enneada, grupo de nueve cultos que ha semejanza del Pacto ha logrado cohesionar gran parte del poder teúrgico del país. Tal es su poder que el Pacto se limita a mantener a su gente en Alejandría. El poder de los sacerdotes egipcios es enorme en el lugar, aunque fuera de ésta pierde gran parte del mismo, tal vez sea debido a que el poder de estos radica en el Nilo y el fabuloso entramado de construcciones religiosas, pero es indiscutible que en Egipto la casta de los sacerdotes gobierna.

HISPANIA EN SOMBRAS

"DURANTE LA GUERRA DE NUMANCIA LOS CULTOS GRECOLATINOS ASÍ COMO LAS LEGIONES DE ROMA TUVIERON QUE ENFRENTARSE EN TERRITORIO IBÉRICO A GRAN CANTIDAD DE ENEMIGOS MISTERIOSOS Y PELIGROSOS UNIDOS EN LO QUE EL GRAN ESCIPIÓN LLAMÓ LA HIDRA NEGRA, PUES A SU PARECER SIETE FUERON LAS FACCIÓNES HISPÁNICAS QUE A PUNTO ESTUVIERON DE DERROTAR Y HUMILLAR A ROMA.

CADA CULTO IBÉRICO PARECÍA PROVENIR DE UNA AMPLIA REGIÓN, ASISTIDA POR GRAN CANTIDAD DE FIELES Y DEVOTOS. PERO ESCIPIÓN EN SU SABIDURÍA SUPO COMO DERROTARLOS, PUES LA ENEMISTAD SURTIÓ ENTRE ELLOS COMO LAS MALAS HIERBAS, YA QUE LOS CELTAS DE LA GALLAECIA PARECE NO TENÍAN EN GRAN ESTIMA A LOS IBEROS DEL EBRO,..."

-EXTRACTO DEL CÓDICE DE HYDRA NIGRA, POR BAGAROK DE OSCA, ERUDITO Y SABIO AL SERVICIO DE LOS ALBINI.

Casi tres siglos antes de la fundación de Roma fue fundada la legendaria Gadir, en tierras del fabuloso Tartessos, tierra antigua. Hispania es la tierra del Occidente, situada entre el Mediterráneo y el mítico Océano.

Hispania siempre ha sido codiciada por su riqueza minera, primero los fenicios junto a los griegos, tras ellos los cartagineses y finalmente los romanos. Cada pueblo ha influido sobre los habitantes del lugar, los cuales cogieron lo mejor de cada uno de ellos.

Hispania puede dividirse en dos partes a *grosso modo*, una dominada por los iberos y otra por los celtas. El valle del Betis, el Levante y el valle del Iber está dominado por los iberos, incluyendo en su territorio la extinguida Tartessos. La zona celta incluye el resto, aunque muchas regiones conservan rasgos de los antiguos moradores.

La religión de los iberos no está olvidada, no ha podido ser destruida por los sucesivos pueblos extranjeros, en muchos lugares se ofrecen sacrificios a los viejos dioses hispánicos. Son numerosos, esparcidos por todas partes. Los

hispanos, sobre todo en las aldeas y regiones remotas, han sabido conservar sus viejas tradiciones e incluso su idioma -no es hasta el final del reino visigodo que muere la vieja religión ibera y su idioma-.

Tras tantos años de romanización surge ahora multitud de adoradores de los dioses anteriores a Roma, un resurgir que el Pacto no ve con buenos ojos.

ENTIDADES Y ENTES

"TRAS LAS ASOMBROSAS GUERRAS ACAECIDAS EN LOS PRIMEROS TIEMPOS MUCHOS FUERON LOS VENCIDOS Y CAÍDOS, PERO NO DESTRUIDOS. MALTRECHOS Y SEDIENTOS DE VENGANZA FUERON ARROJADOS DESDE LOS CIELOS HASTA LA TIERRA, OBLIGADOS A ARRASTRARSE COMO HOMBRES ALGUNOS, OTROS ESCLAVIZADOS COMO ANIMALES, AUNQUE MUCHOS LOGRARON ALCANZAR OTRAS METAS, COMO LAS ESFERAS INFERIORES A LA NUESTRA. SUS FORMAS SON DIVERSAS Y A MENUDO TERRIBLES, RARA VEZ ASEMEJAN HOMBRES, YA QUE LA MAYORÍA DETESTAN AL GÉNERO HUMANO. OS ASEGURO QUE SUS CAPACIDADES SON DIGNAS DE ASOMBRO, ALGUNOS SON CAPACES DE INCITAR LA TORMENTA, OTROS DE INTRODUCIRSE EN LA MENTE Y HACERLA AGONIZAR. VI A UNO HACE TIEMPO CAPAZ DE HACER QUE EL DÍA TRANSCURRIESE EN UN SUSPIRO. LO SENTÍ EN MIS CARNES. ESTOS SERES RECIBEN EL NOMBRE DE DAEMONI."

-EXTRACTO DEL CÉLEBRE CÓDICE AHORA DESAPARECIDO DE DIONISIO EL PERSA, TRADUCIDO POR ANTÍGONO MIGRATI, TEÚRGO BELLATOR.

TIPOS DE ENTIDADES Y SUS DESIGNACIONES

Hay cinco tipos de entidades generalizadas: lares, penates, manes, genii y daemoni. Dentro de estos grupos existen diferencias plausibles y muy significativas. Cada uno de ellos tiene un porqué de su existencia, un motivo y una explicación razonable para sus actos, además de tener sus propias características intrínsecas y comunes entre todos ellos.

Designación	Dignidad
Corpus	Virtus
Ánima	Gravitas
Influencia	Fides

LOS GRANDES HOMBRES

Los teúrgos del Pacto llaman a los teúrgos de los cultos ibéricos y tartesios "los grandes hombres", en latín *summus vir*, ya que no existe un nombre común para todos ellos, ya que cada área designa de forma diferente a los oficiantes de su religión.

SIRENAS, ESFINGES, LEONES ALADOS,
GRIFOS, SERPIENTES GIGANTES, TOROS
CON CABEZA HUMANA,...

En el sur y levante de Hispania son multitud las estatuas de seres sobrenaturales de origen fenicio, egipcio y griego. Traídas por los sacerdotes y teúrgos de estos pueblos hace cientos de años. Adorados en ciudades y templos, campos y lugares recónditos, pero ¿por qué sobreviven? Muchas de las estatuas no lo eran en principio. Los bellatores creen que un ser de gran poder las fue convirtiendo en piedra. Algunos creen que se trata de un atlante que ahora duerme en algún lugar de la Bética.

Cada entidad viene regida por cuatro designaciones. Observando sus designaciones pueden desplegarse con rapidez sus condiciones físicas, mentales y espirituales, así como habilidades y poderes asociados.

Las designaciones de las entidades son: poder, ánima, corpus e influencia.

PODER

Se refiere al poder absoluto del ser, indica lo poderoso que es realmente, su fortaleza interior, su esencia. El poder se distribuye entre las designaciones.

ÁNIMA

Las entidades poseen cuerpo etéreo, y cuerpo físico -corpus-, observando estas dos se denota con rapidez si se trata de un espíritu, o de un genio, o cualquier otra cosa. El ánima indica la fuerza y grandeza de su espíritu. Puede indicar lo consistente que es en el mundo etéreo y su poder relativo en él. Determina su gravitas. Muchos seres no tienen puntos en ánima ya que no poseen conciencia, como un cadáver animado.

Las características de inteligencia, carisma y cultura vienen determinadas por el ánima. Cada punto en ánima equivale a 3 para distribuir. Se aplican tantos puntos en habilidades de conocimientos como tenga el ser en ánima por 3.

CORPUS

Las entidades y seres pueden poseer características físicas normales -fuerza, constitución, destreza y percepción-. Determina su virtud.

Cada punto en corpus se transforma en 4 puntos a distribuir entre las características. Se aplican tanto puntos de habilidades físicas como tenga el ser en corpus por 3.

Si un ente no posee nada en corpus -un fantasma- puedes considerar que la inteligencia que posea es como su percepción. No es igual pero si parecido. El ser no utilizaría los sentidos como nosotros, pero percibe el mundo.

INFLUENCIA

Esta designación dispone que capacidades sobrenaturales tendrá el ente. Por cada punto en la designación el ente tiene 3 puntos a distribuir entre cualidades y poderes apropiados. Determina su fides. Al contrario que en las cualidades de los hombres, no existe un máximo para las cualidades de los entes, salvo que se disponga lo contrario.

LARES (ESPÍRITUS GUARDIANES)

En principio espíritus infernales -esto es del Inframundo- de carácter maligno, luego se convirtieron en divinidades tutelares de diversa índole -de las cosechas, encrucijadas de caminos y calles, ciudades, espíritus agrícolas y del fuego-. Según algunas leyendas son hijos del dios Mercurio. Durante la Edad Heroica un precursor libró un singular duelo con Hermes y sus hijos lares, perdiendo el dios que cedió a sus traviesos hijos como futuros espíritus guardianes. Pero el mismo precursor no supo controlarlos a todos, dispersándose estos por todo el mundo como espíritus agrícolas y del fuego.

Hay *lares praestites* (protectores de Roma), *lares compitales* (protectores de los cruces de camino), *lares viales* (protectores de los caminos), etcétera. Pero el más importante y representativo de ellos es el *lar familiaris*, protector de la familia. En cada casa hay un larario; con motivo de nacimiento, matrimonio o muerte se rinde culto en él.

Uno de los mayores deseos de un teúrgo es el de poseer un lar encadenado a él mismo o a alguna posesión valiosa, pues el

lar protege al teúrgo de cualquier actividad de origen teúrgico o taumaturgico, e incluso puede interceder en el mundo físico.

LAR FAMILIARIS

"DICEN QUE LA FAMILIA NAUTIA TIENE LA SUERTE DE POSEER UN LAR FAMILIARIS ANTIQUÍSIMO QUE SIEMPRE ESTÁ DISPUESTO A AYUDARLES. ALGUNOS COMENTAN QUE YA HACE MÁS DE CUATROCIENTOS AÑOS QUE LO DEPOSITARON EN SU LARARIO, Y QUE NUNCA HA SIDO OLVIDADO. Y QUE ESTÉ EN AGRADECIMIENTO YA FORMA PARTE DE LA FAMILIA COMO UN MIEMBRO MÁS. EL VIAJO NAUTIO DICE QUE EN SUEÑOS LE ACONSEJA. YO LE CREO, ES UN HOMBRE PIADOSO Y SABIO."

-ALGUNOS HOMBRES COMENTANDO EL FAMOSO LAR FAMILIARIS DE LA FAMILIA NAUTIA, MOTIVO DE PRESTIGIO.

Si el pater familias -el jefe de la familia- duerme cerca del larario preocupado por algún motivo relacionado con la familia quizás tenga la suerte de que el lar le ayude, enviándole en sueños una buena solución.

Poder 12

Ánima 7 (Inteligencia 7, Carisma 5, Cultura 9)

Corpus 0

Influencia 5 (Divinatio)

Habilidades: conocimiento sobre la familia nautia 12.

LAR AGRÍCOLA

"DESDE SIEMPRE MI FAMILIA HABÍA RESPETADO AL ESPÍRITU DE LA FINCA. LAS PRIMERAS MIESES ERAN PARA ÉL. LAS DEPOSITAMOS EN EL PEQUEÑO ALTAR QUE LE CONSTRUIMOS EN MEDIO DE LOS CAMPOS. CADA AÑO LO LIMPIAMOS Y PURIFICAMOS. POR ELLO LA FINCA ES UNA DE LAS MEJORES DE LA ZONA, EL ESPÍRITU SOLO PIDE RESPETO Y POCO MÁS. NO RECUERDO UNA SOLA SEQUÍA PROLONGADA O INUNDACIÓN SERIA EN MIS TIERRAS. SI ALGUNA CATÁSTROFE SUCEDE MIS VECINOS LA SUFREN CON MÁS FUERZA QUE YO."

-CLODIO TRASEA, TERRATENIENTE ORGULLOSO DE SU TIERRA Y SUS TRADICIONES.

Este lar tiene la forma de una serpiente, sumamente veloz y nerviosa. Su presencia ahuyenta a los ratones, impide las plagas. Solo pide las primicias de cada cosecha y un modesto larario en medio del lugar, donde descansa.

Poder 10

Ánima 2 (Inteligencia 6)

Corpus 5 (Fuerza 3, Constitución 3, Destreza 8, Percepción 6)

Influencia 3 (Hierofanía)

Habilidades: agrario 6.

LAR VIAL

"EL ANCIANO ERA UN HOMBRE AGRADEABLE. ME HABÍA PARADO JUSTO A MITAD DEL PUENTE. ME PREGUNTÓ POR NUEVAS Y YO SE LAS DIJE A LA VEZ QUE COMPARTÍA MI COMIDA Y VINO CON ÉL. EN COMPENSACIÓN ME CONTÓ VARIAS HISTORIAS Y LEYENDAS ENTRETEÑIDAS. CUANDO PARTÍ ME DESPEDÍ DE ÉL, PERO ESTE HABÍA DESAPARECIDO. BUENO, PENSÉ, QUIZÁS SE TRATE DEL LAR DEL CAMINO. DESDE MI ENCUENTRO CON EL ANCIANO EL VIAJE FUE MÁS AGRADEABLE Y AFORTUNADO, QUIZÁS EL ANCIANO ME HABÍA BENDECIDO DE ALGUNA FORMA."

-UN CAMINANTE AGRADECIDO.

Este protector de caminos se encuentra en una pequeña calzada que une las provincias de la Lugdunense y Aquitania. Tiene el aspecto de un viejo anciano que vive bajo el único puente de la calzada. Parece una especie de ermitaño. Le gusta entablar con-

versación con los que cruzan el puente. Suele contar buenas historias, a cambio pide comida u otro regalo. Aunque es un viejo afable es temible con los desagradecidos. Puede instantáneamente desplazarse a lo largo de la calzada en un abrir y cerrar de ojos, desapareciendo sin problemas.

Tiene poderes relacionados con el tiempo y la sabiduría. Si lo desea puede hacer que el tiempo fluya de forma diferente en el lugar.

Poder 20

Ánima 7 (Inteligencia 5, Carisma 7, Cultura 9)

Corpus 5 (Fuerza 3, Constitución 3, Destreza 5, Percepción 9)

Influencia 8 (Maiestas, Sapientia)

Habilidades: conocimiento de la calzada 12, autoridad 6, ocultación 6.

PENATES (ESPÍRITUS DOMÉSTICOS Y DE LA FAMILIA)

Siempre en número de dos, muy asociados a las provisiones de comida de los almacenes. Cada día se interrumpe la comida en las casas piadosas, y en silencio, una parte de la comida se tira al fuego o se pone sobre el hogar (larario). Lares, penates y la diosa Vesta, diosas del hogar y la familia, forman una tríada, una unión de poderes asociados. También existen penates públicos al servicio del Estado romano, en número de dos. Poseen culto en Lavinio (se dice que son los que Eneas trajo de Troya consigo), en Alba y en Roma, asociados con el culto a Rómulo y Remo, y con el de Castor y Pólux, y se les representa como dos soldados sentados con lanzas, pero a los penates normales se les representa como genios danzantes provistos de un cuerno para beber.

Para un teúrgo representa la nutrición de la teúrgia por medio de los lugares sagrados. Los penates que utilizan son iguales a los penates domésticos en esencia, pero estos no tratan con el mundo material sino con la dinamis procedente de la esfera del Ether. Todo lo que posea cierta fuerza o poder tiene un penate que lo alimenta y lo preserva, representado como una sustanciosa fuente de dignitas. Puede decirse que un penate es un espíritu de dinamis, de fuerza divina.

PENATE DE DINAMIS

"A SIMPLE VISTA LA FIGURA DE BRONCE ERA TOSCA, MUY ANTIGUA SEGURO. PERO



LO QUE ME IMPORTABA DE ELLA ERA SU VALOR. EL VIEJO LOCO ME PAGARÍA MUCHO POR ROBÁRSELA. ME REPITIÓ INFINIDAD DE VECES QUE ERA MUY IMPORTANTE PARA ÉL, SI LA OBTENÍA ME PAGARÍA EL PESO DE LA FIGURA EN ORO. BUENO, ¿ORO POR BRONCE? PUES BIEN. ALLÍ ESTABA YO, DENTRO DE LAS HABITACIONES DE UN RICO CABALLERO EN SU VILLA, LEJOS DE LA CIUDAD. ME MOVÍ CON CAUTELA PARA NO DESPERTARLE, AUNQUE VIENDO LO BIEN ACOMPAÑADO QUE ESTABA CON VARIAS DE SUS ESCLAVAS, DUDABA QUE SE DESPERTASE AUNQUE LE QUEMASEN LOS PIES. AGOTADO Y MÁS BORRACHO SI CABE. LA FIGURA ESTABA EN EL INTERIOR DE UN ARMARIO ABIERTO. LO COGÍ CON RAPIDEZ DISPUESTO A METERLO EN MI BOLSA PERO ALGO SUCEDIÓ. DEL ARMARIO SALTO UNA TRAMPA QUE ATRAPÓ MI ANTEBRAZO. EL DOLOR ERA INSOPORTABLE PERO NO GRITÉ PUES MI VIDA DEPENDÍA DE ELLO. TRANQUILO Y SERENO (DENTRO DE MIS POSIBILIDADES) ATASQUÉ EL MECANISMO CON MI PUÑAL. SAQUÉ LA ESTATUA Y LA GUARDÉ, DESPUÉS ME APLiqué UN TORNIQUETE. DISPUSE DENTRO DEL ARMARIO UNA RÉPLICA DE LA ESTATUA Y VOLVÍ A COLOCAR LA TRAMPA. ME PARÉ DELANTE DE LA CAMA DEL CABALLERO, PERO TENÍA PRISA, YA TERMINARÍA MI TRABAJO OTRO DÍA. ¿NO ME CREÍS?, MIRAD ESTA ENORME CICATRIZ EN MI BRAZO. IMPRESIONANTE VERDAD. TENGO MÁS CICATRICES, ¿QUERÉIS VERLAS?"

--TIBERIO LA RATA, CONTANDO UNA DE SUS HAZAÑAS A LAS PROSTITUTAS DESPUÉS DE COBRAR.

Este penate es una fuente de poder teúrgico. Concentrado en una pequeña estatua de bronce. A simple vista parece un simple objeto, pero un examen apropiado determinará su poder. Todo aquel que lo porte tiene un +3 a las tiradas para realizar Maiestas.

Poder 9

Ánima 0

Corpus 0

Influencia 9 (9 puntos de dinamis para gastar cada día)

Habilidades: -

MANES (ESPÍRITUS DE LOS MUERTOS; LOS BUENOS)

Término genérico con el que los romanos designan a los espíritus de los muertos, pero especialmente aquellos que están en paz con ellos. Por eso se les debe dar sepultura, además de ser honrados en las fiestas (Rosaria, Parentalia, Feralia), y en el larario y el hogar. En cambio, los lémures y las larvas

son espíritus de muertos que no están en paz, ya sea por falta de sepultura, o por ser criminales en vida, los llamados espectros, o aquellos cuya vida ha sido truncada antes de tiempo, ya sea al morir en la guerra o por un asesinato. Para aplacarlos en Mayo se celebran las Lemurias, ceremonias muy arcaicas, durante las cuales se arrojan habas negras a las tinieblas y se conjuran a las larvas y espectros para ser expulsadas.

A la manifestación de un espíritu se le llama *phasma anthropolou* -aparición espectral de una sombra-. Por norma los muertos están encadenados a un lugar, ya sea donde murieron o su tumba, siendo estos sus lugares habituales. Para manifestarse no es necesario que sea de noche, aunque suele ser lo habitual, ya que para que el oscuro mundo invisible se revele en el mundo visible deben existir ciertos elementos propicios, como un camino que ayude a esta conexión espectral, como oscuridad, poderosas pasiones, o ritos nigrománticos.

MANE DE UN JOVEN SOLDADO

"MURIÓ UN DURO INVIERNO EN BRITANIA, CERCA DE DONDE VIVEN LOS MONTAÑESES. SUS PROPIOS COMPAÑEROS LO MATARON POR PURA DIVERSIÓN. TRES VETERANOS EMBRUTECIDOS POR LA GUERRA Y LA MUERTE. SOLO ERA UN MUCHACHO. DEJÓ VIUDA A SU JOVEN MUJER Y UN HIJO CASI RECIÉN NACIDO."

-PUBLIO SOTER, FAMOSO EXORCISTA Y NIGROMANTE, CONTANDO LA HISTORIA DEL ASESINATO DEL POBRE MUCHACHO.

Este espíritu fue un joven soldado muerto por sus propios compañeros en una emboscada en un bosque. En la fecha de su muerte se muestra en las encrucijadas cercanas al bosque, atacando a los que pasen cerca y estén armados. El espíritu busca venganza. La única forma que tiene de hacer daño es posesionando un cuerpo.

Poder 4

Ánima 2 (Inteligencia 3, Carisma 3, Cultura 0)

Corpus 0

Influencia 2 (Bellum)

Habilidades: Arma de filo 6.

LARVA DE VIOLADOR

"OTRA VEZ LA PESADILLA. UN HOMBRE DE TEZ OSCURA ME OBSERVABA DESDE AL VENTANA. SU MIRADA ERA HORRIBLE, SUS OJOS PARECÍAN BRILLAR EN LA OSCURIDAD. SIEMPRE APARECÍA DESNUDO, INTIMIDÁNDOME CON GESTOS OBSCENOS. SALTÓ DE LA VENTANA Y SE ME ACERCÓ, COMO CADA NOCHE. INTENTÉ GRITAR PERO NINGÚN SONIDO SALIÓ DE MI GARGANTA. LA SOMBRA PARECÍA SONREÍR Y SE INTRODUJO EN MI CAMA..."

-LIVIA DRUSA, JOVEN PATRICIA ACOSADA POR LA SOMBRA NOCTURNA.

Un violador ajusticiado en una gran ciudad, la cual acosa con su imagen torturada algunos hogares cerca del lugar donde fue muerto. En ocasiones intenta seducir a la víctima, si no lo consigue lo intentará por las malas, introduciéndose en sus sueños. El violador era un perturbado, pero el problema es que estaba relacionado con una secta que adoraba a Hades y Hécate, dioses terribles. Suele actuar siempre en la misma zona, donde corre el rumor de la Sombra Nocturna que acosa a las mujeres.

Poder 8

Ánima 5 (Inteligencia 5, Carisma 9, Cultura 1)

Corpus 0

Influencia 3 (Aphrodisias)

Habilidades: lucha 5, latrocinio 5, vigilar 5

LARVA DE GLADIADOR

"GNEO VOLVÍA DE CASA DE UNO DE SUS PARIENTES, LE ACOMPAÑABA UNO DE SUS ESCLAVOS, PORTANDO UNA ANTORCHA. LA NOCHE ERA ALGO FRESCA PERO GNEO NO LO NOTÓ, EL ALCOHOL CORRÍA POR SUS VENAS CALENTÁNDOLO. SONRIENDO LE HIZO UN ADEMAN AL ESCLAVO PARA QUE PÁRASE. NECESITABA ALIGERAR UN POCO DE PESO. LA VEJIGA ESTABA A PUNTO DE REVENTARLE. JUSTO ANTES DE TERMINAR LA ANTORCHA CAYÓ A SU LADO. GNEO SALTÓ TORPEMENTE PUES CASI LE CAE ENCIMA, QUEMÁNDOLO. -¡ESTÚPIDO ESCLAVO, CASI ME PRENDES FUEGO! ¡TE AZOTARÉ POR ESTO! - RUGIÓ GNEO CON SU VOZ QUEBRADA POR EL ALCOHOL.

GNEO SE GIRÓ Y VIO AL ESCLAVO DECAPITADO EN EL SUELO. JUNTO A SU CUERPO UN GLADIADOR. SU ARMADURA BRILLABA CON RARA INTENSIDAD. EN SU MANO UN GLADIUS. GNEO SE QUEDO QUIETO, SIN COMPRENDER.

-VINDICTA- SUSURRÓ EL GLADIADOR. LA VOZ CLARAMENTE NO ERA DE ESTE MUNDO, NO ERA HUMANA. GNEO INTENTÓ CORRER PERO EL GLADIADOR LE DECAPITÓ CON SUMA FACILIDAD."

-MUERTE DE GNEO DOMITIO, HIJO DE UNO DE LOS ASESINOS DEL GLADIADOR.

Un gladiador muerto en alguna calleja, ahora busca venganza en los familiares de sus asesinos. Parece que el gladiador era fiel de los domini, actuando como matón. Incluso muerto parece que lo utilizan. Su poder y voluntad le permiten materializar físicamente. Parece que para ello necesita que derramen sangre cerca de él. El cuerpo no es real, pero sus efectos si lo son. Tiene poderes asociados al combate.

Poder 20

Ánima 5 (Inteligencia 6, Carisma 8, Cultura 1)

Corpus 10 (Fuerza 14, Constitución 10, Destreza 8, Percepción 8)

Influencia 5 (Genus, Bellum)

Habilidades: arma de filo 7, disciplina 12, vigilar 3, atletismo 3.

Heridas totales: 15. Si las heridas llegan a cero la larva desaparece durante un tiempo considerable, dejando como recuerdo un poco de sangre putrefacta.

GENIUS (ESPÍRITUS PROTECTORES)

En general se puede decir que todo lo que existe tiene su genio, un doble, un espíritu protector que asegura y mantiene la vida, la existencia. Incluso las ciudades y congregaciones tiene el suyo, pero no todos son igual de poderosos. Bosques, ríos y lugares singulares pueden llegar a poseer genios poderosos, confundidos a veces por divinidades y con los lares, adquiriendo formas propias y a menudo espectaculares, como magníficos animales o seres fantásticos.

Cada téurgo tiene su genio protector. Su fuerza radica en la dignitas que posea. Este puede desplazarlo de su cuerpo por medio de rituales pero quedaría desprotegido de la taumaturgia y la téurgia, pues el téurgo se protege gracias a la fuerza de su genio. Un téurgo preparado puede llegar a despertar y dominar genios de lugares y objetos.

GENIUS DE ARBOLEDA

"ME HABÍA PERDIDO EN EL PEQUEÑO BOSQUE, ERA DE NOCHE Y LA LUNA APENAS BRILLABA A TRAVÉS DE LAS NUBES. ENCIMA COMENZÓ A LLOVER. ME COBIJÉ BAJO UN ÁRBOL FRONDOSO, PERO ME ESTABA EMPAPANDO DE IGUAL FORMA. ROGUÉ AL ESPÍRITU DEL BOSQUE POR SU PROTECCIÓN. CASI ME HABÍA QUEDADO DORMIDO CUANDO UN SILBIDO ME DESPERTÓ. ME LEVANTÉ Y CASI ME PARTO LA CABEZA CON UNA RAMA QUE ESTABA JUSTO ENCIMA DE MÍ. DESDE UNOS ARBUSTOS ME OBSERVABA UN NIÑO. HIZO ADE-

MÁN DE QUE LE SIGUIERA. ESO HICE, QUE OTRA COSA PODÍA HACER. LE SEGUÍ ENTRE LOS ÁRBOLES DURANTE UN BUEN TRECHO. ERA UN NIÑO DE CORTA EDAD, LA VERDAD, NO ENTENDÍA QUE PODÍA HACER AQUÍ EN EL BOSQUE. QUIZÁS SEA HIJO DE ALGÚN ALDEANO CERCANO, NO LO SÉ. DESPUÉS DE UN RATO ME ENCONTRABA EN EL LINDERO DEL BOSQUE PERO EL NIÑO HABÍA DESAPARECIDO. LO BUSQUÉ CON LA MIRADA ENTRE LOS ARBUSTOS Y ALLÍ ESTABA. PERO AL OBSERVARLO CASI AL DESCUBIERTO PUDE OBSERVAR QUE EN VEZ DE PIERNAS HUMANAS TENÍA LAS PROPIAS DE ALGÚN ANIMAL. CONFUNDIDO LE AGRADECÍ LA AYUDA. EL SEÑOR DEL BOSQUE ME HABÍA SALVADO.”

-QUINTO GAYO, JOVEN LEGIONARIO A SU VUELTA AL CAMPAMENTO. Este genio tiene el aspecto de un pequeño niño con pies de animal. Es muy asustadizo, pero curioso. Adora su arboleda, si alguien le ataca a él o a su hogar, avisará a los animales del lugar para que ataquen a los agresores.

Poder 8

Ánima 2 (Inteligencia 3, Carisma 3)

Corpus 4 (Fuerza 4, Destreza 4, Constitución 4, Percepción 4)

Influencia 2 (Elementum)

Habilidades: campestre 6, vigilar 3, ocultación 3.

GENIUS DE UN GRAN BOSQUE

“LA PROCESIÓN ERA ENORME. CASI TODO EL PUEBLO HABÍA ACUDIDO AL CORAZÓN DEL BOSQUE. CADA UNO HACIA SU OFRENDA A LA DEIDAD DEL BOSQUE. HABÍAN PREPARADO UN ALTAR RÚSTICO, CONSISTENTE EN UNAS PIELES Y UNA ENORME CORNAMENTA DE CIERVO. PARECÍA EL TRONO DE UN BÁRBARO. SE HICIERON VARIAS LIBACIONES Y ORACIONES. COMENZARON LOS RITOS, INENARRABLES ACTOS PROPICIOS PARA LA FECUNDIDAD Y LA SALUD. TRAS UNA NOCHE DE ORGÍA REALIZARON EL ÚLTIMO RITO. SACRIFICARON A UN EXTRANJERO.”

-EL AVENTURERO DECIMO FABRICIO OBSERVANDO OCULTO LOS RITOS SALVAJES DE LOS MOESIOS.

Este genio tiene el aspecto de un inmenso oso, aunque su rostro parece el de un anciano. El oso protege el lugar, si se siente amenazado puede ser muy combativo. Este tipo de guardián es propio de los bosques de Moesia, Sarmatia y Dalmacia, donde las gentes los respetan y piden consejo. El oso puede hablar, le gusta dar consejos sobre el bosque. No hay que olvidar que es un genius de un bosque, primitivo en esencia. Tiene poderes asociados al bosque.

Poder 24

Ánima 5 (Inteligencia 8, Carisma 7)

Corpus 12 (Fuerza 16, Constitución 16, Destreza 8, Percepción 8)

Influencia 7 (Elementum. No puede utilizar fuego)

Habilidades: campestre 5, vigilar 5, lucha 5.

Heridas totales: 21

DAIMÓNÍOM (ENTES DE DIVERSA ÍNDOLE Y MOTIVACIÓN)

Muchos seres que moran entre la penumbra del mundo visible y el mundo oculto reciben el nombre de daemoni, espíritus tan diversos que existen gran cantidad de categorías de estos. Básicamente hay dos tipos de *daemoni*, aquellos benévolos con la humanidad (*agathodaemoni*) y otros maléficos (*kakodaemoni*). Esta calificación es muy relativa, además, a los teúrgos no les interesa el aspecto moral del daemon, sino su poder y utilidad. Los daemoni moran en el mundo invisible, donde las estrellas y el Inframundo, aunque pueden tocar el mundo visible por diversos medios.

El origen y diversidad de estos daimóniom es casi infinita, pero la mayoría de ellos proceden de la matanza producida en la Segunda Guerra del Paraíso, en la que los dioses vencedores mutilaron a cientos de miles de divinidades y hombres de la estirpe de oro, quedando solo reminiscencias de estos, relegados al mundo invisible, pero aún poderosos. Con su pensamiento pueden afectar el mundo visible, por medio de vibraciones metafísicas manifiestan su poder y reflejan sus sombras en el mundo de los vivos, utilizando parte del poder que tuvieron antaño. Estos daemoni al perder gran cantidad de su poder en la Segunda Guerra del Paraíso cayeron del ether divino para sucumbir en el mundo invisible y oscuro, ya que su materia era demasiado densa para el ether.

Algunos héroes antiguos y personas de gran poder ahora desaparecidos pueden ser considerados daemoni más que larvas, ya que su aspecto e influencia no es la propia de un fantasma o espectro, como Ulises o Hércules. Los teúrgos pueden alcanzar este grado de poder, algunos creen que pueden llegar a alcanzar el ether divino.

La motivación de los daemoni es diversa, ya que ninguno es igual a otro, su forma en el mundo visible a menudo es horrible y fantástica para el hombre, su propia encarnación física, cosa que todos no pueden realizar, es un símbolo de sí mismo, representa su esencia.

Básicamente un daemon es la representación de algo conocido por el hombre, aunque muchos son los que representan algo completamente desconocido, algo terrible para un hombre si llegase a verlo o sentirlo. Puede decirse que un daemon al encarnarse en la esfera ecuménica adquiere una forma relacionada con su esencia, por ejemplo, un daemon cuya esencia es una enfermedad podría verse como una persona enferma (ya que parece una persona, no lo es).

Las esencias y encarnaciones de los daemoni también varían según sea la esfera o el puente que habiten, y dentro de ellas donde estén situados, ya que por ejemplo el Puente subllunar puede tener relación con el mundo onírico o con el mundo astral, ambos cercanos pero diferentes. Un daemon que habite el Puente subllunar encerrado en el mundo onírico será un efialte (un demonio de las pesadillas), pero uno en el mismo puente que esté encerrado en el mundo astral podría parecer una extraña luz sin forma definida. Otro que habitase la Esfera del Inframundo podría parecer un espectro, un horrible ser mitológico o un animal de grotesca apariencia.

Algunos daemoni habitan la esfera ecuménica, esto sucede a menudo ya que durante algunas fechas las esferas están más cercanas unas con otras y los daemoni al pasar de una a otra quedan encerrados en una nueva esfera al terminar tal unión o conjunción de esferas y puentes, requiriendo nutrirse de dinamis en cualquier forma para sobrevivir.

Los cristianos dividen a los daemoni en dos clases, aquellos asociados a su dios, que reciben el nombre de mensajeros -angelus-, y el resto, demonios liderados por Lucifer, el portador de la Luz, junto con Baalzabub -señor de las moscas o de la inmundicia- y Satán, aunque es difícil precisar si se trata del mismo daemon o de tres daemoni diferentes. Los teúrgos del Pacto han tomado prestado el calificativo de *satán* -adversario en hebreo- a los exorcistas hebreos, famosos por sus secretos, para designar a aquellos daemoni ancestrales enemigos de los dioses capitolinos. Los teúrgos más tradicionales prefieren llamar simplemente crónidas a los daimóniom enemigos del Pacto.

AGATHODAEMON DE LA ESFERA DE LAS ESTRELLAS

"MAESTRO ENTRE LOS MAESTROS. PURO CONOCIMIENTO E INTELIGENCIA. SU PODER EMANA DESDE LA ESTRELLA CANÍCULA, ESTRELLA BENDITA PARA LOS CALDEOS Y EGIPCIO, LLAMADA ORIX POR ESTOS ÚLTIMOS. SI CONOCIESE LOS RITOS ADECUADOS PARA ATRAER SU PRESENCIA TENDRÍA LA OPORTUNIDAD DE CONOCER LOS SECRETO DE LAS ESTRELLAS... TÚ SABES REALIZAR LA INVOCACIÓN ADECUADA, A CAMBIO YO TE OTORGARÉ OTROS FAVORES."

-EL TEÚRGO EMILIO LUCITER NEGOCIANDO CON SU AMIGO NICOLAO ZORZUT, ASTRÓLOGO AFINCADO EN DAMASCO.

Este daemon no posee forma física, siendo su función la de inspirar a los sabios en el conocimiento de las estrellas y astros, siendo apropiado para las revelaciones. Su invocación es complicada. Debe dirigirse hacia la estrella Canícula, la cual anuncia el calor estival.

Poder 25

Ánima 12 (Inteligencia 12, Carisma 8, Cultura 16)

Corpus 0

Influencia 13

Habilidades: astronomía 15, entre otros conocimientos relacionados.

KAKODAEMON VINCULADO A UN TERRENO AGRÍCOLA

"HABÍA PROBADO DE TODO. EL ALMACÉN ESTABA BIEN PROTEGIDO Y CERRADO, NI UNA MOSCA PODRÍA ENTRAR. PERO ESE MALDITO RATÓN SE LAS INGENIABA PARA DEVORAR MI GRANO. MI ÚLTIMA OPCIÓN FUE ESPERARLO DENTRO PUES LAS TRAMPAS ERAN INÚTILES. ESPERÉ EN LO ALTO DEL SILO. TRAS UNA LARGA ESPERA APARECIÓ, LA VERDAD NO SE COMO ENTRÓ. ESPERÉ A QUE SE ACERCASE A UN SACO. COMENZÓ A DEVORAR. INCREÍBLE PERO COMÍA Y COMÍA, YA SE HABÍA COMIDO MEDIO SACO. ERA IMPOSIBLE. PERO TOMÉ UNA DETERMINACIÓN, O ERA ÉL O YO, EL MALDITO ME ESTABA ARRUINANDO. ME LANCÉ DESDE LO ALTO CON MI AZADÓN. NO SE COMO ME VIO PERO JUSTO EN EL ÚLTIMO MOMENTO SE APARTÓ. DE LA CAÍDA ME ROMPÍ LAS NARICES, EL DOLOR ERA HORRIBLE, PERO NO DESISTÍ. COGÍ MI AZADÓN E INTENTÉ DESTROZARLO. EL CONDENADO CORRÍA COMO UN POSESOR, NO LE ALCANCÉ NI UNA SOLA VEZ, PERO SI AL SILO. ENTRE GOLPE Y GOLPE EL MALDITO RATÓN APROVECHABA Y COMÍA OTRO POCO. PERO BUENO, ¿SE BURLABA DE MI O QUE? ESTO NO PODÍA ESTAR SUCEDIENDO. EL RATÓN SE ESCONDIÓ, PUES PARECÍA SACIADO. MALDITO, EN MI DESESPERO ENCENDÍ UN CANDIL Y LO BUSQUÉ ENTRE LAS SOMBRAS. ESTO FUE MI RUINA PUES DESDE LO ALTO SALTÓ SOBRE MÍ. EN LA LUCHA DEJÉ CAER EL CANDIL. MI GRANERO ARDIÓ EN UNOS POCOS MINUTOS. PUDE SALVARME DE MILAGRO.

UNA VEZ FUERA ME QUEDABA EL CONSUELO DE QUE EL RATÓN ESTARÍA ABRASADO EN EL INTERIOR. PERO NO, PUDE VERLO JUSTO AL LADO MÍO. ME MIRÓ Y TERCIO EL GESTO, PARECÍA TRISTE, JURARÍA QUE INCLUSO ENCOGIÓ LOS HOMBROS. NO PUDE AGUANTAR MÁS Y ROMPÍ A LLORAR."

-EL EX CAMPESINO MUCIO CHIUSI, DESPUÉS DE ESTO SE FUE A VIVIR A LA CIUDAD.

Su forma física es la de un ratón de campo, acostumbra a devorar los víveres de los campesinos. Aunque no es un terrible enemigo puede disminuir las cosechas asombrosamente. Es capaz de devorar casi sin parar, puede ser la ruina de un campesino.

Poder 9

Ánima 2 (Inteligencia 6)

Corpus 5 (Fuerza 2, Constitución 3, Destreza 8, Percepción 7)
Influencia 2 (comer y comer)

Habilidades: vigilar 6.

KAKODAEMON DE LA INMUNDICIA

"LOS GUSANOS SE RETORCIAN JUSTO AL BORDE DEL CAMASTRO. BLANCOS Y RELUCIENTES, SU SOLO ASPECTO ME PRODUCÍA NAUSEAS. RECHONCHOS Y TORPES SE ACERCABAN A MÍ. ESTABA CONVALECIENTE DESPUÉS DE LOS COMBATES CONTRA LOS MERODEADORES CERCANOS AL LUGAR. APENAS PODÍA MOVERME A CAUSA DEL DOLOR, LA HERIDA EN LA PIERNA Y LOS FÁRMACOS DEL MALDITO MÉDICO QUE ME MANTENÍAN ATURDIDO. DESESPERADO ANTE LA VISIÓN DE AQUELLOS GUSANOS Y LA FIEBRE ME SENTÍA INDEFENSO. SI YA ODIABA EGIPTO Y SUS DESIERTOS LA VERDAD ES QUE LA SITUACIÓN NO AYUDABA MUCHO. LOS GUSANOS YA ESTABAN CERCA DE MI HERIDA, RAPTANDO POR LA PIERNA. LA SENSACIÓN ERA SUMAMENTE DESAGRADABLE, SU CONTACTO ERA CALIENTE Y ASQUEROSO. A MEDIDA QUE SE ACERCABAN PUDE NOTAR COMO LA HERIDA COMENZABA A SUPURAR PUS Y OTROS LÍQUIDOS. EMPEORABA POR SEGUNDOS, PERO EL DESTINO ESTABA DE MI PARTE. EN UNA ALDEA ME HABÍAN HECHO UN REGALO, AL PRINCIPIO LO DESPRECIÉ, AUNQUE FINALMENTE LO ACEPTÉ. AHORA LO AGRADEZCO. EL REGALO ERA UN GATO. ESTE ESTABA DORMIDO CERCA DE MI HOMBRO, PERO AL NOTAR LA PRESENCIA DE LOS GUSANOS, DESPERTÓ. NO SE EXACTAMENTE QUE SUCEDIÓ DESPUÉS PERO LOS GUSANOS DESAPARECIERON CON UNA RAPIDEZ INAUDITA. GRACIAS AL GATO AÚN CONSERVO LAS DOS PIERNAS."

-MARCO AFRANIO, LEGIONARIO DESTINADO A EGIPTO.

En su forma física este daemon parece un enjambre de gusanos o un gusano de gran tamaño. Se encuentra cerca de las tumbas y en aquellos lugares donde hay enfermos. Su máxima afición es propagar la gangrena y otras infecciones. En su presencia las tiradas para recuperación de heridas tienen un +10 a la dificultad. Si hay un gato en el lugar el daemon huye pues los temen.

Poder 3

Ánima 0

Corpus 1 (Fuerza 1, Destreza 1, Constitución 1, Percepción 1)

Influencia 2 (provocar gangrena e infecciones)

AGATHODAEMON COMO UN ÁNGELUS CRISTIANO

"EL DIACONO LO SABÍA, DESDE QUE ERA NIÑO HABÍA OBSERVADO LA CÁLIDA LUZ QUE EMANABA DESDE EL ALTAR. ESTO ERA IMPOSIBLE PUES EN LA CATACUMBA EL TECHO ERA DE PIEDRA. CON SOLO MIRAR HACIA ESE LUGAR Y RECORDAR LA LUZ QUE AHORA EN SU JUVENTUD NO PODÍA VER SE DISIPABAN SUS PROBLEMAS Y PREOCUPACIONES. ESTABA SEGURO QUE UN ENVIADO DEL SEÑOR VELABA POR ELLOS..."

-PABLO, UNO DE LOS DIÁCONOS DE LA CIUDAD DE CARTAGO.

Este ángelus no tiene forma física, salvo una tenue luz sin sombra, su misión es proteger a una *ecclesia* -congregación de cristianos- en Cartago. Nadie lo puede ver, salvo los niños. Nadie nota su presencia pero cuando esta cerca los ánimos de las gentes son mejores, inspira valor y optimismo.

Poder 12 (doble defensa teúrgica)

Ánima 5 (Inteligencia 5, Carisma 5, Cultura 5)

Corpus 0

Influencia 7

Habilidades: empatía (inspirar ánimos) 7, conocimiento de la *ecclesia* de Cartago 8.

BESTIA DEL PUENTE DE ESTIGIA

"LO HABÍA LEÍDO EN UN DESGASTADO LIBRO: LA BESTIA DE LAGASH. PARECE SER QUE EN LA ANTIGUA MESOPOTAMIA HABITABA UNA BESTIA SEMEJANTE A UN LEÓN CON DOS CABEZAS ENVIADA POR UN DIOS-DEMONIO PARA HOSTIGAR A UN PUEBLO CONDENADO, PUES SUS HABITANTES ERAN IMPÍOS QUE NO QUERÍAN ADORARLO. LA BESTIA REALIZÓ SU MISIÓN DE FORMA TAN EFECTIVA QUE EN UNA SOLA NOCHE DEVORÓ A TODOS LOS DEL PUEBLO. EL DIOS SATISFECHO LA HIZO LLAMAR, PERO LA BESTIA, AÚN HAMBRIENTA, LE ATACÓ. EL DIOS ENFURECIDO LE CASTIGÓ, ENVIÁNDOLA AL PUENTE DE ESTIGIA... O SEA, QUE EL ANIMAL QUE PUDE OBSERVAR EN AQUELLAS RUINAS DEL DESIERTO ERA LA BESTIA DE LAGASH, A LA QUE LLAMAN APSU-ENLIL. FORMIDABLE, PERO NO COMPREENDO POR QUE DESAPARECIÓ DE REPENTE, ESFU-MÁNDOSE COMO UN MONTÓN DE ARENA."

-LUCIO AFER, ERUDITO, EN BUSCA DE LEYENDAS Y SERES MITOLÓGICOS.

Esta bestia semeja vagamente un felino, aunque su cuerpo está destrozado y parcialmente descarnado. De su cuerpo mutilado sobresalen dos cabezas, una de león y otra de hiena. De entre sus costillas pueden verse multitud de cadáveres humanos medio consumidos, algunos aún están concientes, pueden oírse sus lamentos y gritos. Siempre anda en busca de almas perdidas. Disfruta devorándolas. Se esconde en las sombras pacientemente, observando a los que llegan al lugar. Parece que esta bestia era un antiguo daemon caído en desgracia y casi extinguido por el tiempo. Ni siquiera él recuerda desde cuando está aquí. Si el animal devora suficientes espíritus adquiere mayor fuerza y consistencia. Si el animal pierde todas sus heridas se hundirá pasando a la Esfera del Inframundo.

Poder 14

Ánima 2 (Inteligencia 3, Carisma 3)

Corpus 10 (Fuerza 14, Constitución 13, Destreza 7, Percepción 6)

Influencia 2 (por cada herida producida obtiene un punto de dinamis de virtud y recupera una herida)

Habilidades: lucha 8, vigilar 8, ocultación 8.

Heridas totales: 14

Protección: 18

Combate	Maniobra	Ataque	Defensa	Daño
Zarpa	16	21	21	18
Mordisco	14	18	16	24

DAEMON DE LA BRISA

"SUAVE COMO UNA BRISA, CASI INCONSISTENTE, PERO AHÍ ESTÁ.

ESTE DAEMON CASI NO ES, PERO EXISTE..."

-DULIO CESAR, DIVAGANDO SOBRE LOS DAEMONI ASOCIADOS AL VIENTO.

Este daemon tiene la consistencia del viento, frío y débil. Vaga sin rumbo por el mundo. No tiene conciencia, solo es una brisa melancólica que puede provocar resfriados.

Poder 3

Ánima 0

Corpus 2 (Fuerza 3, Constitución 0, Destreza 5, Percepción 0)

Influencia 1 (provocar resfriados)

MONSTRUOS FABULOSOS

Muchos son los seres fabulosos y animales fantásticos que habitan el mundo de *Arcana*, desde el unicornio hasta las gorgonas. El Imperio romano del S.II está lleno de bosques

impenetrables y yermos, de inmensos mares y océanos, lugares donde lo fantástico sobrevive al hombre, pero incluso en las ciudades y sus oscuras noches habita lo más asombroso y sobrecogedor.

Aquí tienes algunas criaturas para tu placer y quizás el de tus jugadores:

AVES ESTÍNFALAS

"-Y BUEN CAZADOR ¿ESTÁS SEGURO DE QUE ESTAS PLUMAS QUE HAS CONSEGUIDO SON DE AVES ESTÍNFALAS? LA VERDAD, PARECEN SIMPLES PLUMAS. YO NO VEO QUE ARDAN O QUE ESTÉN AFILADAS COMO CUCHILLOS,... MIRA, POR Ellas TE DOY EN TOTAL DIEZ DENARIOS, LO Tomas O LO DEJAS, TE LAS COMPRO PORQUE TE CONOZCO DESDE HACE TIEMPO Y SÉ QUE TU FAMILIA PASA HAMBRE.

VALE, DE ACUERDO, Y AHORA VETE, DÉJAME SOLO.

EL MERCADER LLAMADO CELIO CERRÓ LA PUERTA Y LAS VENTANAS. FABULOSO, PENSÓ. PLUMAS ESTÍNFALAS. EL IDIOTA LE HABÍA VENDIDO CATORCE PLUMAS ESTÍNFALAS POR UNA MISERIA. CON Ellas PODRÍA GANAR UNA FORTUNA, PUES HABÍA OÍDO QUE SI ERAN DISPARADAS CON UN ARCO ADQUIRIRÍAN TODAS SUS VIRTUDES.

OCULTÓ LAS PLUMAS EN UN ARCÓN Y LAS ESCONDIÓ BAJO SU CAMA. ESA NOCHE SE FUE PRONTO A DORMIR, SOÑANDO QUE HACER CON LAS PLUMAS.

AL DESPERTAR, EL AVARO MERCADER, LO PRIMERO QUE HIZO FUE CERCIORARSE DE QUE LAS PLUMAS NO HABÍAN SIDO UN SUEÑO.

ALLÍ ESTABAN, PERO ALGO LES HABÍA SUCEDIDO, QUE ERA ESE LÍQUIDO QUE CHORREABA POR Ellas. NO PODÍA CREERLO, ¡EL CAZADOR LE HABÍA ENGAÑADO! LAS PLUMAS HABÍAN SIDO

PINTADAS. MALDITO. COGIÓ LAS PLUMAS CON RABIA Y LAS ARROJÓ AL SUELO. ACTO SEGUIDO ESTAS ADQUIRIERON UNA CONSISTENCIA INAUDITA, AFILADAS COMO CUCHILLOS COMENZARON A ARDER. PARA MALA FORTUNA DE CELIO UNA DE Ellas LE ATRAVESÓ EL PIE. EL DOLOR ERA HORRIBLE, ADEMÁS EL FUEGO TREPABA POR SU TÚNICA. MALDITO, ¿QUE PRETENDÍA EL CAZADOR CON ESTO? SU CASA ESTABA ARDIENDO PUES CATORCE PLUMAS DISEMINADAS POR EL SUELO HABÍAN INICIADO EL FUEGO. EL MEZQUINO CELIO INTENTÓ SALIR DE LA CASA, PERO HERIDO EN LA PIERNA, LE FUE IMPOSIBLE, EL FUEGO SE HABÍA PROPAGADO CON RAPIDEZ. CUANDO ALCANZÓ LA PUERTA NO PUDO ABRIRLA, SE HABÍA OLVIDADO LA LLAVE. LA VENTANA ES MI ESCAPATORIA, PENSÓ. PERO AL ACERCARSE PUDO VER ENTRE EL HUMO Y EL FUEGO EL ROSTRO DEL CAZADOR QUE SONRIENTE LE OBSERVABA DESDE LA VENTANA. MALDITO, PENSÓ. LOS ÚLTIMOS PENSAMIENTOS DEL AGONIZANTE CELIO FUERON PARA ÉL."

-MUERTE DEL COMERCIANTE DE MERCADERÍAS EXÓTICAS CELIO PORCIO.

Una de las pruebas de Hércules fue expulsar de Arcadia una numerosa bandada de aves, las cuales estaban protegidas por un lago bordeado por espesos bosques. Estas aves eran carnívoras, gustando especialmente de la carne humana, por lo que atacaban a los lugareños que se acercaban por el lugar, incluso en ocasiones atacaban poblados. Sus plumas son afiladas en extremo, incluso tienen la capacidad de hacerlas arder, siendo verdaderas flechas ígneas. La cuestión es que Hércules logró expulsarlas del bosque abatiendo a muchas de ellas con su arco.

Con el tiempo la heroína Atalanta las encontró en el Mar Negro, lugar al que habían huido de Hércules, donde entabló una feroz lucha. Atalanta venció, por lo que las aves huyeron de nuevo.

Nadie sabe donde se encuentran ahora, aunque algunos consideran que deben encontrarse en algún bosque o lago del término de Iliria o de Asia.

Poder 9

Ánima 2 (Inteligencia 6)

Corpus 5 (Fuerza 2, Constitución 2, Destreza 10, Percepción 6)

Influencia 2

Poderes: plumas estífnalas. Afiladas y con capacidad ígnea. El fuego tiene una intensidad de +5. Pueden arrojar hasta tres plumas por asalto a un mismo objetivo -curiosamente no se les acaban-.

Habilidades: vigilar 3, combate 3.

Heridas totales: 7

Protección: 1

Combate	Maniobra	Ataque	Defensa	Daño
Garras	17	16	16	4
Plumas	17	11	-	6+5 fuego

HARPÍAS

"EL DÍA ERA PERFECTO, EL BARCO NAVEGABA SIN PROBLEMAS, YA ESTÁBAMOS CERCA DE LA CIUDAD DE PANTICAPEA, CÉLEBRE EN EL PONTO EUXINO POR SUS MERCADERÍAS EXÓTICAS. ESTABA DE BUEN HUMOR PUES POCO PODÍA SABER YO SOBRE EL DESTINO QUE NOS TENÍA PREPARADO LOS DIOSSES.

FALTABA UN DÍA PARA LLEGAR Y POR ESO DESEMBARCAMOS EN AQUÉLLA PLAYA EN APARIENCIA TRANQUILA. APROVECHAMOS PARA APROVISIONAR LA NAVE DE ALIMENTOS Y AGUA. LA PLAYA PARECÍA SEGURA PUES ESTABA BORDEADA POR UN ACANTILADO Y MONTAÑAS AGRESTES. DURANTE LA NOCHE MIS HOMBRES DESCANSABAN PLACIDAMENTE CUANDO NOS DESPERTÓ UN GRITO DESGARRADOR, LO CURIOSO ES QUE ERA UN GRITO FEMENINO, AUNQUE BURDO Y TOSCO. SALÍ DE MI TIENDA Y PARA MI ASOMBRO VI AQUELLA BANDADA DE SERES ALADOS, ASEMEJABAN MUJERES PERO ACTUABAN COMO BESTIAS. PARECE QUE IMPULSADAS POR EL HAMBRE HABÍAN ATACADO A VARIOS DE MIS HOMBRES QUE YACÍAN MEDIO DEVORADOS EN EL INTERIOR DE SUS TIENDAS. PERO UNO DE MIS VALIENTES HABÍA LOGRADO ZAFARSE Y ATACAR A UNA, QUE GRITÓ ROMPIENDO EL SILENCIO MORTAL DE LA NOCHE, A LA VEZ QUE UN FORTÍSIMO VIENTO COMENZABA A ABATIRSE SOBRE EL CAMPAMENTO. COGÍ UNA ANTORCHA, DISTRIBUYENDO EL FUEGO ENTRE MIS HOMBRES. LAS HARPÍAS SEGUÍAN ATACÁNDONOS PERO SE ALEJABAN. EL OLOR EN EL LUGAR ERA NAUSEABUNDO, ALGUNOS HOMBRES BAJARON LA GUARDIA LO QUE FUE APROVECHADO POR ESAS MALDITAS. VIENDO MI FIN CERCA ALENTÉ A MI TRIPULACIÓN, DIRIGIÉNDOLA HACIA AL BARCO. DESDE ALLÍ INICIÉ UN FUEGO EN CUBIERTA A MEDIDA QUE MIS HOMBRES SE HICIERON CARGO DE LOS REMOS, ALEJÁNDONOS DE AQUEL LUGAR.

LAS HARPÍAS PERDIERON INTERÉS POR NOSOTROS AL ALEJARNOS, CE-BÁNDOSE EN NUESTRAS PROVISIONES ABANDONADAS EN LA PLAYA. EN EL ENCUENTRO HABÍA PERDIDO A LA MITAD DE MIS HOMBRES,... ALGÚN DÍA VOLVERÉ Y DARÉ CUENTA A ESOS SERES, ESTO NO QUEDARÁ A SI, LO JURO POR LOS DIOSSES DEL MAR,..."

-POLIBIO, CAPITÁN DE NAVÍO, TRAS SU ENCUENTRO CON LAS HARPÍAS EN LA COSTA DEL MAR NEGRO.

El dios marino Taumante y la oceánide Electra tuvieron tres hijas monstruosas, Aelo -Tempestad-, Ocípite -Viento veloz- y Celeno -Tenebrosa-, las tres son conocidas como las harpías, que en griego significa "las raptoras".

Su aspecto es el de seres femeninos alados, con rostro de mujer, avejentadas y de horrible aspecto, provistas de prominentes colmillos. Su cuerpo es el de ave, aunque poseen pechos y brazos con escamas. Sus piernas son las propias de las aves, dotadas de unas formidables garras. Los brazos son más humanos aunque están cubiertos de escamas, las manos son fieras garras.

Son la encarnación del espíritu de las tormentas. Debido a su carácter maligno también están relacionadas con el mundo de los muertos ya que gustan de llevarse a los desvalidos para arrojarlos a las aguas. Las harpías pueden de hecho viajar al mundo invisible, pueden adentrarse en algunos momentos en el mundo de los muertos.

Las hijas de Taumante procrearon con el viento Céfiro a sus descendientes, estando ocultas en las costas más tempestuosas de Grecia, el Mar Negro y otras partes del Mediterráneo, reuniéndose en grupos de 20 a 30 individuos. Sus capacidades sobrenaturales están vinculadas a las tormentas y los vientos.

Se han extendido a otros lugares, algunos aseguran que han llegado a la tierra de Mesopotamia, asociándolas al dios demonio Pazuzu, dios del viento asirio. Los árabes también las conocen y las llaman las *murgh-i-adami*. En Egipto se las llama las *bai*, aves-alma, asociadas al mundo de los muertos.



Siempre hambrientas, en busca de carroña o de seres humanos solitarios, sobre todo de niños. Suelen estar cerca de almacenes de comida o campos de batalla, ya que son principalmente carroñeras. Son voraces en extremo, capaces de comerse casi la mitad de su peso en un solo día.

Las caracteriza su mal olor, tan nauseabundo que pocos lo soportan, un olor fétido que las precede, capaz de provocar arcadas y vómitos. No son precisamente limpias, siempre desaliñadas. Las heridas que producen siempre se infectan, puede decirse que son venenosas. Las harpías pueden provocar epidemias en lugares determinados, pues portan gran cantidad de enfermedades.

Poder 16 (doble defensa teúrgica si las intentan controlar, o atacar con poderes de Caelum)

Ánima 2 (Inteligencia 3, Carisma 3)

Corpus 9 (Fuerza 5, Constitución 6, Destreza 14, Percepción 11)

Influencia 5

Poderes: la bendición de Astreo, el poder del Céfiro, Oscureciendo el cielo, el beneplácito del cielo, tormenta de relámpagos y otros poderes asociados al viento y el mar.

Habilidades: vigilar 3, lucha 3.

Recuperarse de heridas producidas por harpías es difícil, aumenta la dificultad en un +10.

Heridas totales: 11

Protección: 4

Combate	Maniobra	Ataque	Defensa	Daño
Garras	25	21	23	8

ANIMALES GIGANTES

"EL ANIMAL ERA FORMIDABLE, APENAS PODÍA CREER LO QUE VEÍA. EL JABALÍ MEDIA DESDE LA CRUZ CASI COMO DOS HOMBRES PUESTOS UNO SOBRE EL OTRO. UN PRODIGIO, UNA MONTAÑA,... NO ENTENDÍA PORQUE AQUEL HOMBRE ME HABÍA CONTRATADO PARA QUE LE GUIASE HASTA EL ANIMAL. YO SOY BUEN CAZADOR Y COMO TAL BUEN RASTREADOR. YO LA VERDAD, NO ME ENCONTRABA CON ÁNIMOS DE ENFRENTARME A LA BESTIA, PERO AQUEL HOMBRE, QUE POR CIERTO, ERA INMENSO, SALTÓ DESDE LA ESPESURA Y SE ENFRENTÓ AL JABALÍ. EL COMBATE FUE BRUTAL, EL JABALÍ ATACABA CON SUS AFILADOS COLMILLOS, EL HOMBRE ESTRANGULABA AL ANIMAL, LA LUCHA FERROZ. YA ESTABA ANOCHECIENDO Y LA LUCHA NO TENÍA VISOS DE TERMINAR... PERO CASI SIN CASI DARME CUENTA LA LUCHA TERMINÓ DE PRONTO. EL ANIMAL HABÍA PARTIDO POR LA MITAD AL DESDICHADO, ME QUEDÉ QUIETO Y SIN RESPIRAR. PERO EL ANIMAL, CANSADO NO REPARÓ EN MÍ. FINALMENTE, CON PASO CANSADO Y HERIDO, DESAPARECIÓ EN LA ESPESURA. YO NO ME MOVÍ EN VARIAS HORAS, EL MIEDO ME TENÍA PARALIZADO. CUANDO PUDE MOVERME CORRÍ HASTA LA CIUDAD, Y AQUÍ ESTOY, CONTANDO LA ÚLTIMA HAZAÑA DE DIONISIO, QUE SE HACÍA LLAMAR EL HÉROE DE LA CIUDAD DE ABDERA."

-SIBIRTIO, CAZADOR GRIEGO CONTANDO LA MUERTE DE DIONISIO DE ABDERA.

Famosos son algunos animales de proporciones gigantescas, como el león de Nemea o el jabalí de Erimanto. Fieros, salvajes, especímenes fantásticos casi invencibles. Son poco comunes, a menudo se encuentran en zonas apartadas y agrestes, como profundos bosques, montañas apenas accesibles, marismas y pantanos.

Los animales gigantes tienen una media de características físicas formidables, su valor en fuerza y constitución suelen ser muy altos. Ten en cuenta los datos de combate, ya que estos también varían.

A veces los animales gigantes tienen alguna cualidad especial, quizás expulse algo de fuego por su hocico o fauces, regenerar sus heridas o tengan alas. Habitualmente esto es debido a que estos animales son engendrados por algún ser mitológico en forma animal o divinidad –no es raro que un dios metamorfoseado en animal engendre este tipo de seres–.

Jabalí gigante

Este gigantesco jabalí mide desde la cruz casi lo mismo que dos hombres uno sobre otro, es el jabalí que describe Sibirtio. Parece que el animal se esconde en los parajes agrestes de Tracia. No ataca si no se le molesta, pero si se le enfurece es una bestia imparable. La única forma de vencerla es utilizando la inteligencia, al fin y al cabo se trata de un animal.

Poder 19

Ánima 1 (Inteligencia 3)

Corpus 17 (Fuerza 24, Destreza 6, Constitución 32, Percepción 6)

Influencia 1

Poderes: expulsa fuego por el hocico, esto aumenta el daño.

Habilidades: rastrear 3

Heridas totales: 37

Protección: 32

Combate	Maniobra	Ataque	Defensa	Daño
Colmillos	12	10	10	30
Arremetida	12	15	12	24

Serpiente gigante

Poco comunes la verdad, aunque pueden encontrarse en antiguas ruinas del desierto en Arabia, la India o en montañas semidesérticas alrededor del Mediterráneo, como en los montes Atlas o el desierto de Libia o Nubia.

El problema de estas serpientes es que suelen ser animales astutos. Son expertas cazadoras en el desierto. Se ocultan entre las ruinas, en los oasis o bajo la arena, esperando, pues son pacientes. En el Atlas son tan inmensas que la hierba crece sobre ellas.

Poder 18

Ánima 3 (Inteligencia 9)

Corpus 12 (Fuerza 15, Destreza 11, Constitución 12, Percepción 10)

Influencia 3

Poderes: es capaz de regenerar una herida cada asalto, pero hasta un máximo de 10 cada día. No suelen ser venenosas.

Habilidades: ocultación 5, vigilar 4.

Heridas totales: 17

Protección: 5

Combate	Maniobra	Ataque	Defensa	Daño
Colmillos	23	14	-	16
Constricción	21	13	15	20

GORGONAS

"TODO SU SER ERA HERMOSO, ESPECIALMENTE SU CABELLO, DORADO E INSINUANTE. SU MIRADA ERA COMO LA DE LAS DIOSAS, HERMOSA, ATRAYENTE, CAUTIVADORA.

HABÍA QUEDADO CON ELLA HACÍA UN BUEN RATO, ME HABÍA ZAFADO DE LA MIRADA DE SU PADRE Y AHORA ME ENCONTRABA DONDE ELLA ME HABÍA INDICADO, BAJO SU BALCÓN. ESTABA ENSIMISMADO PENSANDO EN SU VOLUPTUOSO CUERPO, TENDIDO SOBRE LA CAMA. TODO MI SER NECESITABA DE SU CONTACTO, ESTAR CERCA DE ELLA, MIRARLA, TOCARLA,...

PERO ALGO EN EL JARDÍN PERTURBÓ MI ENSOÑACIÓN, AL FONDO PUDE VISLUMBRAR UN LEVE MOVIMIENTO, AL ACERCARME PUDE VER LA SUAVE SEDA QUE CUBRÍA EL CUERPO DE ELLA. LA SEGUÍ, ALEGRE,



PERO ALGO CONFUSO. EL JARDÍN ERA ENORME Y ME COSTÓ MUCHÍSIMO ACERCARME MIENTRAS ELLA CORRÍA. SE PARÓ AL BORDE DEL ESTANQUE, DÁNDOME LA ESPALDA. ESTABA ANSIOSO, CON MIS BRAZOS LA RODEE Y LA GIRE HACIA MÍ,..."

-LA ÚLTIMA ACCIÓN DEL ENAMORADO ACASTO, DESCENDIENTE DE UN HÉROE GRIEGO, PETRIFICADO POR UNA GORGONA EN SU JARDÍN DE ROMA. AHORA LA ESTATUA DE ACASTO DESCANSA EN EL FONDO DEL ESTANQUE, JUNTO A TANTOS OTROS.

La gorgona más famosa es Medusa, muerta por Perseo, pero no era la única, ya que esta tenía dos hermanas, Ésteno y Euríale. Ambas tuvieron descendencia desde sus propios cabellos, al depositarlos en la tierra, donde fecundaron cada una de ellas cincuenta gorgonas, inmortales y hermosas, en venganza contra Perseo, hostigando a sus descendientes. Durante el proceso ambas gorgonas murieron, quedando sus cuerpos momificados y depositados en un mausoleo oculto en Libia -en la región de la Cirenaica-. Si alguien encontrase los cuerpos y los quemase, el resto de las gorgonas arderían y desaparecerían.

Las gorgonas tienen el aspecto de monstruosas mujeres cuyos cabellos se han transformado en serpientes, con prominentes colmillos parecidos al de los jabalís. Tienen una gran cabeza, redondeada, la nariz chata y lengua viperina. Las manos son de bronce, poseyendo alas de oro.

Las gorgonas proceden del desierto de Libia, donde se las conocía como las *medousa*, las soberanas. Poco a poco se extendieron por el mundo griego lideradas por Medusa, pero tras la muerte de ésta a manos de Perseo se ocultaron al mundo, pues el héroe comenzó una cacería que siguieron otros héroes, mermando a las gorgonas.

Tras las numerosas masacres quedaron reducidas a menos de un tercio. Las gorgonas aprendieron a ocultarse, pueden ocultar su horrible rostro bajo el aspecto de hermosas mujeres, deseables para el hombre. Para ello roban el aspecto a esas mujeres. Las secuestran para robarles su identidad, suplantándolas. La gorgona coge el aspecto de la mujer, y esta el aspecto de la gorgona. Si la mujer muriese la gorgona recuperaría su monstruoso aspecto real, si la gorgona muriese la mujer recuperaría su hermosa figura. Por ello las gorgonas mantienen con vida a sus víctimas, hasta que ya no le son útiles. Aprenden todo sobre

la víctima y se hacen pasar por ella. Para poder robar su aspecto necesita que la mujer esté dormida, pues tarda un tiempo en robar el aspecto.

Son prácticamente inmortales ya que casi no envejecen, por cada siglo envejecen un año.

Muchas son las que sobreviven en el Imperio, gustosas de alimentarse de la sangre de sus víctimas, o bien petrificar a sus amantes. Algunas de ellas solo ansían destruir a la estirpe de Perseo, por lo que son grandes antagonistas de los héroes, pues los consideran a todos aliados de Perseo.

Las gorgonas tienen un gran poder, son capaces de convertir en piedra la carne, no con su mirada como la mayoría cree, es su rostro el que petrifica, por ello aunque esté con los ojos cerrados hay que tener cuidado. Una tirada de Mitología de dificultad difícil podría desvelar esto. Hay dos formas básicas de defensa contra la mirada petrificante, un método es utilizar un espejo, pues solo la visión directa del rostro petrifica; otro método es obtener una serpiente viva del pelo de la gorgona, el portador es inmune a su poder para petrificar.

Con el tiempo han adquirido otros poderes asociados al poder de la seducción y el control de los hombres.

Poder 23 (doble defensa téurgica)

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

Corpus 6 (Fuerza 5, Destreza 6, Constitución 5, Percepción 8)

Influencia 9

Poderes: la Mano de la Metamorfosis. Poderes variados de Aphrodisias y Maiestas.

Habilidades: debido a su edad tienen gran cantidad de habilidades a altos niveles.

Heridas totales: 10

Protección: 5

Combate	Maniobra	Ataque	Defensa	Daño
Colmillo	20	12	11	9
Veneno	-	-	-	15

LAS BESTIAS

El reino animal interacciona continuamente con el mundo de los hombres, por lo que es importante conocer algunas reglas y particularidades de los mismos en *Arcana*. Poseen ca-

racterísticas parecidas a la de los personajes, aunque tienen unas pocas diferencias, así mismo los animales tienen a menudo habilidades que indican sus capacidades naturales, como atletismo, e incluso ataque. Los valores de las características pueden variar en animales de la misma especie, siéntete libre de modificarlas si lo crees conveniente. Las habilidades más comunes de los animales son: atletismo, campestre, cazar, disciplina, ocultación, vigilar... así como habilidades de combate y otras propias de animales, como rastrear. La inteligencia indica el grado de aprendizaje y astucia del animal.

JABALÍ

Poder 11

Ánima 1 (Inteligencia 3)

Corpus 10 (Fuerza 12, Destreza 6, Constitución 16, Percepción 6)

Influencia 0

Habilidades: rastrear 5, atletismo 4, campestre 4

Heridas totales: 21

Protección: 19

Combate	Maniobra	Ataque	Defensa	Daño
Cornada	16	11	10	18

CABALLO DE MONTA

Poder 12

Ánima 2 (Inteligencia 6)

Corpus 10 (Fuerza 14, Destreza 8, Constitución 12, Percepción 6)

Influencia 0

Habilidades:

Habilidades: equitación 5, vigilar 2, campestre 3

Heridas totales: 17

Protección: 14

Combate	Maniobra	Ataque	Defensa	Daño
Coz	18	13	12	16

MULA DE CARGA

Poder 11

Ánima 1 (Inteligencia 3)

Corpus 10 (Fuerza 16, Destreza 4, Constitución 15, Percepción 5)

Influencia 0

Habilidades: disciplina 6 (solo para la sobrecarga), campestre 2

Heridas totales: 20

Protección: 17

Combate	Maniobra	Ataque	Defensa	Daño
Coz	14	10	9	18

CAMELLO

Poder 10

Ánima 1 (Inteligencia 3)

Corpus 9 (Fuerza 12, Destreza 6, Constitución 12, Percepción 6)

Influencia 0

Habilidades: disciplina (solo en zonas áridas) 5, vigilar 3, equitación 4

Heridas totales: 17

Protección: 15

Combate	Maniobra	Ataque	Defensa	Daño
Coz	17	11	10	18

LOBO

Poder 11

Ánima 2 (Inteligencia 6)

Corpus 9 (Fuerza 7, Destreza 10, Constitución 9, Percepción 10)

Influencia 0

Habilidades: vigilar 3, ocultación 6, combate 5, atletismo 3, cazar 5

Heridas totales: 14

Protección: 10

Combate	Maniobra	Ataque	Defensa	Daño
Mordisco	27	19	18	11

SERPIENTE

Poder 6

Ánima 2 (Inteligencia 6)

Corpus 4 (Fuerza 3, Destreza 5, Constitución 3, Percepción 5)

Influencia 0

Habilidades: ocultación 6, cazar 3, campestre 3

Heridas totales: 9

Protección: 4

Combate	Maniobra	Ataque	Defensa	Daño
Mordisco	16	11	10	8
Veneno	-	-	-	+9

CIERVO

Poder 12

Ánima 2 (Inteligencia 6)

Corpus 10 (Fuerza 8, Destreza 14, Constitución 10, Percepción 8)

Influencia 0

Habilidades: atletismo 6, vigilar 6

Heridas totales: 15

Protección: 12

Combate	Maniobra	Ataque	Defensa	Daño
Astas	25	17	16	13

OSO

Poder 14

Ánima 2 (Inteligencia 6)

Corpus 12 (Fuerza 16, Destreza 7, Constitución 20, Percepción 5)

Influencia 0

Habilidades: combate 3, campestre 2, atletismo 2, vigilar 2, cazar 3

Heridas totales: 25

Protección: 22

Combate	Maniobra	Ataque	Defensa	Daño
Zarpazo	20	17	16	19

PERRO

Poder 11

Ánima 3 (Inteligencia 9)

Corpus 8 (Fuerza 6, Destreza 8, Constitución 8, Percepción 10)

Influencia 0

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

Heridas totales: 13

Protección: 10

Combate	Maniobra	Ataque	Defensa	Daño
Mordisco	25	25	14	10

LOS CULTOS CAPITOLINOS

EL INICIADOR COMO MISTAGOGO

Lo que se muestra sobre los cultos en el capítulo del Pacto Secreto es una breve reseña. En esta sección dispones de un poco más de información y de conceptos propios de cada culto, así como algunos secretos. Que pertenezcan a una misma organización y panteón religioso no significa que sean iguales, ni siquiera parecidos. Los cultos son muy diferentes entre sí.

Cuando una persona ingresa en un culto rara vez comprende donde se está metiendo. Solo el tiempo y un buen mistagogo pueden orientarle correctamente. La idea que en principio tenía sobre el culto puede cambiar con el tiempo, ya que a simple vista la mayoría de ellos parecen una cosa cuando en verdad son muy diferentes.

Los cultos grecolatinos han ideado a lo largo de generaciones un sistema de iniciación por grados –a imitación de cultos más antiguos, como los egipcios–, en el cual poco a poco se van mostrando al teúrgo los secretos de su culto. A medida que va conociendo a miembros de su culto y de las diversas congregaciones va adquiriendo conocimientos reales y experimentando la verdad cotidiana. A su vez los teúrgos con más experiencia le mostrarán un poco más sobre los Misterios y el resto de los conocimientos teúrgicos. A la vez que aprende conoce, y a la vez que conoce aprende. Este aprendizaje iniciático difiere en gran medida de culto a culto. En algunos cultos los grados iniciáticos están fuertemente reglamentados, en otros son más laxos.

Es importante tener en cuenta la experiencia “real” del personaje respecto a su culto, al principio sabrá muy poco sobre él, tendrá una idea vaga. La misión del Iniciador es de ir mostrando al personaje como es su culto, como es el día a día, sus intrigas y quién es quién.

El conocimiento teúrgico es poder puro, por ello es difícil escalar posiciones y aprender rápidamente. La mayoría de los teúrgos son recelosos de enseñar los conocimientos que le hacen poderosos. Compartir debilita al que enseña, ya que su poder radica en que se le necesita por lo que sabe, aunque algunos líderes de los cultos suelen motivar el aprendizaje. El personaje tiene que actuar con inteligencia y hacer uso de sus recursos para adquirir este tipo de poder, ya que rara vez se lo darán porque sí. Los cultos no son organizaciones bienhechoras ni altruistas.

Otra cuestión muy importante es no olvidar nunca que los cultos del Pacto, así como los cultos condenados y la mayoría de las sociedades teúrgicas se basan en que son sociedades secretas. Sus miembros pueden conocerse por apodos y nombres falsos en gran cantidad de casos, salvo el culto a Júpiter, cuyos miembros jamás se dirigen entre ellos por apodos, siempre utilizan su nombre real, ya que este es motivo de su orgullo.

El mayor enemigo de un teúrgo es otro teúrgo, ya sea de su mismo culto o de otro. El que pertenezca a un mismo culto no significa que sean amigos, ni siquiera que compartan ideas y objetivos. Los teúrgos se consideran “compañeros”, lo único que comparten es el culto. De hecho, la competición es a veces tan dura que no es raro que “desaparezcan” teúrgos de la mano de sus propios compañeros. Realmente donde el teúrgo encuentra más afinidad y simpatía es en las congregaciones, ya que a menudo se une a ellas por motivos de finalidad y motivación.

DIFERENCIAS ENTRE LOS CULTOS CAPITOLINOS

Los principales cultos grecolatinos, ya sean estos del Pacto o Condenados, poseen sus propias características, historia, necesidades y aspiraciones únicas. Son pocas cosas lo que tienen en común, salvo un mismo origen, pertenecer a la misma civilización y enemigos similares, incluso entre ellos muchos son rivales y competidores. Cada deidad representa un aspecto de la creación y por lo tanto su culto interacciona en ese campo que es la deidad.

Aunque el sistema teúrgico sea igual para todos aquellos que utilizan el poder de la teúrgia, siempre hay matices importantes, incluso aunque utilicen el mismo Misterio. Este puede manifestarse de manera diferente, aunque el efecto sea el mismo o muy similar. Esto no solo es para los cultos grecolatinos, todos los cultos se ven sujetos a este concepto. La teúrgia es igual para todos, pero con matices importantes.

De igual forma la estructura orgánica de los cultos varía enormemente, ya sea por sus ritos secretos, jerarquía e iniciación. Cada uno de ellos es un mundo diferente y extraño. Aquí tienes una pequeña guía para que introduzcas un poco a los personajes en sus cultos. Este es tu trabajo como Iniciador, siéntete libre de inventar ritos y otros conceptos para los cultos, ya que ahora están en tus sabias manos.

CULTO A JÚPITER

El culto a Júpiter se fundamenta en aquello que representa al antiguo patricio romano, constituyentes del Senado romano, patriarcas de las familias más importantes y comprometidas con la idea de Roma. Estos padres –padres–eran a su vez los sacerdotes de sus familias, ya que según el modelo romano existe la religión pública o del Estado, y la religión familiar, siendo esta privada. Siendo estos padres los depositarios del saber primordial de la religión romana, que poco a poco fue ampliándose a los plebeyos. Aunque siempre quedaron ritos y secretos en sus manos.

Tras la expulsión de los reyes y el fin de la influencia etrusca, la República romana inició la conquista del mundo conocido, auspiciada sobre todo por los cultos a Júpiter, Juno y Marte. Esta conquista es el orgullo de estos cultos. Pero el éxito y el tiempo llevaron a una relajación de las costumbres y el culto privado fue olvidándose, siendo algo testimonial en tiempos del Imperio. Los diales intentan restaurar las costumbres en un imperio que es un hervidero de religiones y creencias que poco tienen que ver con la tradición grecolatina. Pese a todo los diales son fervientes sacerdotes del culto privado.

HONOR Y JURAMENTO

Hay dos conceptos muy importantes para los diales, el *honos* y el *ius sacerdos*.

El *honos* está vinculado al concepto de virtud. Para un dialis el honor representa su valor y carácter, su integridad como patricio, depositario de las responsabilidades del Estado. Esta dignidad solo puede “adquirirse” tras servir en algún cargo, ya sea civil, religioso o militar.

El *ius sacerdos* es un importante juramento que se realiza cuando un iniciado alcanza el grado de teúrgo. El *ius sacerdos* es una numina de grado 5. Faltar a ella acarrea una maldición temporal –uno

de sus efectos acarrea la pérdida completa de los puntos de fides-. El teurgo recibe una marca visible solo para los diale.

MISTAGOGO

Los diale escogen a sus aspirantes de entre sus propias familias: hijos, sobrinos o hermanos. Nunca mujeres, ya que es el único culto donde el sexo femenino está expresamente prohibido.

Se observa desde el nacimiento si el sujeto presenta algún tipo de signo divino, ya sea una marca corporal o un signo en los cielos. Si es propicio se observará su desarrollo, inculcándosele los valores tradicionales. Los diale desde casi el nacimiento enseñan a sus iniciados, de esta forma cuando alcanzan la edad de la madurez –a los 17 años, o a los 14 en algunos casos- pueden ser miembros de pleno derecho, aunque deben superar unas pruebas de aptitud. Estas consisten simplemente en que el mistagogo encargado de su aprendizaje considere que está dispuesto, esto no es tan sencillo como parece. El mistagogo debe considerar que es un hombre digno, respetuoso y un verdadero patricio. Por supuesto esto no siempre se observa pues a veces se incluyen a verdaderos inútiles por motivos políticos.

INICIACIÓN

Si al aspirante se le considera digno se realiza la iniciación. Se le lleva junto a tres de sus familiares a un templo de Baco un 16 de Marzo, donde se desprenderá de su toga pretexta, propia de los niños. Se vestirá con su nueva toga viril, siendo esta de un blanco immaculado, símbolo de madurez. También se desprende de su bula de oro, amuleto que le ha protegido de lo sobrenatural desde su nacimiento. Tras esto se presentará en un templo de Júpiter, donde será presentado ante sus iguales, realizando el *ius sacerdos*.

LAS FAMILIAS PATRICIAS Y EL SEPTEMVIRATUS

Numerosas son las familias que forman el culto a Júpiter, cada una de ellas posee sus propias tradiciones, rivales y aliados. Todas las familias son de origen patricio, linajes antiguos procedentes de los primeros que formaron el senado de Roma durante la época de la monarquía. Su número y linajes han variado a lo largo de los siglos, algunos destruidos por las guerras entre cultos, otros por los propios entresijos del poder, consumidos por los otros linajes. Oscura es la historia de las stirpes nacidas del poder de Júpiter.

Las siete grandes familias que forman el septemvirato –consejo de siete familias que controla el culto- a finales del siglo II son: la albina, cornelia, domicia, furia, magna, mar-



cia y sulpicia. Otras familias importantes son las valeria, claudia, metela, licinia, hortia, horacia, julia, cassia, antonina, aurelia, nautios y antistia. Algunas de estas familias están vinculadas a otros cultos, así la familia nautia está vinculada al culto a Minerva, la julia a Apolo y Venus, la aurelia a un culto solar. Estas vinculaciones pueden ser públicas o secretas.

Durante la guerra civil de Septimio Severo varias familias dejarán de pertenecer al septemviratus, ingresando otras, como la valeria y la claudia.

LOS ALBINO

Antiguamente una de las familias más guerreras y belicosas de todas, importantes en la consecución de la conquista de Hispania y de su romanización, junto con los cornelio. Ahora el culto no destaca por sus dotes bélicas, si no por su erudición. Su poder se extiende a los términos de la Galia y Britania, pero su término es **Hispania**. Su sede está en **Toletum**, una pequeña localidad situada en el centro geográfico –y omphalo importantísimo- de la Piel de Toro.

Entre algunos albino, como su propio nombre indica, acusan el mal del albinismo, siendo un rasgo común en la familia. Al parecer lo adquirieron durante las guerras acaecidas para la conquista de Lusitania, al parecer malditos por los sacerdotes de un dios llamado Endovelico.

Muchos puestos relacionados con la sabiduría, las magistraturas civiles y judiciales están en posesión de los albino, de los que se dice que son la *gnosis* –conocimiento sobrenatural- del culto. Sus miembros encaminan sus vidas al saber y el conocimiento más variado. Se dice que en su sede han construido una biblioteca oculta de proporciones gigantescas en la que desarrollan el Misterio de **Sapientia**, así como conocimientos teúrgicos y taumátúrgicos.

Los albino mantienen relaciones con las sectas cristiana y judía, de hecho tiene entre sus propias filas dos obispos, uno en Hispania y otro en la Galia. Mantienen contactos secretos con varios grupos de taumaturgos y filósofos. Son enemigos declarados del culto condenado a Baco.

Cualidad extra: estudioso 1.

LOS CORNELIO

Célebre familia por sus héroes y hazañas militares. Fueron expulsados del término de África por la familia sulpicia, la cual convenció al septemvirato del excesivo poder de los cornelio en aquella época. Fueron exiliados primero a Hispania. Tras la conquista de Britania por Claudio, se instalaron en la isla. Ahora el término de **Britania** es su posesión dentro del Pacto, donde tienen el poder absoluto de su culto. Solo las familias marcia y albina tienen algunos

miembros destacables en la isla. Tal es el poder de los cornelio que por ley del Pacto cuando un dialis desea visitar Britania debe dar cuenta de ello a los cornelio en su sede de **Isurium**.

El poder de los cornelio es su fuerza militar. Gran parte de sus fuerzas la dedican a luchar contra los bárbaros de Scandia, Thule y Germania. Han desarrollado el Misterio de **Bellum**.

Al ser una de las familias más antiguas mantienen los valores tradicionales, siendo los menos corruptos de todos los linajes, dignos y en verdad grandes líderes.

Enemigos acérrimos de los sulpicio. Los albino ayudan, en secreto, a los cornelio contra los sulpicio, aunque es cierto que los propio albino ayudan a los sulpicio contra los cornelio. Amigos de la *scola philosophica* de los estoicos, cuyas enseñanzas han calado con fuerza entre los cornelio. Mantienen una estrecha alianza con los saliare.

Cualidad extra: combatiente.

LOS DOMICIO

Se les conoce como los *ahenobarbos* -barba de bronce- ya que casi todos son pelirrojos o rubios. Según una leyenda el mismo Júpiter fue quien tocó la negra barba del primer domicilio tornándola de color bronce como signo de victoria tras una batalla.

Su sede está en **Ravenna**, siendo el término de **Italia** su área de mayor influencia, aunque sus redes llegan hasta la Galia y la Hélade. Los domicilio pretenden mudar su sede a Roma, pero una antigua ley no permite que ninguno de los linajes establezca su sede allí.

Si los magno son ricos, los domicilio lo son más, y además son codiciosos. Poseen ingentes riquezas. Los domicilio son famosos por su crueldad extrema, sus divertimentos son atroces. Pero también son famosos por sus excentricidades y demencias. El emperador Nerón es el mayor ejemplo posible.

Su Misterio es el de **Fornax**. Desvelar por parte de domicios conocimientos sobre este Misterio está castigado con la muerte. Muy pocos fuera de la familia saben que lo conocen. Son grandes aliados de los mulciberi desde tiempos de la República.

Los viatori están directamente bajo su protección. Debido a ello una secta relacionada con los atlantes *aunacis* es una de sus principales preocupaciones.

Los domicilio tienen contactos con los milesianos, unidos en la búsqueda de riquezas materiales y sobrenaturales.

Cualidad extra: riquezas.

LOS FURIO

Una de las familias dialé más antigua. Son famosos por su longevidad, un furio puede alcanzar con cierta facilidad la edad de 100 años. Establecidos en la **Galia**, haciendo de **Augusta Treverorum** su sede, de la que extienden su poder al término de Italia, aunque los furio están un poco por todas partes. En la Galia poseen extensas villas, con cientos de esclavos. De hecho es la familia con mayor número de esclavos.

Sombrios y extraños, son excéntricos por naturaleza. Tener cerca a un furio es a menudo desagradable, incluso se dice de ellos que su locura es tal que consideran a los que no son teúrgos como simples animales. Dicen las malas lenguas que han llegado a devorar a sus congéneres de especie, pero claro, solo son rumores.

Su Misterio es **Vitae**. Consideran la carne una simple herramienta. Los líderes de la familia poseen grandes conocimientos sobre el Misterio de Tenebrae, obtenido por Marco Furio Camilo durante la toma de la ciudad etrusca de Veyes. Unos pocos también poseen conocimientos sobre nigromancia. Tanto Tenebrae como la nigromancia son conocimientos secretos que nadie -salvo las dominae- saben que poseen.

Los furio son aliados del culto a Juno. Intercambian información, habitualmente para atacar a sus enemigos políticos y a teúrgos. Son enemigos de los domicilio. Ambas familias se odian profundamente.

En la Galia se les acusa de ser demasiado blandos con los druidas y sus fanáticos seguidores. A los líderes de varias congregaciones controladas por los furio en la Galia se les acusa de ser demasiado permisivos con el "problema" druida.

Cualidad extra: +1 a las tiradas de envejecimiento. Envejecen a partir de los 35 años.

LOS MAGNO

Establecidos en los territorios de la **Hélade**, donde ocuparon el puesto de la desaparecida familia flaminia. El Epiro es posesión de la familia. Su sede está en **Corinto**, ciudad comercial de gran importancia. Las ciudades de la costa de Asia Menor están bajo su influencia. En todas las ciudades comerciales importantes hay un magno. La riqueza es su mayor baza.

La familia es el principal adalid contra los pritanis, los teúrgos de Apolo. Pero la familia, al no destacar por sus virtudes bélicas, requiere la ayuda de los marcio. A cambio los magno les otorgan beneficios económicos. No es raro que se produzcan enlaces matrimoniales entre ellos. También es verdad que ambas familias sufren de traidores entre ellos, no son pocos los pritanis que se "alimentan" de sus recursos, ya que algunos magno y marcio son adoradores de Apolo. Puede decirse que los pritanis sobreviven gracias a ellos.

Los magno son excelentes políticos, oradores, gramáticos y viajeros. Basan su poder en la política y oratoria más pura y dura. Influyen en el comercio del oriente romano. Se dice de ellos que cada magno vale su peso en oro. Son conocidos mecenas de artistas y sabios. Los magno son amantes de la cultura griega...quizás un poco más que de la romana. Por ello son a veces mal vistos por los cornelio y los domicios.

Su Misterio es **Genus**, otorgado por el culto a Juno casi al final de las guerras pritanicas. Este fue un hecho sin precedentes. Las dominae deseaban eliminar a los flaminio y por ello fortaleció a los magno, siempre en deuda con ellas.

Los magno son los encargados del Pacto de mantener contactos con la Enneada egipcia. Un gran privilegio y responsabilidad, que les fue arrebatado a los domicilio -lo cual no olvidan-.

Cualidad extra: riquezas.

LOS MARCIO

Es la familia menos numerosa, ya que muchos de sus miembros ingresan en el culto a Marte y mueren durante las diferentes guerras. Enlazan el culto a Júpiter con el de Marte, ganando de ellos el Misterio de **Bellum**. Esta familia asegura proceder del rey Anco Marcio, cuarto rey de Roma.

Su sede está en **Aquincum**, en la frontera del Danubio, último bastión entre la *romania* y los bárbaros. El término de **Illiria** es su principal área de actuación, aunque no es raro verlos allí donde se necesite la fuerza militar, ya sea en Germania o el Oriente. Consideran que han nacido para morir luchando para salvaguardar las fronteras del Imperio. Por ello esta familia siempre se ha ido desplazando allí donde Roma hiciese frontera. Sus villas parecen campamentos militares.

El término de Illiria es especialmente peligroso debido a la gran cantidad de seres sobrenaturales y *kakodaemoni* que la pueblan. Son tierras oscuras, aunque los marcio están acostumbrados a los encuentros desagradables y a las guerras que mantienen con estos seres en las sombrías espesuras de los bosques y las inmensas e inhóspitas montañas de la Dacia, Moesia y Dalmacia. Los magno financian a los marcio las expediciones que se realizan en el término para acabar con estos seres.

El culto a Juno sospecha de los marcio que tienen alguna relación con los pritanis. Creen que tienen algún tipo de alianza. Esto es cierto a medias. Pero la mayoría de la familia es leal al Pacto.

Cualidad extra: combatiente.

LOS SULPICIO

Esta antigua familia ha ganado poder a lo largo de los siglos arrebatándose directamente a otras familias, especialmente a las más poderosas. Los sulpicio siempre luchan por equilibrar el poder del septemvirato. Justicia, equidad y tradición son sus máximas. Dicen proteger a las familias de sí mismas.

Los cornelio tras la conquista de África y otros territorios tenían en sus manos un poder militar y político sin precedentes en la época. Los sulpicio atacaron con rapidez, sus armas: la justicia y la oratoria. Tanto los sulpicio como los cornelio utilizaron todo tipo de artimañas y acciones muy poco honestas durante esos años: villas quemadas, asesinatos, acusaciones públicas... Convencieron al septemvirato del peligro que representaban los cornelio. Estos para evitar una guerra abierta entre familias accedieron. Los sulpicio obtuvieron a cambio el término de **África**.

La sede sulpicia está en **Cartago**. Los sulpicio poseen grandes riquezas agrícolas y ganaderas. Para hacerse una idea del poder de esta familia, solo cinco sulpicio tienen en posesión dos tercios de la provincia de África proconsularis—tras asesinar a varios propietarios—. Puede decirse que son reyes en África. Su influencia se deja notar en Italia, Hispania y la Hélade.

Su política dentro del Pacto es muy dura, creen firmemente en la eficacia de este, y ciertamente desearían un mayor protagonismo de los cultos como un todo, no como partes independientes. Su ayuda para ello del culto a Juno y muy especialmente de las Vestales, de las cuales siempre alguna es de la familia.

Los sulpicio son excelentes en **Divinatio**. Gracias a ello saben cuando atacar a las otras familias. Tras sus mascaradas de patrios justos y preocupados por el Pacto, se ocultan hombres codiciosos que desean el poder absoluto del septemvirato.

En las cercanías de Cartago y la provincia de Byzacena han tenido que lidiar contra el problema de los *kehnm*, los cuales asesinan a los teúrgos y miembros de la familia sulpicio. Pocos han sido los que han caído que no pertenezcan a esta familia, por lo que se sospecha que se trata de una venganza exclusiva contra los sulpicio.

Cualidad extra: influencia política.

CULTO A JUNO

Las dominae consideran que la humanidad es como un inmenso rebaño que necesita de pastores para ser guiados: ellas son los perros pastores y los propios pastores. Cuando una oveja se descarrila debe ser devuelta al redil o sacrificada, pues si se permite una sola excepción todo el rebaño pelagra.

Las dominae, las señoras, saben que la humanidad se prepara para una nueva guerra, una guerra religiosa y teúrgica, pues sin descanso se preparan para luchar y vencer. Los enemigos posibles son muchos por ello es vital recopilar conocimientos sobre todos ellos, sin excepción y a cualquier coste. Todos son sospechosos, incluso los cultos del Pacto.

FAS, LA VOLUNTAD DE LOS DIOS

Para las dominae el concepto de Destino es primordial. Conocerlo en su totalidad es imposible pues ni los dioses conocen el futuro, pero indagar sobre él si es posible. Para que el destino sea favorable deben observarse rigurosamente los ritos religiosos y respetar a los dioses. Son las más fervientes defensoras del Pacto. La *fas*, seguir la correcta voluntad de los dioses no

está al alcance de cualquiera, sino de las Hera, que indican la voluntad divina por medio de sus órdenes y edictos.

MISTAGOGA

Las mistagogas dominae observan durante años el firmamento y los signos celestes, realizan auspicios y adivinaciones para determinar quiénes son las posibles candidatas al culto. Para ellos es importante que el destino y la voluntad divina estén enlazados. Debe encontrarse algún tipo de signo divino relacionado con la neonata escogida, como puede ser una marca corporal o alguna alineación especial de las estrellas al nacer la candidata, y un largo etcétera de posibilidades.

Cada cierto tiempo una domina está obligada a ocupar el cargo de mistagoga durante varios años. Debe buscar e indagar la candidata entre las familias que su superiora demarque. Si la búsqueda tiene éxito deberá captar a la neonata —las formas pueden ser diversas, desde el simple rapto hasta la compra de la niña— e instruirla en los ritos del culto. Durante su cargo será responsable total de la candidata. Cada año tendrá además que presentarse ante una comisión de tres antiguas dominae —las *vetulae*— encargadas de escoger a las mistagogas para detallar cómo va el aprendizaje y recibir instrucciones. Tras la instrucción la domina deberá dejar su cargo de mistagoga hasta que se le vuelva llamar para desempeñar tal cometido.

INICIACIÓN

La iniciación no está a cargo de la mistagoga, solo se encarga de la instrucción y de llevar a la candidata hasta el Magna Heraion —Templo de Juno en Praeneste y el principal del culto para estas cuestiones—. La iniciación está a cargo de tres dominae, las viejas —*vetulae*—. Estas recitarán varias preguntas referentes a los ritos del culto. Si les place la candidata accederá a su año de prueba. Dictaminarán una misión para ella; debe resolverla antes de que finalice un año. Si tiene éxito se convertirá en una domina. Si falla es que habrá muerto, o ellas mismas se encargaran de ello. Las *vetulae* nunca dejan cabos sueltos, son muy meticulosas.

JERARQUÍA

El culto está fuertemente jerarquizado, cada cargo posee su título, responsabilidad y deberes. Diez son los cargos, desde puebla —niña— hasta las reginas, líderes del culto.

Los cinco primeros rangos reciben el nombre genérico de humilliores —los humildes—, los cinco primeros el de honestiores —los mejores—, a imagen de la sociedad romana.

DYNASTEGOGOI, LOS PRECEPTORES DE LOS PRÍNCIPES

Este puesto jerárquico compuesto por diez miembros goza de grandes prerrogativas y poder, siendo los guías de los príncipes —los líderes, como el emperador, los cónsules o los gobernadores de las provincias—. Las dominae saben como influenciar en las altas esferas sin que se percaten de ello, siempre susurrando al oído de los poderosos. Muchas están encargadas de enseñar a los hijos de los honestiores diversas artes políticas y sociales, de esta forma siempre pueden manipularlos mejor, trabajando como simples matronas y mujeres de familia.

El estar encumbradas cerca de los puestos de poder no las exime de la gran responsabilidad que conlleva, por ello siempre deben rendir cuentas a su superiora. Pese a ello no es raro que la corrupción y las intrigas afloren. En el pasado un grupo de *dynastegogoi* intentó tomar el poder del culto en la llamada Conspiración de Palacio.

HEROGOGOI, LAS PRECEPTORAS DE LOS HÉROES

Este grupo selecto tiene la importante misión de encontrar “héroes”, personas marcadas fuertemente por el Destino. No es

tarea fácil pues deben determinar el tipo de destino y competir además con los bellatori, pues estos también buscan héroes.

Las herogogoi disponen de varios grupos para ayudarse en su cometido, desde simples delincuentes hasta pretorianos y otros teúrgos. Los delincuentes suelen creer que trabajan para algún criminal con cierto poder y riquezas. El trabajo de estos grupos consiste en secuestrar a los niños indicados por las herogogoi. De esta forma nadie las relaciona con estos grupos criminales pues se mantienen ocultas y distantes a los mismos.

Las herogogoi son las encargadas de instruir a los héroes de diferentes formas. Rara vez les instruyen como teúrgos, los convierten en la mayoría de las veces en fieles de alto rango.

LAS CINEGÉTICAS

Dentro del culto hay un grupo de diez teúrgas llamadas las cinegéticas, las cazadoras. Su única dedicación es la de vigilar a los miembros de los otros cultos. Si los teúrgos vigilados se convierten en traidores al Pacto según los parámetros de las dominae deben ser eliminados. Este cargo es secreto, incluso entre ellas no se conocen, rinden cuentas directamente a su Hera. Poseen acceso al Misterio de Bellum.

Es posible que los otros cultos las llamen a veces las cazadoras -venatricis- al circular algún rumor sobre este asunto, o quizás solo sea una casualidad.

CULTO A MARTE

Junto al poder político siempre está el poder militar, encarnado en los orgullosos y temibles saliare, sacerdotes del dios Marte.

Marte no es solo el dios de la guerra, también es el dios del suelo patrio, por lo que los saliare tienen como principal cometido defender el Imperio, posesión del pueblo y Senado de Roma.

El culto a Marte es uno de los más antiguos y los saliare una organización cuyos orígenes se remontan a la Segunda guerra del Paraíso -aunque esto lo saben pocos miembros-. Su misión es proteger a los cultos grecolatinos. Tras la fundación del Pacto protegen solo a los que juraron, los condenados quedaron excluidos al no integrarse. En secreto muchos saliare protegen a los teúrgos condenados y a otras organizaciones.

MISTAGOGO

Los saliare escogen a sus miembros preferentemente de entre las filas del ejército, cuidándose de no coger a adoradores de Mitra -aunque no está prohibido en el culto adorador a esta deidad- o cristianos. Solo escogen ciudadanos romanos de nacimiento. Nunca libertos. Aunque no está expresamente prohibido escoger mujeres, se han dado contados casos a lo largo de los siglos.

Cuando un mistagogo saliaris elige un candidato, un consejo de al menos siete saliare debe aprobar que el aspirante sea digno. El valor, la devoción a los dioses grecolatinos y el triunfo militar son las mejores bazas para llegar a ser candidato. Se realiza un augurio para saber si este es favorable o no. Si es negativo solo puede repetirse cada nueve años.

Si el augurio es positivo lo observarán durante un periodo de al menos tres años y si es digno se le propondrá ingresar en el culto. Si acepta se le considerará aspirante. Si no acepta se le obligará a hacer un juramento el cual le exigirá no mencionar nada sobre ellos -este juramento es una poderosa numina-. Si se niega a jurar los saliare primero le aconsejarán que realice el juramento, si vuelve a negarse, los saliare tomarán medidas más drásticas.

Si se convierte en aspirante se le instruirá en el culto durante unos tres años. Finalmente los saliare le confiarán una misión de tipo bélico, un bautismo de sangre. Si la supera se realizará la iniciación.

INICIACIÓN

La iniciación conlleva una serie de ritos auspiciados por los más veteranos de los saliare. Cada congregación posee un lugar acondicionado para las iniciaciones. Generalmente este lugar es subterráneo, una gruta o cueva natural con una sola abertura en el techo. Al iniciado se le hace pasar tres días en dicha gruta, desprovisto de alimentos, siendo encadenado a un poste de hierro, siendo imposible escapar de ahí. Lo que suceda dentro solo le concierne al iniciado. A menudo se manifiestan manes de antiguos saliare, los cuales pueden hacerle revelaciones. A algunos iniciados se le revela como morirán -no cuando-, otros aprenderán conocimientos, unos pocos sufrirán cambios físicos, incluso pueden adquirir dones... Unos pocos aparecen muertos atrozmente.

Algunos mistagogos marcan a sus iniciados tras salir de la caverna con un hierro candente, por norma las marcas son tres letras griegas. Esta es una práctica habitual en la parte griega del Imperio. Parece ser que siguen una vieja tradición proveniente de Esparta.

Tras este confinamiento debe realizar un juramento, el *sacramentum*. Este es pronunciado en voz alta ante tres saliare de pleno derecho y el mistagogo. Hay diversos juramentos típicos, aunque algunos elaboran sus propios juramentos.

Tras los diversos ritos el nuevo saliaris tiene el honor de poder llevar una clámide roja, color prohibido para los aspirantes.

APODOS Y TÍTULOS

Durante la iniciación el mistagogo suele poner un apodo al nuevo saliaris. Este apodo hace referencia a algún rasgo en el que destaque el saliaris, siendo motivo de orgullo, aunque algunos mistagogos si están disgustados por algo que haya hecho su iniciado pueden imponerle un apodo despectivo.

Cada vez que un saliaris realice alguna hazaña memorable es habitual que incorpore a su nombre un nuevo apodo en referencia al mismo. Por ejemplo, el saliaris Marcio Dementio, conocido por sus excentricidades, recibió el apodo de dementio "el loco" por su mistagogo, pero tras haber realizado una hazaña memorable pero sumamente temeraria. Ahora, además de dementio, ha ganado un nuevo apodo tras acabar con la vida de dos importantes pritanis en la isla de Rodas, *fulmen*, el rayo. Los fulminó a los dos con un solo rayo.

PALAESTRAE

Los saliare como combatientes experimentados han establecido a lo largo del Imperio las *palaestrae*. Comparten la esencia de los campamentos militares, ya que se trata de campamentos cuya finalidad es entrenar a los teúrgos en la lucha contra los enemigos del Pacto. No es raro ver teúrgos de otros cultos en las palestras, sobre todo diale y bellatores. Estos últimos han alcanzado dentro de las palaestre altas posiciones, son muy valorados por los saliare.

La vida en estos lugares no dista mucho de un campamento militar, disponiendo de un reglamento interno severo.

Las tres palaestrae más famosas son el de Lamia Sanguinis, en la Cirenaica, especializada en seres sobrenaturales, la Orionis, en la Galia, especializada en druidas y la Arcis Militae, establecida en la Norica, cuya principal actividad es destruir los lugares de poder germánicos.

EPULUM

Cada cierto tiempo los saliare realizan un *epulum*. Este es un tipo de banquete sagrado cuya misión primordial es establecer lazos de camaradería entre los saliare. Siempre se invita a un miembro de cada culto del Pacto como costumbre.

El *epulum* lo preparan tres saliare, llamados epulones, a lo largo de un año. El cargo es anual y escogido al azar. Los epu-

lones se encargan de financiar los banquetes, organizarlos y determinar las listas de invitados. Es un honor el ser un epulón. En los epulum los saliare aprovechan para contar sus hazañas y realizar intercambios con sus socios.

CULTO A VULCANO

Desde los albores de los tiempos los hombres han luchado por controlar y modificar el mundo que los rodea. Los mulciberi encarnan este concepto, son capaces de crear maravillas y de dominar la naturaleza más salvaje. Los mulciberi han sabido dominar las diferentes técnicas de creación, teniendo en su poder secretos inmemoriales.

HABILIDADES ARTESANALES

Los mulciberi a lo largo del Imperio trabajan y elaboran todo tipo de objetos, todo lo que puede ser construido está al alcance de los artesanos. A su vez la arquitectura y la construcción naval están bajo su auspicio. Tal es su influencia que sus sociedades están en todas partes, influenciando desde las sombras.

Un mulciber en su juventud puede estudiar varias artesanías hasta que alcanza la madurez y su especializa en una o dos.

SOCIEDADES

Los mulciberi se agrupan en corporaciones profesionales, llamadas *societas*. Estas sociedades son congregaciones, con sus estatutos y objetivos, con sedes estables y miembros fijos. Para crear una sociedad deben constituirla un mínimo de siete mulciberi y un máximo de doce.

Las sociedades están compuestas únicamente por mulciberi, estando prohibido que otro teúrgo pertenezca a la misma. Solo se puede pertenecer a una sociedad a la vez, aunque hay raras excepciones.

Las sociedades mantienen contactos entre ellas, reuniéndose cada cierto tiempo representantes de las mismas en el puerto de Ostia, en el templo de Vulcano Porta Portuensis.

EL CURSUS OPIFICUM DE LOS MULCIBERI

Los artesanos tienen que pasar por tres largas etapas de aprendizaje e iniciación antes de convertirse en verdaderos mulciberi, es lo que llaman el *cursus opificum*, la carrera del oficio.

La primera etapa consiste en la instrucción más básica. Durante diez años el aspirante debe servir a una sociedad de mulciberi, sin obtener beneficio alguno. Tras ese tiempo pasará a ser aprendiz en exclusiva de su mistagogo, el cual estará obligado a enseñar los rudimentos de la teúrgia en un plazo de otros diez años. Por último el aprendiz se convertirá en un mulciber, pero no de pleno derecho, ya que no podrá establecer sociedades ni podrá por propia voluntad asistir a las reuniones de los artesanos, salvo si es invitado por su mistagogo. Trascurridos diez años será un verdadero mulciber de pleno derecho, siempre y cuando una sociedad le admita entre sus filas.

En ocasiones el tiempo de cada etapa varía, pero no es habitual. Es poco común que un mulciber alcance plenos derechos en menos de treinta años. Objetivo que suelen lograr sobre los cuarenta y cinco o cincuenta años de edad. Esto no significa que durante ese tiempo el aspirante sea un inválido, es bien capaz de realizar trabajos respetables, pero dentro de la jerarquía de los artesanos no goza de todos los derechos. Para los teúrgos de otros cultos esto es secundario, lo que le interesa es la valía personal del mulciber.

MISTAGOGO

El mistagogo es el verdadero valedor del aspirante, así como la sociedad que lo acoga, instruyéndolo y haciéndose responsable

CABIOS: EL PODER DE LOS FORJADORES

Son genii del fuego. Son considerados hijos de Hefesto. Regalo del dios a sus hijos predilectos, los mulciberi. Proporcionan conocimiento y poder relacionado con la forja y el fuego.

de sus actos. Por ello los mistagogos suelen ser severos y vigilantes. El poder del mistagogo sobre el aspirante es total, teniendo incluso la posibilidad de eliminarlo si lo cree necesario.

Los mulciberi buscan a sus aspirantes en las ciudades, buscando entre las corporaciones de oficios. Los métodos son variados, desde el puro secuestro hasta la compra del aspirante a sus familiares. Pero siempre escogen a niños de corta edad, ya que son más fáciles de controlar y enseñar. El mistagogo y la sociedad se convierten en la familia del aspirante.

INICIACIÓN

La iniciación de los mulciberi es un largo proceso que lleva treinta años. Durante la primera fase no hay ritos especiales, salvo cuando alcanza la madurez necesaria para pasar a la segunda. Es un rito realmente cruel, ya que consiste en marcar a fuego al aspirante con un hierro candente en una pierna.

El rito más importante del aspirante es al final de los treinta años, cuando se le considera un mulciber de pleno derecho. El rito consiste en producirle algún tipo de lesión corporal con fuego; esto es debido a que Vulcano está maltrecho. Es un rito extraño, ya que se encuentra a camino entre la teúrgia y la taumaturgia. Lo positivo es que enlaza al mulciber con un cabiro. El cabiro tiene en su designación de poder lo que posea el mulciber en sus dignidades.

Cuando el aspirante se convierte en mulciber rompe totalmente con su mistagogo, pasando a ser su igual. El nuevo mulciber tiene prohibido establecerse en la misma sociedad que su mistagogo.

ATANOR

Una fragua crea objetos normales, el atamor crea objetos teúrgicos, y esto último es lo que marca la diferencia.

El atamor no es único de los mulciberi, ya que es utilizado por los alquimistas, los milesianos y algunos grupos de taumaturgos y goéticos. La idea del atamor es igual para todos: un lugar sagrado donde el hombre forja sus prodigios, controlando la naturaleza, obrando para crear aquello que necesite.

El atamor es el mayor instrumento teúrgico del mulciber, ya que sin él jugarían con una gran desventaja. Ciertamente necesitan del atamor para realizar sus consagraciones.

Un mulciber puede crear varios atamores a lo largo de su vida, pero solo puede tener uno a la vez. Al crearlo mantiene una unión mística, para crear otro debe destruir o incapacitar el anterior.

CULTO A CERES

Los satoris adoran la tierra, encarnada en las diosas madres. La tierra para los satoris, especialmente la tierra cultivada, es sagrada, sustento de vida. Los satoris desde tiempo inmemorial cultivan la tierra, aprendiendo sus secretos y misterios, las propiedades de las plantas y los minerales.

La agricultura encierra muchos secretos, pero depende totalmente del beneplácito de la naturaleza, por supuesto, controlada por los dioses. Ceres, llamada Deméter por los griegos, controla la tierra y los secretos de sus frutos. Si se obtiene su favor, la tierra será generosa, de lo contrario, la tierra no proporciona su alimento. Sin este no hay vida. Uno puede pensar que se trata de un poder limitado, pero a la larga es el poder más importante y determinante.

MISTAGOGO

Los mistagogos satoris suelen escoger a sus iniciados de entre los fieles del propio culto. Habitualmente escogen a los más capaces, fanáticos y radicales. Desde jóvenes los instruyen en los numerosos ritos religiosos del culto y de esta forma poco a poco va formando al teúrgo.

El mistagogo como sacerdote y garante del culto en la zona tiene derecho de vida y muerte con el iniciado y con los fieles. Según su carácter hará uso de ello o no.

INICIACIÓN

Cuando el joven iniciado escogido por el mistagogo alcanza la edad de 17 años *-adulescens-* se le encomienda la administración de alguno de los trabajos propios del santuario. Debe ser eficiente en el control y cuidado de su labor, pudiendo ser este desde vigilar a los trabajadores del campo, formar parte de la milicia o mantenerlo limpio.

Cuando alcanza la edad de 30 *-juvenis-* se le lleva a Eleusis, ciudad griega sede del culto a Deméter. El mistagogo presenta al joven al sacerdote, siempre acompañado de un ateniense de nacimiento. Si el sacerdote acepta, el joven es ahora un iniciado, con derecho a participar en los Pequeños Misterios, celebrados en Agrai -en las afueras de Atenas- en Febrero. Junto al iniciado se presentaran otros. Es un gran momento para ellos, y una excusa para conocer a los posibles futuros teúrgos.

Tras ser purificado, se le prepara para la iniciación, llamándosele ahora *mistes*. Tras seis meses, en Septiembre, se le iniciará en los Grandes Misterios. Si es apto, tras ellos, se convertirá en *epoptes*. Ya es un teúrgo.

MATRONAE

Las madres, llamadas *matronae*, simbolizan la tierra allí donde estén. Para los satoris la Gran Madre es Ceres, madre de la tierra nutricia. Pero cada tierra, desde un punto de vista físico y místico, tiene su propia madre característica, aunque todas son Ceres, una pero múltiple. Las *matronae* son el *genius* del lugar, enlazadas con el poder de Ceres-Deméter.

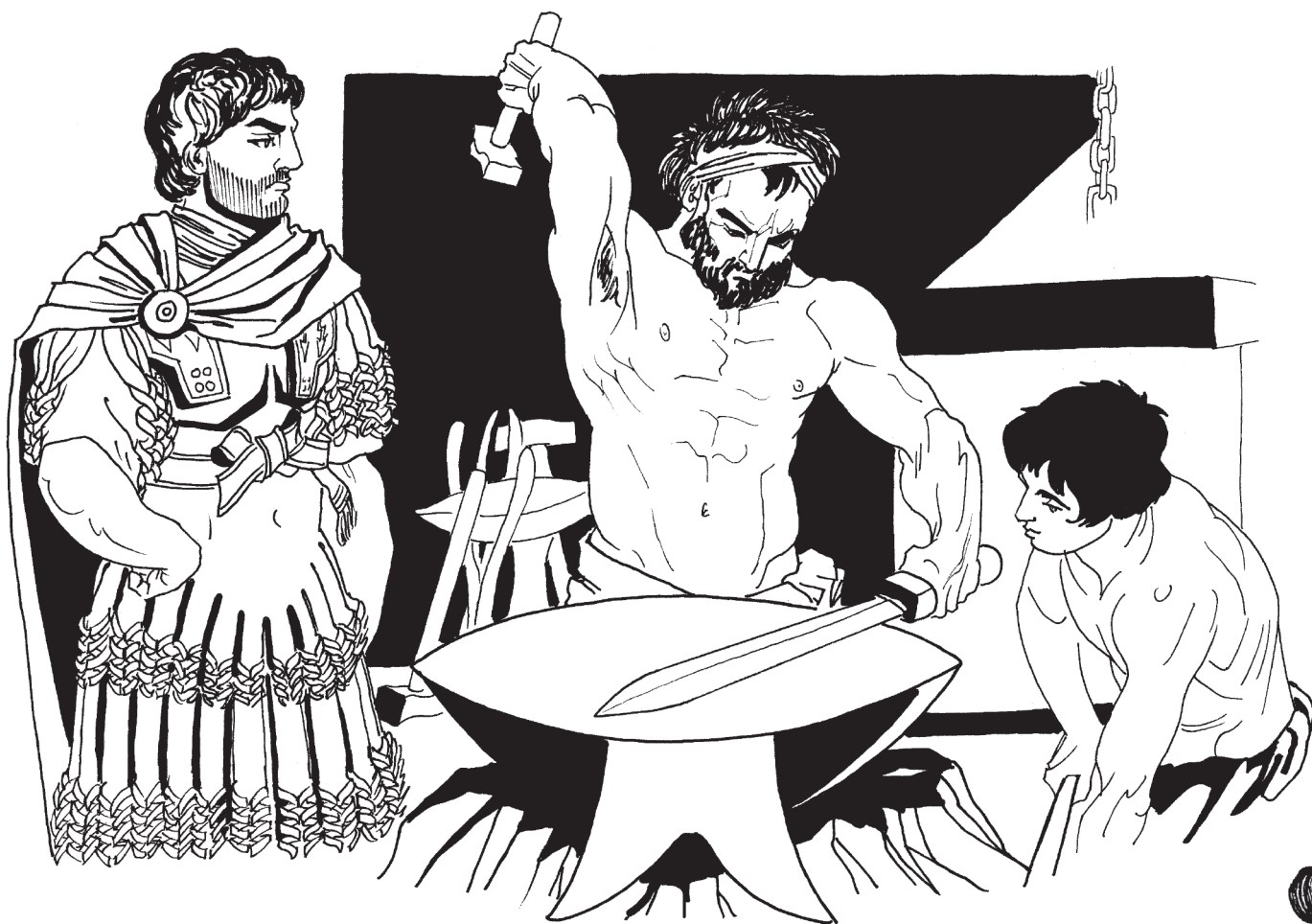
Cada santuario tiene su propia *matrona*, simbolizada en multitud de formas. Siempre es un objeto primitivo y sencillo: una piedra, un árbol, una tosca estatua de Ceres, una caverna,... Este objeto representa la esencia del lugar.

Estas *matronae* encierran un gran poder y son temibles guardianas de la tierra y de los santuarios, capaces de invocar la ayuda de la naturaleza.

El poder de este *genius* es muy variable, con variables puntos en la designación de poder. Sus capacidades sobrenaturales están relacionadas con la naturaleza, por la tanto puede realizar *numinae* y *dominatus* de Hierofanía, Natura y Vitae.

AGYRMOS

Los satoris se reúnen en *agyrmos*, congregaciones de teúrgos con multitud de fieles. La congregación a menudo está localizada en pagos, aldeas y pueblos fácilmente defendibles por los fieles. El lugar está administrado por un teúrgo, asistido por fieles. Su deber es protegerlo con su vida, ya que el santuario está en su interior. Cada *agyrmos* está organizado alrededor de un santuario, en el cual se realizan los ritos y fiestas religiosas. Ocultos en bosques, cuevas o lugares casi inaccesibles, con la imagen propia de la diosa del lugar. Estos lugares son la manifestación de la fe de los fieles y teúrgos.



Por ello los fieles se organizan en milicia. Patrullan la zona, expulsando o eliminando a los intrusos, proteger el santuario es primordial ya que es la fuente de su poder.

El deseo de los satoris es mantener en el lugar las viejas costumbres y fiestas religiosas, a la antigua usanza, libres de influencias extrañas.

FILII TERRA

Cuando un fiel o teúrgo muere, se le entierra en el santuario. Por ello cuando un santuario es antiguo, es un lugar temible, una necrópolis en la que pueden yacer cientos de ellos. Los satoris les llaman los filli terra –los hijos de la tierra–.

La otra cara de Ceres, es la de Perséfone, diosa relacionada con el Hades, el invierno y la muerte. Por ello los teúrgos y las matronae tienen el poder de invocar a los filli terra como espectros o muertos vivientes. Un ejército sobrenatural que aunque no puede salir del santuario, tiene un gran poder.

ALIADOS Y ENEMIGOS

Los satoris son aliados de los seguidores de Baco. Ambos realizan multitud de ritos juntos. El culto los apoya en el Pacto abiertamente, defendiéndoles incluso violentamente.

También se sabe que el culto protege y acoge a multitud de filósofos órficos con los que realizan ceremonias secretas. Sin embargo, no tienen buenas relaciones con los epicúreos. Pero el gran enemigo es el cristianismo. Esta nueva religión les roba a muchos fieles en sus santuarios del término de Asia, donde ambos cultos tienen un gran poder e influencia.

CULTO A VENUS

El culto a Venus proviene de la Encrucijada de los Dioses, emparentado con los cultos a Astarté, Ishtar, Ashera y Militta. Cultos complejos y antiguos, para una diosa con múltiples facetas. Sus adoradores, los vitalis, no son solo hombres y mujeres ávidos de placer, la realidad del culto es más complicada. El placer es sola una de las manifestaciones de la fuerza vital, aunque es la más llamativa y atrayente. La fuerza vital –ánima– es la vida, el *eros*, la existencia, lo que permite a los seres vivos existir. Este es el poder que emana de la Aphrodisias. Pero es cierto que con el Imperio los vitalis se han relajado demasiado, sus prácticas rituales son excesivamente sexuales y directas, pero dentro del culto se están recuperando las antiguas prácticas por los cognitivos.

MISTAGOGO

Los vitalis solo escogen a aquellos que consideran más “vivos”. Sienten cuando

una persona es apta para el culto, no es algo que piensen, simplemente saben quien es el indicado. Por supuesto esta práctica tan intuitiva y poco racional puede en ocasiones llevar al fracaso más rotundo, pero de todas formas es difícil saber cuando alguien va a ser el iniciado perfecto.

El mistagogo es muy importante pues muestra la verdad –en realidad su verdad– sobre las pasiones y la fuerza de la vida. Muchas veces existe una relación de amistad y afecto entre el iniciado y el mistagogo, pero tampoco es habitual que el iniciado termine odiando a su mistagogo. Este debe guiar y enseñar a la joven o joven las virtudes de la vida, la pasión y del cuerpo. Tales prácticas son motivo de repugnancia por parte de algunos teúrgos, como los diale y las dominae que consideran que los vitalis son unos simples depravados que se aprovechan sexualmente de sus iniciados.

Por lo tanto para los iniciados vitalis el mistagogo es a menudo un maestro, un amigo, un buen amante... o alguien a quien odiar profundamente.

INICIACIÓN

El mistagogo considera cuando el iniciado puede convertirse en un teúrgo, lo cual es raro antes de los diecisiete años y más tarde de los treinta. Muchos mistagogos retrasan este momento para poder “disfrutar” de la compañía de quien ha sido su pupilo durante ese tiempo.

El iniciado viaja junto con su mistagogo a la isla de Chipre, donde se encuentra el santuario de Pafos, sede principal del culto. En el lugar el *agetor*, sumo sacerdote, le iniciará en los misterios. La iniciación se realiza junto con otros aspirantes a teúrgo, teniendo una duración de tres días. Durante cada noche, tras pasar una prueba, el iniciado tiene derecho a hacer una pregunta sobre si mismo, su futuro o pasado, ya que el *agetor* es un experto en Divinatio.

Si el iniciado es apto se convertirá en teúrgo. Si no lo es, simplemente no saldrá del santuario.

LA PIEDRA URANIA

Procedente de la Encrucijada de los Dioses un precursor, recordado simplemente como Agetor, trajo consigo una piedra negra de forma piramidal. Esta tiene la altura de un hombre y se dice vino con él sin necesidad de transportarla. El origen de esta piedra es una incógnita, pero los vitalis saben de su poder. Algunas la llaman *urania* –celestial–



pues creen procede de la Esfera de las Estrellas. La piedra está localizada en el santuario de Pafos.

Los nuevos vitalis tras la iniciación a Pafos reciben una piedra *urania*, una pequeña piedra esférica del tamaño de una falange que “nace” de la gran piedra negra. Su textura es muy dura y calida, siendo de un color negro intenso, como si captase la luz.

Los vitalis llevan la piedra urania con gran fervor, siendo su posesión teúrgica más preciada. La piedra desencadena fuertes pasiones, confunde la mente, pero puede llegar a afectar el cuerpo, sanándolo o dañándolo.

LAS CASAS DEL PLACER

Los vitalis tienen por todo el Imperio las llamadas casas del placer *-domus deliciae-*, lugares poco solícitos para los moralistas, son lugares de perdición y locura. Muy frecuentados no solo por los vitalis. En ellas se realizan gran cantidad de actividades, desde simples banquetes poco recomendables, donde los platos exóticos y las relaciones excéntricas y extrañas son habituales, donde el escándalo es habitual hasta debates filosóficos sobre la vida y la muerte. Los vitalis son superficiales y banales pero a menudo intelectuales ávidos de conocimiento. Quizás una paradoja pues buscan tanto el placer físico como el mental, cultivando las artes y la filosofía.

El aspecto y localización de las casas puede variar, pero siempre buscan sorprender y cierta comodidad, como la Casa de las Delicias de Avitus Nauticae de Britania que dispone de enormes baños y termas calientes al aire libre, abiertas en invierno para placer de los teúrgos que se acercan al lugar, incluso a creado un gran jardín cercado en cuyo interior a dispuesto animales exóticos, como monos y pájaros de África.

Las casas del placer más famosas se encuentran en Roma, la Hélade y en Asia, destacando entre todas la Domus Aurea -Casa Dorada-, una pequeña replica de los palacios de Nerón, establecida en las cercanías de la ciudad asiática de Aphrodisias.

ESCUELAS VITALIS

Hay dos grandes tendencias morales en el culto vitalis -pero no son las únicas-. Rara vez estas dos escuelas son radicales en sus planteamientos. Los vitalis gustan de ser eclécticos y escoger de entre las diferentes escuelas lo que más convenga a sus intereses y motivaciones. Las escuelas no son organizaciones, son tendencias de pensamiento dentro del culto, no son sectas.

La escuela con mayor aceptación es la *empírica*, que basa su ideología en el mundo de los sentidos y la vida física. La experimentación lleva al conocimiento, la acción conlleva comprobar realmente el mundo. Consideran que el cuerpo es un templo al que hay que adorar y comprender, el placer acerca la felicidad.

La segunda escuela con mayor importancia es la *cognitiva*, más sosegada y observadora que la empírica. Considera que el conocimiento y la sabiduría son las llaves de los secretos del mundo. El cuerpo es la tumba del alma, encadenando la mente a placeres superfluos, el verdadero placer es intelectual. Es la más antigua de las escuelas, basada en la antigua tradición mesopotámica. Pero hay un punto negativo en su doctrina, pues los más sabios de la escuela cognitiva tienden a un tipo de locura excéntrica y terrible.

CULTO A MINERVA

La Guerra de Troya y las grandes hazañas, como la búsqueda del Vello de oro han sido siempre realizadas por los grandes héroes. Este concepto abarca lo que es un bellator, un teúrgo-héroe enlazado con el mundo divino. Individuos que sobrepasan el mundo visible con el invisible en su búsqueda personal de iluminación interior. Independientes, viajeros, curiosos y desafiantes, los bellatores son los teúrgos más prácticos y versátiles del Pacto.

Un bellator puede llegar a ser tanto un teúrgo como un héroe. Con el tiempo pueden llegar a adquirir características heroicas. Los bellatores enlazan el concepto de teúrgo y de héroe, de hecho Minerva es la gran protectora y fomentadora de los héroes. Los *Hyeroon*, protectores de los secretos del culto, son tanto teúrgos como héroes.

MISTAGOGO

Encontrar un iniciado para el culto es complicado, pues se requiere alguien con un espíritu fuerte e independiente, que pueda soportar la soledad y la capacidad de valerse completamente por sí mismo, pues un bellator debe ser autosuficiente.

Los mistagogos viajan durante años hasta que encuentran a un candidato, si se equivocan y no es apto el iniciado debe desaparecer si sabe demasiado. Por norma buscan jóvenes ya que son más fáciles de enseñar y modelar.

El mistagogo tiene poder absoluto sobre el iniciado hasta que este realiza con éxito su primera búsqueda, lo que le puede llevar años.

INICIACIÓN

Cuando el joven alcanza un nivel que el mistagogo considere adecuado comienza la iniciación. No hay una edad estipulada. Se han dado casos de iniciados de 12 o 13 años. El joven realiza un largo viaje junto a su mistagogo por siete santuarios del culto. En cada uno de ellos se le realizará una pregunta o deberá superar una prueba. Tanto las preguntas como las pruebas pueden ser sumamente variadas, desde la búsqueda de algo, hasta matar a alguien. Al iniciado solo le está permitido equivocarse en una pregunta y fallar una sola prueba.

Si el iniciado pasa las pruebas, es llevado, junto con su mistagogo, ante los bellatores cuyas pruebas y preguntas superó. Tras diversos ritos, lo convertirán en teúrgo.

LA GRAN HAZAÑA

El culto está organizado en relación con la Gran Hazaña. Ningún bellator comprende realmente de que se trata, solo los *Hyeroon* saben cuál es el motivo final de la Gran Hazaña. Esta parece un gigantesco problema sin resolver, como si se tratase de un puzzle que debe ser encontrado y ordenado. El Paladion es el encargado de enviar las recomendaciones y posibilidades de búsqueda guiado por los *Hyeroon*. Esto no significa que los bellatores estén obligados a realizar las búsquedas, pero son muchos los comprometidos, además suelen obtenerse recompensas sustanciosas.

EL NEMETON DE LOS HYEROON

El gran templo -nemeton- de los bellatores se encuentra bajo la Acrópolis de Atenas, formando una gran cantidad de túneles y cámaras bella pero toscamente decoradas, al estilo de los palacios micénicos. El lugar está custodiado por los *Hyeroon*, los guardianes de los secretos recopilados por los bellatores, siendo expertos combatientes, protegen el lugar. Estos no son los líderes del culto. Cada congregación se organiza a su manera. Los *Hyeroon* pertenecen a su congregación cuyo cometido es la Gran Hazaña. Constituida desde hace cientos de años, es la más poderosa de las organizaciones de los bellatores, pese a que solo tiene tres miembros. Ser elegido para ser uno de ellos es un alto honor que no se puede rechazar.

LA TRÍADA SAGRADA

Minerva, Mercurio y Prometeo forman lo que los bellatores llaman la tríada sagrada. Tres dioses cuyo cometido es ayudar a la humanidad. Por ello el culto mantiene contactos con los teúrgos del culto a Mercurio y lo que es más sorprendente, con atlantes aliados de Prometeo, no atlantes malditos.



JUGANDO A ARCANA MUNDI

EL INICIADOR

El trabajo más duro pero también el que puede obtener mayor recompensa es el de Iniciador. En ti recae la labor de inventar las aventuras y las tramas, de guiar a los jugadores en el universo de *Arcana*, de ser justo con la dificultad que imprimas en tus partidas y de ser casi perfecto a la hora de las recompensas, ni muy magnánimo ni muy tacaño, ya que en ambos casos los jugadores se quejarán y perderán interés por el juego.

Debes sentirte como un jugador más, debes buscar tu objetivo en la diversión y el entretenimiento. Ni eres el malo de la película, ni Dios, ni eres perfecto, simplemente deja que la historia fluya. No eres el contrincante de los jugadores, tu misión no es acabar con la vida de los personajes, ese es un error muy grave. Siéntete como un director de cine o un guionista, eres el padre de la obra no su asesino.

Simplemente recuerda que cuando tú haces de jugador lo único que deseas es divertirte, ver como tu personaje va creciendo y haciéndose más poderoso, y como aventura tras aventura la trama alrededor de él es más interesante. Un jugador solo quiere tener una historia que contar, algo que cuenta a los demás *roleros* con orgullo, ya que él es el protagonista. Tú como Iniciador debes motivar esto, una buena trama, ser justo y olvidarte de las reglas que solo son una guía para no enredarse en el caos.

Antes de empezar a jugar, sobre todo si no has jugado nunca a *Arcana* o a otro juego de rol, debes sentarte con tus jugadores habituales y pensar tranquilamente que tipo de partidas quiere la mayoría, en esta fase eres un jugador más, pero nunca está de más que aconsejes, ya que si vas a ser el Iniciador es posible que conozcas el juego o el periodo histórico mejor que ellos.

Es importante elegir el sitio donde se van a desarrollar las partidas, por ejemplo, la base de tu juego puede estar en Britania o la Galia, ya que os gusta el ambiente celta y muchos jugadores quieren tener personajes relacionados con los celtas, o quizás os guste el mundo egipcio y preferís jugar a orillas del Nilo, todo depende de vosotros.

Tras escoger el sitio es interesante saber que estilo de juego es el más adecuado para vosotros. En *Arcana* hay varias formas básicas de estilo de juego y tipos de aventuras, al final del capítulo encontrarás algunos ejemplos. Siéntete libre de modificarlos a placer, solo son una guía.

LOS JUGADORES

En ellos recae la responsabilidad del juego, ya que el Iniciador solo expone las aventuras, ellos la desarrollan, haciendo que esta sea mala, mediocre o una genialidad. Si tienes algo de experiencia como director de juego o jugador sabrás que los jugadores pueden hacer que una mala historia sea genial, sin embargo el Iniciador necesita de ellos para que las aventuras sean buenas.

Ante todo se justo con los jugadores, muestra el mismo interés que ellos en el juego. Mi opinión personal sobre esto es la siguiente: cuando hago de Iniciador observo el interés y esfuerzo que realiza cada jugador en el juego; esto puede tradu-

cirse de muchas formas, desde que el jugador dibuje o que escriba, o simplemente que dedique parte de su tiempo a desarrollar su personaje, diciéndote lo que quiere hacer para el futuro de este y un sinfín de cosas similares. Tú como Iniciador no debes ser injusto, debes dedicar el mismo esfuerzo que él.

No olvides nunca que nadie es más que nadie, y en todo caso en un juego de rol todos tienen voz y voto.

LOS PERSONAJES NO JUGADORES: LOS PNJS

Es vital para el juego desarrollar una serie de pnjs. Desde los extras hasta los antagonistas estrella. Considera cualquier película o comics, observa detenidamente, lo que marca la diferencia muchas veces no es solo el guión o el dibujo, son los personajes que interaccionan con los protagonistas, especialmente si son antagonistas.

Lo ideal es que tengas cierta cantidad de pnjs relacionados con los personajes. Podrías crear media docena implicados directamente con cada personaje –claro está que este duro trabajo de crear pnjs lo realizarás siempre y cuando el jugador muestre interés por el juego, aunque siempre tendrás a esos pnjs para utilizarlos-, puedes hacer a varios amigos o aliados, y por supuesto a algún adversario.

También podrías crear a unos pocos relacionados con los personajes como grupo si lo ves necesario. También puedes apuntar a los pnjs que te inventes en cada aventura ya que en un futuro puedes utilizarlos.

Al crear pnjs en principio te recomiendo que hagas un esbozo, ya tendrás tiempo de desarrollarlos más profundamente si lo ves necesario. Podrías escribir su nombre, su aspecto, algo sobre su personalidad y motivación, algún dato sobre su historia y gente con que se relaciona, un par de habilidades, y algo sobre su poder sobrenatural si dispone de él. Con estos datos es- cuetos es suficiente.

Otra cuestión importante es el poder de los pnjs, este puede ser muy variado. Lo mejor es que valores el poder de cada uno respecto a la realidad de este. Por ejemplo, si un personaje inexperto con las armas se enfrenta a un centurión con una larga y completa vida militar, de repente el centurión no va a olvidar lo que es. En este caso el jugador debería ser inteligente y buscar cómo salir de semejante atolladero. Hazles entender que pñj no es igual a inútil, e igualmente que pñj no es igual a superhombre.

Los pnjs más importantes que interaccionan con los personajes a menudo son más poderosos que ellos, esto no significa que algún día los personajes no puedan equipararlos.

Otra cuestión importante es el desarrollo de los pnjs a lo largo del tiempo. Tras años de aventuras muchos pnjs que en un principio eran secundarios pueden pasar a un primer plano. Los pnjs no son estáticos, no son estatuas ni “desaparecen” del mundo de *Arcana* cuando no interaccionan con los personajes.

LO SOBRENATURAL

Uno de los mayores alicientes de los juegos de rol es que su realidad es diferente de la que vivimos nosotros, igualmente interesante pero más “normal”, ya que lo cotidiano hace que

cualquier cosa sea normal, incluso lo que no debería serlo. Con esto quiero decir que en *Arcana* lo sobrenatural no debería ser habitual. Debe presentarse como algo escalofriante y digno de asombro. Cuando en una aventura aparece algo sobrenatural debe conseguirse que los jugadores queden sobrecogidos, o como mínimo impresionados. Obviamente no es igual mostrar el poder de una numina de grado 1 que observar como un gigante proveniente de las selvas germanas destruye un campamento romano de un solo mazazo. Sin embargo todos estos ejemplos son sobrenaturales. Simplemente considera como actuarías tú o cualquiera de tus jugadores si el mismo sufriese esa experiencia, sinceramente si yo viese a una persona lanzando un rayo con sus manos sin truco posible quedaría muy, muy impresionado.

Arcana Mundi significa “los secretos del Mundo”, su mismo nombre indica que lo que está oculto. Trabajo de los personajes es descubrir a que se refiere este enigma.

En *Arcana* lo sobrenatural siempre está presente, aunque no se vea, sus efectos inundan el mundo, aunque no se note, nadie parece lo que es, aunque lo sea...

Incluso los Misterios con sus numinae y dominatus producen efectos prodigiosos, intenta que los jugadores comprendan su valor. Cuando un personaje por ejemplo lanza un rayo de la palma de su mano debes intentar que el jugador no crea que está apretando el gatillo de un lanzador de rayos, debe comprender que el poder de los dioses actúa a través de él.

De igual forma el mundo de *Arcana* está poblado de infinidad de seres y daemones, que aunque sean esquivos están presentes y existen.

Simplemente recuerda lo que significa la palabra sobrenatural: más allá de lo normal o natural, lo que no es habitual.

EL DÍA A DÍA

El paso del tiempo en *Arcana* hay que tenerlo presente. Los días pasan y el mundo cambia, cambian los emperadores y la historia fluye, los pnjs evolucionan con el tiempo, otros incluso pueden desaparecer. El tiempo es movimiento y esto hace que el mundo sea más atractivo. Todo cambia y los personajes también.

Los personajes no están todo el día de aventura a aventura, estas deben ser excepcionales en la vida de una persona. Una aventura cada año es una justa medida, aunque habrá años más activos que otros. Pero ¿qué pasa con el resto del año? Los personajes no se quedan estáticos, sentados esperando la próxima aventura, obviamente no.

Muchas veces el tiempo entre aventura y aventura es más interesante y fructífero que la propia aventura. Durante este tiempo el personaje puede realizar infinidad de acciones. Puede resolver gran cantidad de litigios políticos e intrigas cuya solución es simplemente hacer un poco de política e intrigar. Todo el mundo tiene siempre problemas de esta índole –salvo si se trata de un ermitaño-. También puede estar un tiempo convaleciente de sus heridas. El estudio y el entrenamiento pueden llevar mucho tiempo; a su vez encontrar quien te proporcione estos servicios puede llevar su tiempo. Los viajes consumen tiempo, visitar a viejos amigos y contactos, realizar actividades comerciales son actividades importantes y necesarias. De esta forma el Iniciador puede idear la próxima aventura ya que al “moverse” los personajes le dan ideas nuevas y frescas. Y por último, ¿no tienen los personajes nunca vacaciones?

De igual forma que el tiempo pasa para los personajes este influye sobre el resto del mundo. Una forma sencilla e intere-

sante de mostrar esto a los jugadores es idear más o menos cada año un recuadro en donde se reflejen las noticias. Las noticias pueden ser rumores, ciertos o falsos, pero imprimen movilidad al mundo. Las noticias pueden estar relacionadas con los pnjs más importantes, así se darán cuenta los jugadores que los pnjs “viven” aunque no interaccionen en ese momento con ellos, pero las noticias también pueden ser de índole más general, como noticias sobre las guerras que libra el Imperio o actividades comerciales interesantes para algunos personajes. Considera que los rumores pueden ser una fuente inagotable de ideas para aventuras.

Aquí tienes algunos ejemplos de noticias:

- Rumores procedentes de **Britania** indican movimientos tras el Muro de Adriano. Al parecer los salvajes caledonios se preparan para una nueva guerra.
- **Mamerco Barbato**, el célebre y excéntrico aventurero, ha regresado de su viaje por la Ruta de la Especia llegando hasta una isla situada al sur de la India. Ya está pensando en realizar otro viaje, pero esta vez hacia el sur, a tierras de los etíopes y los terribles blemies –seres sin cabeza y cara en el pecho-.
- **Aventino**, el paria saliaris conocido por sus censurables habilidades como ladrón de tumbas, dice haber encontrado la sepultura de un atlante entre las ruinas de una ciudad en tierras de la Bética. Parece que está buscando socios para adentrarse en el lugar.
- Varios miembros de la secta de Mitra y decuriones han sido asesinados en la ciudad de **Emerita Augusta**. Las autoridades han enviado a un tal Falco a resolver el misterio.
- En **Massilia** se han registrado varios escándalos relacionados con varias patricias. Al parecer habían envenenado a numerosos hombres, siendo ellas las beneficiarias en sus testamentos finales.
- En Hispania la poderosa **Hermionax**, líder del culto de Ceres en el lugar, ha declarado que el saliaris Aventino ha profanado varias tumbas de fieles del culto, pidiendo justicia al Pacto. Hermionax asegura que si el Pacto no actúa lo hará ella.
- Una inundación fortuita durante la noche ha abnegado la ciudad costera licia de **Habeso**. Al retirarse las aguas gran número de habitantes habían desaparecido. Todos niños. Muchos aseguran haber visto un barco de velas negras durante el día anterior a la inundación.
- Se vio una *crinitae* –estrella de cola con cresta color sangre, cometa- durante siete días en **Berenice**, ciudad de la Cirenaica. Presagio de calamidad en la región.

APUNTES

Otro paso interesante que puede resultar útil, sobre todo si deseas hacer una serie de aventuras entrelazadas, es hacer un resumen de cada partida. Al finalizar una aventura puedes tener un recuerdo de ella fresca y exacta, pero con el tiempo los detalles se olvidan y puedes cometer errores graves. Quizás tus jugadores aprovechan ese lapsus de memoria para introducir pequeños “cambios”. Para evitar esto puedes redactar tras cada aventura un resumen de media página más o menos.

En un resumen de este tipo es importante saber con quienes han interaccionado los personajes, quizás hayan ganado aliados o enemigos, o algunos detalles sin resolver en la aventura, detalles que puedes utilizar más adelante. Y así un sinfín de asuntos.

Este recurso sencillo hace que con el tiempo la historia se enriquezca de una manera que no imaginas. De veras te digo que vale la pena. El pequeño esfuerzo de escribir el resumen te libra en un futuro de engorrosos fallos.

También podrías escribir en un simple papel los datos básicos de cada personaje, sobre todo de habilidades cuyas tiradas no realiza necesariamente el jugador –como tiradas de vigilar o algunas visiones espontáneas-. Los datos básicos podrían ser las características, ciertas habilidades, cualidades y los poderes sobrenaturales que tengan cierta libertad de actuación, así como los estigmas sombríos.

INTERPRETACIÓN

Rol significa interpretación y esa es la base de todos los juegos de este tipo. Interaccionas con unos cuantos amigos, por norma alrededor de una mesa, en casa de alguno de ellos o algún local, donde pasáis cierto tiempo divirtiéndoo, sintiéndote parte de la comunidad *rolera*.

Al jugar interpretáis el papel de alguien que no existe salvo en una hoja de papel y en la imaginación, igual que cualquier actor, pero con la diferencia que cuando un actor encarna a un personaje este parece real, simplemente porque interpreta. Pues vosotros podéis hacer lo mismo, interpretar y encarnar personajes de forma creíble.

La interpretación no es sencilla pero resulta gratificante, ciertamente puede ser muy divertida. Otra cuestión es cómo interpretar. He oído muchas veces la frase “es que no sabe interpretar”, pues bien, esta frase es una gran falsedad, considero que todo el mundo interpreta, a su manera y a medida de sus posibilidades. No hay que olvidar que la finalidad de los juegos de rol no es otro que la diversión. La interpretación es un medio no obligatorio para divertirse, pero dentro de la esencia del juego está la interpretación. Para gozar plenamente del rol hay que esforzarse e interpretar, sin extremos ni fanatismos extraños.

RECOMPENSA Y CASTIGO

Uno de los factores más importantes en los juegos de rol es la obtención de recompensas y beneficios para los personajes, ya se trate de experiencia, estudio, o ganancias de influencia y bienes materiales, como dinero o recursos sobrenaturales. Es necesario ser justo respecto a la dificultad de la aventura y la ganancia de beneficios de cualquier tipo. No es recomendable que tras una aventura sencilla y sin grandes complicaciones proporciones al personaje gran cantidad de objetos valiosos y una experiencia desorbitada. Esto es nefasto a la larga. De igual forma si tras una aventura realmente ardua, donde la dificultad incluso ha hecho que uno o varios personajes hayan fallecido o perdido parte de sus posesiones, no des un posible beneficio a la misma altura; los jugadores es muy posible que se quejen, y además con razón.

Claro está que el beneficio suele aparecer solo si los personajes tienen éxito en lo que acontecen, aunque esto es relativo, porque las partidas rara vez salen como uno piensa.

El beneficio más inmediato tras una aventura son los puntos de experiencia, llamados en *Arcana* puntos de desarrollo, tal y como están explicados en *Lúdica Arcana*. Pero este no es único beneficio. Tras una aventura puedes considerar que los personajes tienen derecho a unos cuantos meses de estudio y entrenamiento, o puedes otorgar además de puntos de desarrollo puntos en cualidades apropiadas, aunque debes tener cuidado y no otorgar demasiado, por norma puedes “regalar” unos pocos puntos en cualidades al año.

ACLARACIÓN DEL AUTOR

Arcana Mundi es un juego de rol basado en el mundo romano. Pese a ello, no pretende ser un libro de historia. No es la fuente más adecuada para estudiar este periodo, aunque la documentación histórica para el juego ha sido lo más estricta y contrastada posible.

Otros beneficios podrían ser bienes materiales, sean sobrenaturales o no. Durante la aventura es posible obtener este tipo de beneficio. Se justo y utiliza la lógica. Estos objetos pueden ser desde un arma hasta un códice, pasando por infinidad de objetos.

MATERIAL SOBRE ROMA

La información respecto a esta edad dorada del mundo antiguo es innumerable, ya no solo respecto a libros de Historia, también hay una videoteca impresionante del género *peplum* –que es como se designa al cine de romanos-, y de películas relacionadas, como aquellas ambientadas en la Grecia clásica, además algunos comics retratan bastante bien el mundo romano, como *Asterix* y *Obelix*, que recrean humorísticamente la época –aunque estos galos no se han topado todavía con unos teúrgos del Pacto- y el comic europeo *Murena*, genialmente dibujado, desarrollándose en la época de Nerón. También sería interesante leer novelas ambientadas en la época, es una fuente de ideas y de ambientación perfecta.

Los libros indicados con un asterisco son altamente recomendables, con dos asteriscos imprescindibles. Si los utilizas podrían ayudarte a comprender mejor esta época y sacar muy buenas ideas.

BIBLIOGRAFÍA

Historia de Roma, de Francisco Bertolini**
The Cambridge Ancient History, volumen VII al XII **
El Mundo de los Romanos, de Blume**
Roma, legado de un imperio, de Ediciones Folio**
Guía de la Roma Antigua, del Centro de Lingüística Aplicada**
Los libros traducidos por la editorial Gredos, de su sección Biblioteca Clásica Gredos, fuente inagotable de conocimientos sobre el mundo antiguo **
Septimius Severus, de Anthony R. Birley, por Routledge*
Yo, Claudio, de Robert Graves (un verdadero erudito y sabio)*
Diccionario abreviado de la Literatura Clásica, de Alianza Editorial*
Diccionario de civilización romana, de Larousse*
El ejército romano, de Yann le Bohec, de editorial Ariel*
El ejército romano, de Adrian Goldsworthy, de Ediciones Akal
Flamen Dialis, de Ediciones Clásicas
Los romanos y sus dioses, de Alianza Editorial
Los romanos, su vida y costumbres, de M. E. Editores
Derecho privado romano, de Dykinson
Manual de Mitología Clásica, de Ediciones Clásicas
La civilización romana, de Pierre Grimal
Historia de las religiones, de Crítica
Las sectas en la Antigüedad, de Ediciones Alcántara
Historia de la Ciencia, de Danae
Atlas ilustrado de la Antigua Roma, de Susaeta
Los Místicos de Occidente, tomo 1, de Elémire Zolla
Mitos romanos, de Ediciones Akal
Atlas Akal de Historia Clásica
La Rama Dorada, de J. G. Frazer

Caída y decadencia del Imperio Romano, de Edward Gibbon
Cualquier comic de Asterix y Obelix (no las películas, por Júpiter)
Los comics de Murena
El Necronomicón, de Abdul al-Azred
La saga de Quinto Licinio Cato, de Simon Scarrow (por su genial descripción de la vida en las legiones)
La saga de Marco Didio Falco, de Linsey Davis
La genial serie El primer hombre de Roma, de Colleen McCullough

VIDEOTECA

Ben-Hur, de William Wyler
Gladiator, de Ridley Scott
Furia de Titanes
La Odisea (para televisión)
Espartaco, de Stanley Kubrik
Jasón y los Argonautas
Yo, Claudio (serie de televisión, basada en la gran novela de Robert Graves)
La Túnica Sagrada, y su secuela, Demetrius y los Gladiadores Quo Vadis?
La Caída del Imperio Romano
Cleopatra (la de Richard Burton y Elizabeth Taylor, y la maxi-serie protagonizada por Timothy Dalton, Billy Zane y Leonor Varela)
Masadá (serie de televisión de los 80, protagonizada por Peter Strauss y Peter O'Toole)
La vida de Brian (para la vida en Judea...)
Y por supuesto la gran serie de la HBO ROMA (recrea fielmente el mundo de la República y las costumbres de la época, es imprescindible verla para jugar a *Arcana*)
Y gran cantidad de pelis, que seguramente me dejo en el tintero...

ESTILOS DE JUEGO

UN MUNDO DE SECRETOS

Conspiración, asesinato, política e intrigas son las bases para este estilo. La Guerra de los Dioses es muy activa y centra gran parte del juego. El Pacto está presente en casi todos sitios, obligando y amenazando a los personajes para que entren en su espiral de venganza y locura. Las maldiciones y efectos de la teúrgia atacan por doquier pero siempre ocultos a los ojos del resto de la humanidad. Criaturas extrañas y seres mitológicos pueblan las sombras.

UNA NUEVA EDAD HEROICA

El Pacto está más unido que nunca, los Misterios son las armas en esta Guerra Sagrada. Los teúrgos aspiran a convertirse en nuevos héroes por cualquier medio, por ello son menos precavidos a la hora de ocultarse al mundo. Organizado y poderoso el Pacto es el propio Estado romano, pero sus enemigos son numerosos y fuertes. Las bestias de antaño asolan las ciudades en las noches, hurtando el hálito y los sueños de los que duermen. Un horrible mundo donde la realidad y la pesadilla se confunden. La Gloria y la Fortuna son los objetivos. La Astucia y el Valor son dos virtudes imprescindibles para vencer.

LA OSCURA REALIDAD

La realidad del imperio del siglo II golpea a diario a los personajes. Miseria, corrupción y guerras devastan el mundo. Las plagas y el hambre mantienen a las gentes aterrorizadas, bus-

cando consuelo en el cristianismo, luz entre las viejas y marchitas religiones lideradas por los dioses grecolatinos. El Pacto es casi una leyenda y cada cual se las apaña como puede. Los Misterios y las numinae son difíciles de conocer, por lo tanto su poder limitado. El grupo de personajes debe permanecer especialmente unido para poder luchar contra todas las adversidades. Los verdaderos antagonistas de los personajes pueden ser sus propios miedos y la oposición dentro de los cultos, enquistados en un pasado que ha dejado de existir, siendo solo un recuerdo de glorias perdidas.

EL HORROR EN LAS SOMBRAS

Aquello que acecha desde la penumbra no es más que el mundo divino, dioses y monstruos se confunden en esta oscura realidad, demonios sedientos de sacrificios de sangre. Los dioses se enmascaran en siluetas humanas para que la humanidad no los repudie, exigiendo ser adorados, ese es el gran secreto, un secreto que desconocen los propios teúrgos, y aquellos que han estado cerca de descubrirlo han perecido. Solo el dios de la Luz, Cristo, lucha contra los infames que desde tiempo inmemorial han sometido al hombre, convirtiéndolo en un esclavo, pero pide un precio a cambio y es total sumisión a su dogma.

TIPOS DE AVENTURA

Las aventuras en *Arcana Mundi* pueden ser de índole extremadamente variada, el mundo romano es propicio para desarrollar la imaginación hasta extremos insospechados. Desgraciadamente muchos solo ven de Roma a gladiadores, combate entre galeras, senadores corruptos y emperadores locos. Esto puede ser tan terriblemente equivocado y corto de miras como decir que en el mundo medieval solo hay castillos y caballeros, torneos, peste y reyes cristianos luchando en las Cruzadas. ¿Y el resto qué?

El mundo romano, especialmente durante el siglo II, es un universo rico en posibilidades, desde cualquier ángulo, solo hay que conocerlo un poco y dejarse encantar por sus maravillas y secretos. Desde septentrión los impenetrables bosques de Caledonia en Britania, hasta los desiertos de piedras de la Arabia Pétreá en el Oriente del Imperio. Recorriendo la romanizada y hermosa Hispania, tierra de contrastes, a las provincias danubianas con sus campamentos y aguerriadas gentes, la grandiosidad y decadencia de la propia Roma. La Hélade y sus recuerdos. Las incivilizadas Capadocia y Galacia, todo un Mare Nostrum colmado de barcos cargados de preciadas y variadas mercaderías. Llegando hasta el misterioso y siempre extraño Egipto, poco romanizado, a la vez egipcio y griego, una amalgama de culturas que hace aún más interesante una tierra de por sí exótica. Y los intrépidos y orgullosos marinos griegos que traen de las tierras asiáticas especias y las caravanas que procedentes del país de Sedere traen la codiciada seda. El mundo romano de esta época es un contraste continuo, el salvajismo y la violencia de las tierras en el interior de Asia Menor, hasta los censurables refinamientos de la Hélade, de sus bibliotecas y academias. Además de los innumerables secretos que acoge en su seno el imperio, de las misteriosas leyendas que en susurros se transmiten por miedo a la oscuridad, del mundo que los teúrgos y los héroes perciben, la Guerra de los Dioses y sus consecuencias.

Y todo ello sin contar con las guerras y la violencia de los juegos, la peste y la precariedad económica, el lujo de los corruptos y los traidores, los avances tecnológicos y los cambios culturales, las mil aventuras que vive cada romano para sobre-

vivir en la vorágine de la civilización. Y todo un mundo de secretos esperando ser descubierto.

Las siguientes son posibles tipos de aventuras pensadas sobre un *cliché*, basadas en conceptos básicos, con denominaciones sencillas:

COMEDIA

Tal vez la forma más difícil de jugar sea esta, es complicado que los jugadores se centren en este ambiente, pero nunca está de más probar. Un humor ligero y mordaz tal vez sea más ideal que uno grotesco y sin poco sentido, aunque la exageración de caracteres y de situaciones puede resultar divertida. Entornos divertidos pueden conseguirse con situaciones de equívocos, ciertas bromas, incluso un pnj puede iniciarla gastando una broma. Los mismos pnj pueden parecer parodias y los personajes también, un poco de locura en la cordura puede resultar un tanto sorprendente, buen ingrediente. Todos podemos recordar el humor cáustico y burlón de la Vida de Brian.

DRAMA

El alma expuesta, el sentimiento en estado puro. El drama suele exponerse con más fuerza cuando el personaje está más implicado en el mismo. Por norma el drama aparece cuando se atenta contra algo que el personaje considere importante y vital, como puede ser su familia, amigos o ciertas posesiones, su esposa o hijos. Cuando el personaje se siente impotente ante algún tipo de injusticia, o cuando la situación desborda la capacidad del personaje. En el drama el Destino impone su camino al personaje, este ve como se le arrebató algún tesoro con el que tenga algún vínculo emocional.

GUERRA

La guerra es un recurso sencillo de utilizar, pues el Imperio se halla acosado por bárbaros en sus fronteras, traspasando a menudo las hordas el *limes* para adentrarse en las provincias para acaparar sus riquezas. Pero otro enemigo acecha desde el propio Imperio pues son muchos los que aspiran al poder, las sublevaciones son comunes, además los propios campesinos a menudo arruinados por la carga de los impuestos se convierten en malhechores: cientos y miles de ellos se declaran en lucha, formando pequeños ejércitos que arrasan comarcas enteras.

Pero la guerra aparte de sus consecuencias inmediatas deja tras de sí la desolación, familias destrozadas, ciudades y poblados destruidos, quemados hasta los cimientos, así las enfermedades brotan y el salvajismo del hombre aflora dejando que sus actos sean grotescos y despiadados. Los personajes forman parte a menudo de esta barbarie y como tal son responsables. Muchos sentirán la lucha como una necesidad y sus actos justos; otros incluso podrían sentir remordimientos. La guerra es un campo perfecto para extraer las mejores interpretaciones de los jugadores. No solo es lucha, sino interpretación, meterse en la piel del personaje, sus miedos, deseos y sus defectos, la guerra saca de ellos lo mejor, pero también lo peor.

INTRIGA Y MISTERIO

Los secretos que oculta el mundo es uno de los pilares fundamentales en *Arcana*, descubrirlos es una obligación y a menudo un placer. *Arcana* es ante todo un juego de misterio e intrigas políticas, donde nadie es lo que parece y las cosas rara vez son lo que son. Los jugadores se verán inmersos en la política del Imperio, ya sea con las autoridades o con los propios teúrgos, lidiando con las dificultades que entraña descubrir a tiempo las conspiraciones, luchando contra corriente, adivinando quienes son amigos y enemigos, o las dos cosas a la vez.

El Imperio y cada una de sus regiones tiene en su haber más de una leyenda, esperando ser indagada y mostrada al mundo. La investigación de antiguos crímenes y secretos es parte fundamental de *Arcana*.

NATURALEZA

El mundo y su poder, los personajes en ocasiones se tendrán que enfrentar y a menudo rendir ante la Naturaleza, ya que ésta a veces deja notar su inmenso poder. Las estaciones se suceden y algunas de ellas son terribles, como el invierno. Debe tenerse en cuenta que la naturaleza no es justa o débil, pudiendo provocar desde una inundación hasta un terremoto, pasando por nevadas y tornados. El mundo está vivo y se deje notar, los personajes pueden verse implicados en catástrofes naturales o luchando por pasar por un paso de montaña bloqueado por la nieve, o intentando no sucumbir al calor infernal del desierto. La naturaleza está siempre presente, aunque no siempre es nefasta.

PENSAMIENTO Y CIENCIA

El Imperio del s. II no es estático, se suceden grandes descubrimientos, por ejemplo los griegos han elaborado máquinas que se mueven gracias al vapor. Las ciencias avanzan, y son muchas las ideas que se han puesto en práctica sin que lo sepa la mayoría. La ciencia tiene mucho de sobrenatural en esta época, es difícil discernirla de lo fantástico. El científico siempre es un filósofo. Considera el choque que representa el avance tecnológico en una época en que el Imperio se militariza y el mundo empieza a declinar hacia el caos. Tradición contra innovación. Caos contra el control de la ciencia.

TERROR

Este tipo de aventura es fácil de realizar, ya que *Arcana* se presta a este tipo de aventura, pues el Imperio es una enorme sombra que maldice a sus hijos con enfermedades, horrores y secretos más oscuros que la noche. El Imperio está plagado de extrañas leyendas y seres que acechan. Muchas veces los personajes se verán luchando solos contra las sombras de su propio miedo ante un mundo que desconocen y no desean aceptar para preservar su cordura.



DE REI SINGULARES

"TRAS REALIZAR NUMEROSOS VIAJES A LAS BIBLIOTECAS DEL IMPERIO Y ENTABLAR INNUMERABLES CONVERSACIONES HE PODIDO RECOPILAR INFORMACIÓN SOBRE CIERTA CANTIDAD DE OBJETOS SINGULARES Y EXTRAÑOS, INCLUSO HE PODIDO RECOPILAR UN POCO DE LA HISTORIA DE CADA UNO DE ELLOS. ES CURIOSO COMO EL PODER DEL MUNDO QUEDA IMPREGNADO EN ALGUNOS OBJETOS COMUNES Y A PRIORI NORMALES. LA PASIÓN DEL HOMBRE O LA SIMPLE FORTUNA ES LO QUE LOS HACE ESPECIALES, CURIOSAMENTE ESCRIBO ESTE CÓDICE CON EL CÁLAMO DE CLÍO..."

-EXTRACTO DEL CÓDICE DE REI SINGULARES, ESCRITO POR JULIO AELIO, FILÓSOFO, DILETANTE Y CURIOSO.

Aquí tienes unos cuantos objetos que puedes utilizar durante las aventuras, algunos encierran en su interior un gran poder, pero la mayoría son sencillos, muy útiles para usarlos cuando te interesen. Algunos puedes utilizarlos como recompensa en aventuras u objetos que porten los antagonistas.

EL CÁLAMO DE CLÍO

Una simple caña para escribir que encierra un gran poder. En algunas ocasiones, al utilizarla, la inspiración posee a su dueño con gran fuerza, haciéndole escribir verdadera historia e incluso vaticinios. Frágil y antigua, su aspecto es idéntico a cualquier otra. Se cree fue posesión de varios escribas griegos que trabajaron para la esposa del emperador Augusto, la temible y poderosa Livia -de la que se dice fue una domina-. Estos desaparecieron tras un tiempo. Se cree que Livia los recluyó en una de sus posesiones en los Apeninos.

El cálamo está imbuido por la inspiración de la musa Clío. Por ello en algunas ocasiones cuando se escribe con ella y sin previo aviso ni motivo aparente, "posee" al escribiente y redacta pasajes históricos en unas pocas líneas. Aunque escueto, siempre dice la verdad en esas pocas líneas. Clío regaló el cálamo a tres teúrgos: un prítanis, un dionisiaco y a un hermético. Aunque es posible que los teúrgos en realidad lo obtuviesen de alguna forma más agresiva.

IDEA PARA AVENTURA: LA LLAMADA

El cálamo comienza a escribir pasajes históricos de la familia de un personaje, centrándose en él, repitiendo su nombre casi constantemente, como si lo llamase. Incluso podría vaticinar algo del futuro, advirtiéndole sobre un desastre. Julio Aelio intentará ponerse en contacto con el personaje para evitarlo. También es posible que Clío se sirva del cálamo como un instrumento de venganza contra los descendientes de los tres teúrgos.

EL TORQUES MALDITO DE SEGISAMO

Durante la conquista de la Galia por César, uno de sus centuriones, Tito Clintunestro, acompañado de varios de sus hombres, persiguió y dio caza a uno de los nobles galos más respetados y honorables en su aldea, Segisamo. Tras acabar con él y robarle el torques, mató y violó a todo lo que se le ponía por delante en el lugar. Una masacre. Desde ese momento Tito, de por sí hombre violento y sin escrúpulos, cambió... a peor. Radicalizó aún más su actitud. Finalmente murió a manos de otros legionarios en una reyerta provocada por él.

El torques fue el regalo de un druida el cual quería honrar al caudillo de la aldea, hombre valiente. Lo que hace es aumentar la valentía y agresividad de su poseedor. Además da un +1 en protección. Aumenta el valor de virtud en un punto cada año. Proporciona las cualidades honor y agresivo a 5. Para mitigar las cualidades se debe manchar al amanecer de sangre el torques, para "saciarlo".

El problema del torques es que en su interior mora la sombra de Segisamo y el resentimiento de los asesinados en su aldea. Además, un descendiente del druida que hizo el torques llamado Agendico, lo busca para darle descanso a Segisamo. Cada año en posesión del torques proporciona un punto en la cualidad locura -asesino-.

IDEA PARA AVENTURA: LUCHANDO CONTRA EL TORQUES

Uno de los personajes, militar, tras realizar algún tipo de acción bélica, es recompensado con el torques. Poco a poco cambia su carácter, comportándose de forma agresiva. En un momento dado golpea a alguien de su familia, como su hijo o esposa, haciéndole un gran daño. Sabe que está perdiendo el control, pero el torques le proporciona una fortaleza de carácter difícil de despreciar. En sueños se le aparece la sombra de un guerrero celta que le acusa de cometer atrocidades. Sufre de pesadillas. Además, la sombra en sueños le anuncia que el druida Agendico cada día está más cerca. ¿Se arrancará el personaje el torques para salvar su alma? ¿Dejará que el druida le ayude? ¿O permitirá que el torques le arrastre en la locura pero le proporcione más y más poder?

TORQUES

Collar, generalmente de oro macizo o plata, utilizado como símbolo de prestigio y adorno. Tiene forma circular, pero posee dos remates con diversas formas y adornos, pudiendo ser geométricos o cabezas de animales. Es habitual entre la nobleza celta, adoptado incluso entre los romanos.

EL ANILLO DE GNEO LOCULO

Este anillo de esponsales fue elaborado por Gneo Loculo, un *mulciber* orfebre de Rávena. Hombre profundamente enamorado y engañado por su amada. La Fortuna se rió de él. El amante de su prometida era un hombre cruel y mentiroso, que cuando supo de la futura boda la asesinó delante de Loculo. Este, tras perder la cordura al descubrir que lo engañaba y verla morir a la vez, maldijo al destino jurando que su ira quedaría encerrada en el anillo oro. Todo aquel que porte el anillo vería como su vida amorosa se disiparía poco a poco, sufriendo igual que él.

Cada año el anillo proporciona un -1 a las tiradas de seducción y similares. El negativo es acumulativo. El anillo debe regalarse para que deje de tener efecto, no funciona abandonarlo, ni destruirlo - sería nefasto pues el negativo aumentaría hasta el día de la muerte del último portador-.

IDEA PARA AVENTURA: ¡MALDITO ANILLO!

Un personaje del orden ecuestre recibe el anillo. Poco a poco su vida amorosa, que hasta la fecha no era nada desdéniable, comienza a irse al traste. Tras indagar se da cuenta de la naturaleza e historia del anillo. ¿Cómo puede romper la maldición sin condenarse? Una idea es que el “verdadero amor” puede con el anillo. O bien lo puede regalar a alguien con el que no se lleve bien.

EL RHYTON DE LAS PERLAS

Este rhyton de antiguo origen micénico –copa de cuerno con prótomo de toro–, decorado con cien perlas. Fue primero posesión del rey Mitridates del Ponto –regalo de una bruja– y después del emperador Claudio, ambos obsesionados con que morirían envenenados –y así fue con Claudio–. El cuerno tiene la capacidad de purificar el líquido en su interior, haciendo casi inútil cualquier veneno –divide su potencia–, salvo un tipo de elixir venenoso elaborado con unas setas que solo crecen en las laderas de las montañas de los Apeninos centrales. Si el veneno está elaborado de forma sobrenatural, este pierde un tercio de su potencia. Cada vez que en el interior del rhyton se deposita veneno, una de las perlas ennegrece. Por eso 28 de las perlas son negras y el resto blancas.

El rhyton fue olvidado y con el tiempo vendido fuera de palacio a una vieja comadrona que lo donó a la familia de los domitios. Con el tiempo el rhyton volvió a perderse. Es posible que esté en una tienda de antigüedades.

IDEA PARA AVENTURA: PRECIADO REGALO

A uno de los personajes le regalan el rhyton. Por algún capricho lo utiliza durante una de sus comidas –no importa si come solo–. Tras beber vino y depositar el vaso ante él, ve como una de las perlas ennegrece. Rápidamente se siente indispuerto y vomita.

El personaje puede creer que el rhyton es venenoso o bien investigar en la tienda de antigüedades y averiguar la verdad de su historia. Incluso en palacio aún existe copia del recibo de su venta.

CLÍPEO DE MEDUSA

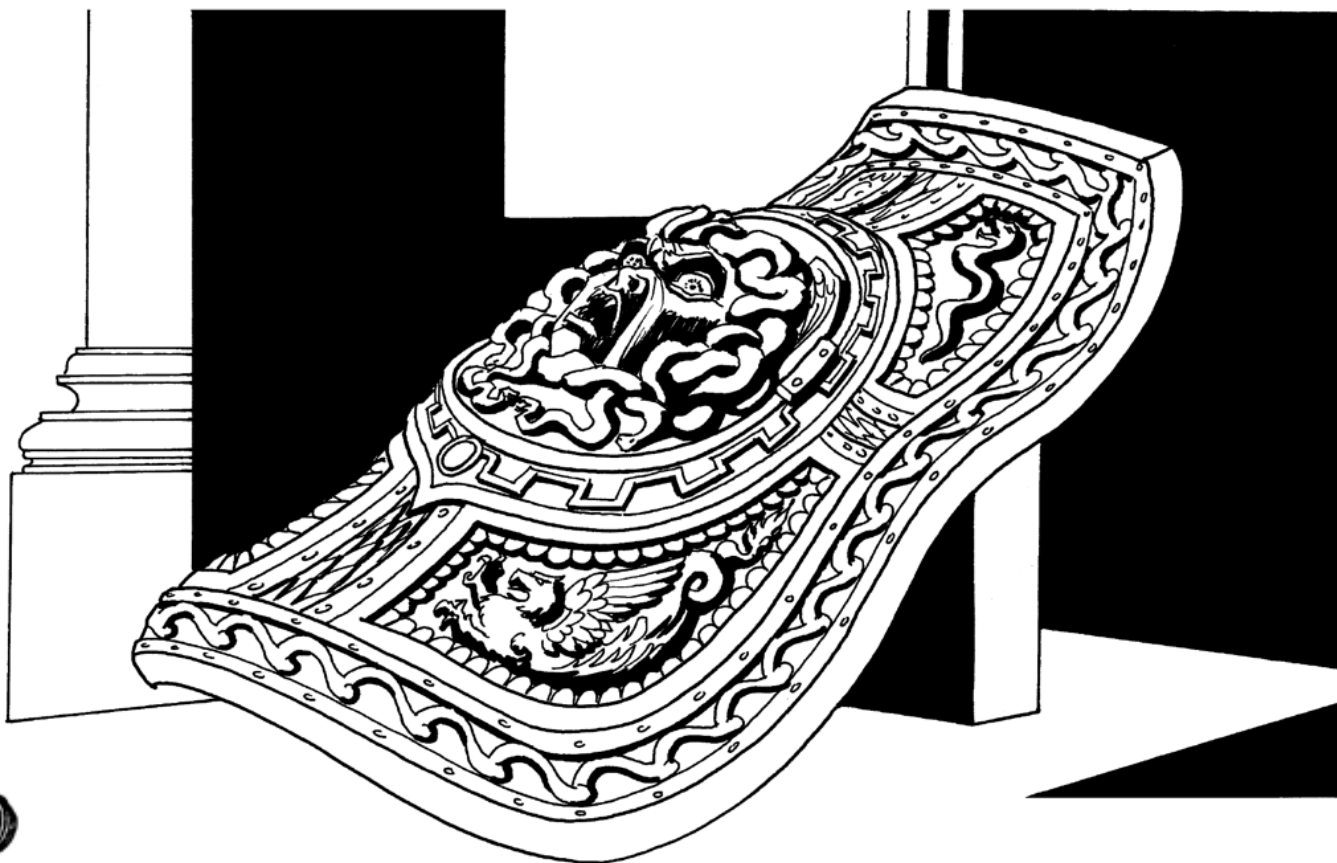
Este enorme y viejo escudo de bronce no es muy útil para el combate, ya que es ornamental y muy pesado. Pero esconde un secreto y un gran poder. El escudo tiene grabado a fuego la cabeza de Medusa, y ese es su poder, puede convertir en piedra al que lo contempla o simplemente esté frente a él. El portador debe mostrar el escudo a su oponente y mancharlo abundantemente con su sangre, Medusa cobrará vida, emitirá un desagradable chillido y petrificará a su objetivo. Puede atacar como máximo a un número de objetivos igual a la gravitas del portador.

El combate teúrgico del escudo es igual al de su portador. Por cada punto de éxito la víctima pierde un punto de destreza, lo que representa en grado de petrificación. Si llega a cero, queda petrificado durante un día o una noche. Cada vez que se utilice el escudo el portador debe invertir una casilla de rendimiento o una herida total, o bien disponer un animal de pelaje negro sobre el escudo y degollarlo de forma que su sangre al brotar manche la figura de la gorgona.

El escudo llegó a Roma en un barco griego cuyos tripulantes habían desaparecido, salvo un bellator –la tripulación quedó petrificada y arrojada al mar–. Este lo utilizó contra sus enemigos. Cuando murió, el escudo quedó en su mausoleo, pero un ladrón de tumbas lo robó.

IDEA PARA AVENTURA: ¡PETRIFICADOS!

Un personaje al atacar a un enemigo sufre los efectos de Medusa. Su enemigo tiene el escudo dispuesto en un largo pasillo.





Sobre el escudo, cuelgan de cadenas animales. Cada vez que alguien entra en el pasillo, mancha el escudo y este comienza a actuar. Antes de acercarse, los que se aproximan quedan petrificados. La única forma de alcanzarle es lanzarle un pilum o una flecha, o bien atacar en masa. Además, en el pasillo tiene dispuestas más trampas, como una simple trampa.

LA LLAVE DE DEMETRIO

Demetrio era un vulgar y mediocre ladrón, siempre en busca de pequeños hurtos, hasta que encontró la llave que cambió su vida. Viéndose capaz de abrir cualquier cerradura con ella empezó por hurtar en casas humildes, pero su estupidez y avaricia le hicieron pronto caer a la tentación e intentar robar en la Casa Dorada, el palacio de Nerón. Los guardias al acabar con su vida no dieron importancia a la llave, oxidada y de aspecto pobre. Se perdió, pero seguramente algún día será nuevamente encontrada. La llave proporciona un éxito extra para abrir todo tipo de cerraduras. Fue posesión de un hermético al que le gustaba la buena vida y no dudaba en agenciarse lo ajeno.

IDEA PARA AVENTURA: LADRÓN ASIDUO

Un personaje sufre robos constantes en su casa. Nunca roban nada de gran importancia pero es bastante molesto. Si es paciente y busca alguna forma de vigilancia, verá como durante una noche un niño de corta edad se cuela en la casa –aunque puede ser un niño del servicio doméstico– y abre sin problemas la alacena, robando comida. Si lo atrapa el niño asustado le entregará la llave y le contará que es “mágica”. Si le sigue, el personaje verá como el niño alimenta a sus hermanos huérfanos.

EL CAESTUS DE ASTINAX

Este caestus fue posesión del pugilista Astinax durante sus largos años como luchador profesional al sur de Italia. Famoso por su crueldad, siendo uno de los mejores luchadores de su época, pero esto fue lo que lo hizo caer en desgracia. Su fama llamó la atención de varios personajes importantes que le contrataron para acabar con la vida de eminentes personalidades. Astinax tuvo que aceptar acosado por deudas. Su último trabajo fue pagado injustamente, pues sus mecenas le asesinaron para que guardase silencio para siempre. Incinerado sus cenizas fueron esparcidas el viento frente al mar en Crotona, donde dicen que mora ahora su larva. Si el lugar lo visita uno de sus asesinos, la larva le atacará con todas sus fuerzas.

El caestus, elaborado en metal y el nombre de Astinax grabado en sus nudillos, tiene la capacidad de hacer siempre una herida extra y aumentar la maniobra en un +5.

IDEA PARA AVENTURA: ACOSADO/TROFEO

El personaje en posesión del caestus visita Crotona o sus alrededores. Durante la noche le acosa la larva de un pugilista. Se trata de Astinax que ansía recuperar su caestus y descansar. Puedes considerar que la larva tiene en la designación de poder 20. Es temible y poderoso, un adversario realmente a tener en cuenta. También puedes considerar que un personaje pugilista ha oído sobre la larva y cuentan que ésta sabe donde está escondido el caestus. Debe luchar contra la larva y vencerla. De esta forma le entregará los caestus como ofrenda de victoria.

EL CARRO DE ASTREO

Este carro, una biga tirado por dos caballos, tiene decoraciones de Astreo y del viento Céfiro. Nadie sabe quien fue su constructor o dueño, simplemente apareció en medio de un anfite-

atro una noche en la ciudad de Emerita Augusta. Fue posesión del auriga Apuleyo Diocles, uno de los más celebres aurigas de Lusitania, el cual desapareció misteriosamente cerca de Olisipo.

El carro proporciona un +10 a las tiradas de auriga, pero esconde una maldición. El que lo posea queda transformado en caballo una noche de verano al año. La transformación es completa y la “misión” del caballo es procrear con yeguas. El carro fue elaborado haciendo un voto al viento Céfiro, relacionado con la fecundación de las yeguas en Lusitania.

IDEA PARA AVENTURA: PERO ¿QUÉ HAGO AQUÍ?

Un personaje, dueño del carro, aparece lejos de donde dormía, a muchas millas de distancia, desnudo en mitad del campo. Cerca de allí se pueden ver caballos salvajes. Tiene magulladuras por el cuerpo y marcas de mordiscos de caballo, como si hubiese luchado. El personaje se preguntará como ha llegado allí y porqué está en ese estado. Quizás con el tiempo lo descubra.

LOS GRILLETES DE MARCIO MANICA

Marcio fue uno de los carceleros y torturadores más activos en Roma en la época de Calígula, despiadado y sádico, gustoso de su trabajo. Bajo sus órdenes fueron ejecutados más de 3.000 prisioneros. Le gustaba sobre todo atar con sus manicas –grilletes– a sus condenados y torturarlos personalmente, ya que “*uno mismo tiene que hacer las cosas para hacerlas a conciencia*”. Por fortuna al morir Calígula sus condenados se rebelaron y le ejecutaron de igual forma. Uno de ellos se llevó las *manicae* como recuerdo. Este condenado ingresó en el ejército y fue encargado de custodiar a los prisioneros. Algo sucedió pues actuaba de igual forma que Marcio. Debido a su celo en el trabajo fue expulsado. Tras tanto tiempo las *manicae* han tenido varios dueños, y siempre los vuelven crueles y sádicos.

Los grilletes están poseídos por los espectros de todos aquellos que han muerto teniéndolos puestos. Ansían volver loco a su dueño, influenciándolo para cambiar su carácter. Cada año en posesión de los grilletes aumenta la cualidad locura y agresivo en 1.

IDEA PARA AVENTURA: PRETORIANO Y TORTURA

Un pretoriano amigo o familiar de un personaje comienza a cambiar de carácter, comportándose de forma sombría y cruel. El personaje le advierte del cambio, pero reacciona de mala forma. Oye rumores sobre el pretoriano relacionados con torturas y ejecuciones. El personaje bien puede intentar averiguar el porqué del cambio o dejarlo pasar... hasta que el pretoriano encarcela a uno de sus amigos o familiares.

LA MACHAERA DE JULIO RUFUS

El tribuno Julio Rufus estuvo durante un tiempo destinado a la Mauritania Tingitana. Amigo de lo exótico, decoró su villa con motivos y objetos africanos, destacando entre ellos cinco leones que había matado el mismo con su machete. Este era regalo de un brujo del Atlas. El machete está labrado con letras fenicias y beréberes. En su mango tiene incrustados cinco colmillos de león así como cinco nombres, los cuales son los de los cinco leones cazados por Julio. Ahora que ha vuelto a Roma Julio Rufo echa de menos África. Ahora la caza, pues no solo cazaba leones, también cazaba hombres. En los últimos días se han cometido varios asesinatos en las calles de Roma, y se han hallado cuerpos mutilados con un machete africano.

El machete tiene sus parámetros aumentados en un punto, además de poseer cinco puntos de virtud. Por cada muerto se recuperan cinco puntos de dinamis del machete. Tiene además la capacidad de transformar en león a su poseedor en noches de luna nueva. Esto le cuesta cinco puntos de dinamis. Considera que transformado en león se doblan las características físicas de su poseedor, pero pierde su inteligencia, convirtiéndose en un monstruoso y sanguinario depredador.

IDEA PARA AVENTURA: JULIO RUFUS, PESCENNIO NÍGER Y EL LEÓN DE FENICIA

Durante la guerra civil de Septimio contra Níger, algunas ciudades fenicias se rebelan a este último. Este envía a sus tropas mauritanas que atacan varias ciudades. Julio Rufus, siendo tribuno de parte de estas tropas, destaca por su crueldad. Curiosamente durante los ataques, durante las noches de luna nueva, un gigantesco león pelirrojo causa estragos en el interior de las ciudades, provocando matanzas y el terror.

SPECULUM IMAGO

Este espejo de gran tamaño fue creado por un artífice etrusco hace más de un milenio. Ricamente decorado y bruñido en plata. Es un objeto pérfido contra aquellos gustosos de observarse ante el espejo como Narciso ante el lago. El espejo es hipnótico, todo aquel que se mira en él queda paralizado, en un raro trance, como en un sueño, pues esa es su verdadera función. El espejo es una puerta hacia el Puente Sublunar, por lo que es muy peligroso, pero tremendamente útil si se sabe utilizar.

El ataque teúrgico del espejo es de 30. Por cada éxito la víctima sueña durante una hora.

El espejo se encuentra en una villa abandonada en Etruria. Olvidado en una habitación, rodeado de los esqueletos polvorientos de la familia que lo compró y quedaron embelesados observándolo hasta la muerte.

IDEA PARA AVENTURA: ENCERRADO EN EL ESPEJO

Un amigo o familiar de uno de los personajes visita la villa diciéndole que a la noche volvería, pero tras un día no vuelve. El personaje inquieto decide ir a buscarlo. La villa parece un lugar habitado por fantasmas, abandonado y casi ruinoso. El interior de la casa es extraño. Suceden raros eventos, como en un sueño. Por una ventana puede verse la lluvia y por otra cercana es de día. Un animal trepa por una pared. Y así se suceden multitud de desconcertantes sucesos. En realidad es el propio personaje el que está atrapado en el espejo. Está soñando. Si lo descubre puede intentar despertar. Solo tiene que encontrar el espejo y traspasarlo. Si intenta salir de la villa se dará cuenta que el muro es demasiado alto y no

posee puertas. Debe darse prisa en salir pues quizás llame la atención de un efialte.

EL CANDIL DE LOS ESPECTROS

Un raro candil de plata elaborado por un teúrgo del culto a Hades. Su poder estriba en que su luz durante la noche deja ver la sombra de los espectros y manes como una figura luminosa.

El único problema es que los espectros parecen atraídos por la luz lo que puede resultar peligroso, ya que permite que estos vean a su portador con una extraña luz.

IDEA PARA AVENTURA: JUEGO DE FANTASMAGORÍA

Un excéntrico pero popular honestior amigo o familiar de un personaje organiza una sesión de espiritismo, invitándole a él y a unos pocos amigos. Acondiciona para ello uno de sus jardines en su lujosa villa. Para la ocasión contrata los servicios del mago Sesibius, célebre por sus "entretenidos" trucos. El mago utiliza el candil como una de sus mejores representaciones. Las sombras que aparecen son de verdaderos fantasmas, atados por él, pero todo el mundo cree que Sesibius es un farsante que busca entretener y asustar a mujeres impresionables y hombres supersticiosos. El asunto se tuerce cuando una de las sombras acusa de asesinato a uno de los invitados. Ha terminado el juego.

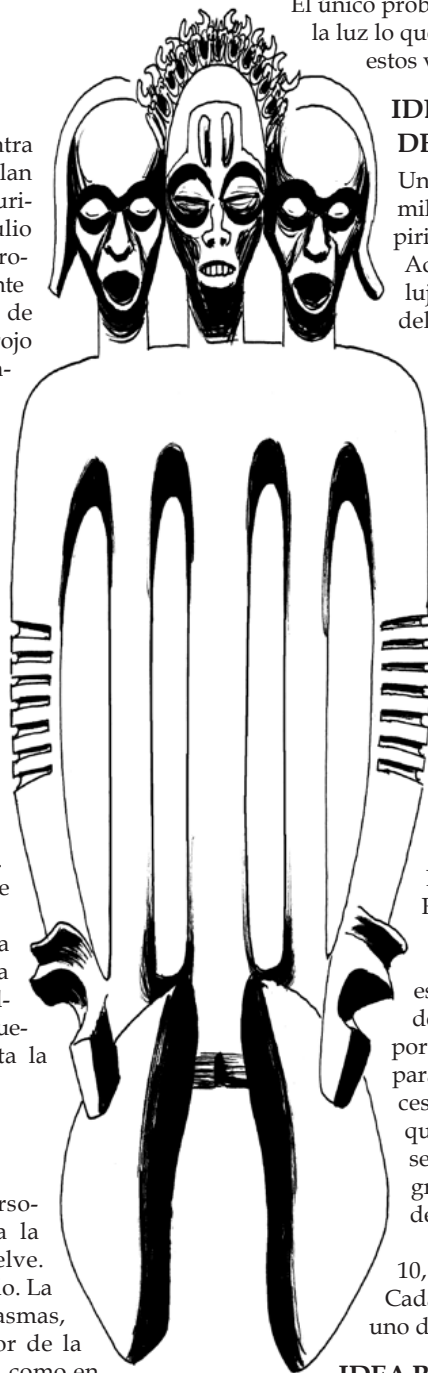
LA EFIGIE DE LOS NYCTOSOFOI

Esta pequeña estatua de madera fue creada por un sacerdote egipcio llamado Markat para contener las *larvae* de tres brujos *nyctosofoi* de Meroe. La efigie tiene esculpidas las figuras de los tres brujos. Sus rostros son grotescos y de mal gusto, pero atrayentes. Estos brujos asolaban las regiones del sur de Egipto en busca de infantes para sus oscuros ritos. La estatua se perdió con el paso de los siglos, robada por tropas de Julio César, y ahora está en Roma. Su portador desconoce su verdadera naturaleza, pero los tres brujos viajan libres por las noches en la ciudad, cometiendo secuestros para elaborar un rito que los resucite. Para ello necesitan a niños con dones especiales, los cuales quedan encerrados hasta que la noche indicada sean sacrificados. Los *nyctosofoi* incluso han logrado crear una pequeña secta con una veintena de fieles, los cuales les ayudan en sus cometidos.

Cada brujo tiene en su designación de poder 10, pero juntos forman un ente con 30 puntos. Cada uno de ellos posee poderes similares a los de uno de estos Misterios: Vitae, Natura y Elementum.

IDEA PARA AVENTURA: SECUESTROS

Corre el rumor por las calles de Roma de que tres figuras oscuras y encapuchadas secuestran niños. Han desaparecido más de 10. Las autoridades están preocupadas. De hecho, contratan a uno de los personajes para que indague en el asunto. La secta de los *nyctosofoi* hará lo necesario para lograr que sus "dioses" se encarnen.



EL CÍRCULO DE LA FILÓSOFA

A lo largo del Imperio los ciudadanos influyentes y poderosos disponen de grupos de sabios, hombres de armas y curiosas personalidades afines a sus intereses, así el emperador, el prefecto de pretorio, los senadores, los legados de las legiones... disponen de sus grupos, denominados *círculos*.

Incluso antes de la guerra civil que acontecerá tras la muerte de Cómodo la inteligente esposa del legado Septimio Severo ha organizado su propio círculo. **Julia Domna** es hija de Julio Basiano, sacerdote del dios solar de la ciudad siria de Emesa. Sobre esta mujer una antigua profecía asegura que será reina. Se hace rodear de eruditos y legalistas, así como de sabios, médicos y científicos, instituyendo un círculo de sabios conocido como el **Círculo de la Filósofa** -nadie osa llamarla así en público-. Mujer extremadamente culta e independiente. Rodeada de sabios como Galeno, Filostrato, Diógenes Laercio, Eliano, Opiano, Papiniano, Paulo y Ulpiano.

Nadie sabe con certeza que pretende la filósofa pero su creciente influencia hace que muchos recelen de ella, otros se acercan a ella deseosos de compartir su poder. Algunos creen que Julia Domna está acaparando el mayor conocimiento posible sobre temas tan diversos como la historia, la religión y la taurmaturgia, quizás sepa algo que muchos ignoran.

INICIADOR, ¿CÓMO UTILIZAR ESTOS PERSONAJES?

Junto a cada pñj se expone una pequeña semilla para una aventura. La idea es que como Iniciador puedas involucrar a los personajes con Julia Domna, su círculo y la guerra que se avecina sin importar demasiado su condición social, ya que dispones de pñjs de variado origen. De todas formas, siéntete libre de crear círculos para los otros contendientes. Los jugadores son libres de escoger bando.

BERENICE

"PIENSA LO SIGUIENTE: YO SOY LA NOCHE, LA LUNA VIGILANTE, LA HIENA Y LA RATA, EL SUSURRO EN LA NOCHE, EL ESCALOFRÍO Y LA LLUVIA NOCTURNA, LOS ANIMALES DE LA NOCHE VIGILAN POR MÍ... ¿Y AÚN CREES QUE PODRÁS ESCAPAR A MI PODER, ILUSO VARÓN?"

Siempre tres grandes brujas moran en el Imperio, una de ellas es Berenice de Egipto. De esta *magna saga* se dice que en sus venas corre sangre de los faraones y de los judíos, pues algunos aseguran que sus ancestros proceden de la familia de Moisés y que estos se mezclaron con sacerdotes egipcios adoradores de Isis y Tot, además sus antepasadas fueron concubinas y amantes de faraones. Controvertida y excéntrica, esta anciana deja notar su poderosa influencia incluso en Asia y Grecia. Se dice de ella que es capaz de volar instantáneamente de Egipto a Tesalia -región de Grecia célebre por sus brujas-.

En su juventud Julia Domna visitó a Berenice, y desde ese momento ambas mujeres se convirtieron en aliadas. Nadie salvo ellas saben el porqué.

IDEA PARA AVENTURA: SUEÑOS CON LA BRUJA

Berenice se aparece en sueños a uno de los personajes. Le aconseja sobre un asunto que le preocupa. Si hace caso, verá que esté se resuelve. Tras un tiempo, nuevamente Berenice aparece aconsejando, con el mismo resultado. Tras unos días, la bruja vuelve a aparecer, pero en vez de aconsejar, indica al personaje una serie de acciones que no parecen tener relación con él. ¿Será capaz de no realizarlos? ¿Y si la bruja se está cobrando el favor?

MAGNA SAGAE

Según las leyendas siempre conviven en el Oriente del Mediterráneo tres grandes brujas. Cuando una de ellas muere o desaparece, una sucesora ocupa su lugar. Tres lugares acogen a estas tres temibles mujeres: Egipto, Tesalia y Judea. Cada una de ellas representa a tres grandes culturas: la egipcia, la griega y la judía.

PATROCLO MARCIO

¡MALDITA SEA, MI HIJA PEQUEÑA TIENE MÁS FUERZA Y CORAJE QUE VOSOTROS! ¿CREÉIS QUE EL ENEMIGO OS DARÁ ALGUNA OPORTUNIDAD? LOS HIJOS DE APOLO OS FREIRÁN EL CULO, LOS MAGOI PERSAS OS DEVORARÁN EL CEREBRO, LOS GERMANOS... MEJOR NO OS DIGO LO QUE HARÁN CON VUESTROS CADÁVERES. ¿TENDRÉ QUE SALVAROS A TODOS COMO SIEMPRE?"

Tribuno de la Legio X Gemina, es considerado un héroe por la tropa. Hombre carismático, aunque tiene un aire algo siniestro. Es exigente, un verdadero tirano en el ejército, pero todos saben que tampoco se tolera nada a sí mismo. Parco en palabras, en el comer, disciplinado. Su fuerza de voluntad y fiereza son tales que pocos se atreven a mirarle a los ojos. Su rostro está cuajado de cicatrices aunque tiene una que siempre tiene presente, la que le hizo su hermano Petronio.

Patroclo es teúrgo del Pacto, dialis de la familia marcia. Petronio, su hermano, le traicionó durante una incursión en territorio más allá de Dacia. Petronio se le reveló como un pritanis, un teúrgo del culto a Apolo. Patroclo ha jurado encontrar a su hermano para acabar con él y con los pritanis que le rodeen. En su búsqueda se dice que ha acabado con la vida de más de una docena de ellos.

Desde antes de la traición, Patroclo era fiel a Septimio Severo y a su esposa, Julia. Por ello esta le ayuda en su cometido. A cambio Patroclo los protege contra enemigos sobrenaturales ya que es un gran experto en luchar contra este tipo de enemigo.

IDEA PARA AVENTURA: CAZANDO PRÍTANIS

Patroclo conoce a uno de los personajes. Sabe que se trata de una persona capaz e inteligente, por lo que puede insistirle para que le ayude durante un tiempo a cazar pritanis en Grecia y Asia. Como recompensa le promete llevarlo a una de las tres mejores palaestras del Pacto: Arcis Militae, especializada en te-

úrgos germanos, Lamia Sanguinis, dedicada a seres sobrenaturales, o la Orionis, en la Galia, dedicada a los druidas y seres sobrenaturales célticos.

PALAESTRAS

Congregaciones del Pacto dedicadas a la lucha contra deidades, teúrgos y seres sobrenaturales enemigos. Disponen incluso de numinae especializadas para ello, objetos de poder y largas tradiciones. No es asunto sencillo ingresar en una de ellas. Se trata de un privilegio.

AIRGIALO HELVÉTICO

"TE PARTIRÉ LA CRISMA EN MENOS DE... BUENO, CÓMO SE DICE..., EN MENOS DE... ¡MALDITA SEA! ¡TE PARTIRÉ LA CRISMA!"

Ya al nacer era grande. Siempre lo ha sido. Airgialo es un celta gigantesco de gran estatura y corpulencia. Su padre era un celta y su madre una germana. Ladino y descreído siempre anduvo en problemas con casi todo el mundo. Apresado por sus múltiples delitos fue condenado a la esclavitud. Tras pasar por varias manos llegó a Grecia, donde un maestro de pugilistas lo puso a su cargo. Tas varios años logró domesticarlo. Airgialo se convirtió en un gran pugilista. Tosco en apariencia sabe evaluar a su adversario y destruirlo... literalmente.

Durante unos campeonatos en Siria, Julia reparó en él y lo compró. Desde ese momento se convirtió en su guardaespaldas personal. Junto a Airgialo siempre rondan sus secuaces, media docena de ex gladiadores, todos veteranos.

IDEA PARA AVENTURA: DIVIRTIENDO A JULIA

Julia Domna repara en uno de los personajes, el cual debe ser un hombre o mujer de formidables dimensiones y corpulento. Aburrida, propone un sencillo combate entre su púgil Airgialo y él. La recompensa puede ser desde oro o la simple diversión del combate. Quien sabe, es posible que Julia esté evaluando al personaje para futuras misiones.

ILITIA CAECA

"LO QUE NO EXISTE SE REVUELVE COMO ANTAÑO HIZO, MI SEÑORA.

HACE PLANES, VIGILA Y YA EMPIEZA A ESCOGER A LOS QUE LE SERÁN FIELES. ENTRE ELLOS UN HOMBRE OSCURO,... Y JUNTO A ÉL... UNA NIÑA EN CUYA MIRADA LA OSCURIDAD ME OBSERVA A TRAVÉS INCLUSO DEL TIEMPO. MI SEÑORA... ESTOY CONDENADA."

Esta hermosa mujer nació ciega. Algunos dicen que su madre dio a luz en Didimo, santuario de Apolo cerca de Mileto, muriendo su madre durante el parto, fue criada por los sacerdotes del lugar. Menuda y enfermiza, condenada con la enfermedad de los dioses, la epilepsia. Desde temprana edad Ilitia mostró sus dotes como profetisa. Sueños en los que "veía" tanto el futuro, como el presente o el pasado. Durante uno de estos sueños se le mostró Julia Domna, haciéndola llamar. Julia quedó muy sorprendida con ella, por ello y a petición de Ilitia ahora la acompaña en su séquito. Si Julia Domna está cerca, es seguro que Ilitia no puede andar lejos.

IDEA PARA AVENTURA: SOMBRAS

Uno de los personajes -un teúrgo o héroe- es atacado sin motivo aparente por unos ciudadanos normales en una ciudad del oriente romano. Lo único que tenían en común es que sus ojos se volvieron completamente negros súbitamente, como si la pupila se dilatase hasta cubrir todo el ojo. A los pocos días, el per-

sonaje recibe una carta escrita por orden de Ilitia Caeca, advirtiéndole sobre lo que ella llama la Obscuritas, un antiguo mal que muy pocos recuerdan.

LA OBSCURITAS, SEGÚN EL ERUDITO DEMETRIO DE COS

"Cuando el Caos bostezó y surgió todo lo que existe, una porción del mismo quedó rezagada. La Obscuridad no quería existir y no lo hace. Es la no-creación. Lo que no existe y no permite que nada lo haga. Los dioses la ignoran, pero algunos sabemos que aquello que no existe siempre está hambriento. El devorador nocturno aparece cuando se le observa. Para mi desgracia he observado con demasiada atención y he despertado su curiosidad... Nadie sabe en realidad que es, o que no es, pero sé que mi hora está cerca"

FLAVIO CINEAS

"EN ESTOS ESCRITOS SE ASEGURA QUE EN LA ANTIGUA CIUDAD DE VEYES, EN EL PASADO CIUDAD ETRUSCA, ACONTECIERON ACTOS ATROCES EN HONOR DE AITA, DIOS INFERNAL DE LOS ETRUSCOS. UNA INMENZA NECRÓPOLIS SUBTERRÁNEA BAJO LA CIUDAD FORMA OTRA CIUDAD PERO HABITADA POR CIENTOS DE CARLINES, ESPÍRITUS DEL INFIERNO. ESTOS, DURANTE UNA NOCHE SEÑALADA AL AÑO, ABREN LAS PUERTAS DE ESTA CIUDAD DE MUERTOS Y RECORREN TODA ETRURIA, ACOSANDO A LOS VIVOS. ESA NOCHE, JULIA, ES LA PROPICIA PARA ENTRAR EN LA NECRÓPOLIS Y ROBAR SUS SECRETOS, CUANDO SUS GUARDIANES ESCAPAN Y NO REGRESAN HASTA EL ALBA."

Filósofo, taumaturgo, erudito,... Flavio es un estudioso del mundo oculto, de lo sobrenatural: historia, leyendas, conocimientos prohibidos, cultos extraños. Julia Domna le provee con todo lo que necesite. Escritor prolífico y acaparador de libros, está reuniendo una gran biblioteca para la familia de Severo.

Flavio sufrió un accidente montando a caballo, por ello tiene las piernas paralizadas, pero a él no parece importarle. Cabello corto y aún así alborotado, piensa continuamente en voz alta, colérico y caprichoso. Es un hombre orgulloso de su conocimiento pero sabe que sin el apoyo de los Severos su vida sería muy distinta.

Practicante asiduo de la taumaturgia, es un experto en ella, y aunque practica artes consideradas ilegales por las leyes, Julia Domna oculta los hechos.

IDEA PARA AVENTURA: MISTERIO EN SICILIA

Flavio propone uno de sus viajes, esta vez a Sicilia. Algo relacionado con unas tumbas cristianas en la ciudad de Siracusa. Según él varias familias patricias afincadas en la zona están relacionadas con este culto enemigo del Pacto- especialmente los valerios-. Quiere averiguar si esto es cierto y saber de qué familias se tratan.

LOS CRISTIANOS DE SICILIA

Los cristianos, confundidos a menudo con los judíos, son relativamente numerosos en Siracusa y el oeste de la isla. Poseen sus catacumbas en ciudades como Siracusa -bajo el barrio de Acradina-, en la región de Acrai, en Lilibeo, Panormo y en la parte oeste de Agrigento. Ninguna de ellas es muy extensa o profunda, salvo la de Siracusa, la cual será muy extensa un siglo más adelante.

ATENEO POMPONIO

"¿MI PRÓXIMO VIAJE? LA OPCIÓN QUE MÁS ME ATRAE ES MEROE, AL SUR DE EGIPTO Y QUIÉN SABE, QUIZÁS MÁS AL SUR. HE OÍDO DE FABULOSOS PUEBLOS Y SERES, DE HOMBRES VELOCES COMO UN CABALLO, DE OTROS QUE SOLO SE ALIMENTAN DE SERPIENTES Y SON INMUNES A SU VENENO. AL PARECER EL CALOR DEL LUGAR HACE QUE LA NATURALEZA PRODUZCA MAYOR VARIEDAD DE RAREZAS. TENGO QUE VERLO CON MIS PROPIOS OJOS, Y SI PUEDO, TE TRAERÉ SEÑORA ALGUNO DE SUS HABITANTES."

Es la encarnación propia del aventurero inconformista. En su juventud fue un gran *bellator*, viajando a lugares como Egipto y Mesopotamia, pero al llegar a la madurez abandonó el culto y se hizo instruir por varios *taumaturgos*, en busca de otros conocimientos. Insatisfecho buscó entre los filósofos. Lo extraño es que mantiene contactos amistosos con todos. Nadie conoce en verdad el alma de Ateneo, pero todos quieren llamarlo "amigo".

Durante su juventud pasó un tiempo en Emesa, siendo instruido en los secretos del dios solar de la ciudad. Conoció a la hija de Julio Bassiano, Julia, una niña en aquel momento. Fraguó amistad con ella y con su familia. Ahora que ella es una gran mujer Ateneo no duda en prestarle la ayuda que necesite.



IDEA PARA AVENTURA: EXPEDICIÓN AL OASIS

Uno de los personajes es amigo de Ateneo. Este le invita a realizar una expedición a un lejano oasis al oeste de Egipto llamado Farafra. Según él, está habitado por seres monstruosos capaces de imitar la voz humana, a las que denomina *leucotras*, por lo que se trataría de una interesante cacería. Sería interesante llevar uno para exponer en el anfiteatro o para estudio de sabios. ¿Pero será esto lo único que sabe Ateneo, o tendrá un motivo oculto para tal viaje?

MONSTRUOS DEL ÁFRICA

Según creencias antiguas, incluidos los más sabios y eminentes, es atribuir a África estar habitado por multitud de seres monstruosos y extraños: insectos gigantes pueblan sus selvas, aves gigantes capaces de levantar barcos que atacan en ocasiones la costa del Mar Rojo y más al sur, *leucotras*, similares a las hienas pero capaces de imitar la voz humana, poseedoras de una poderosa mandíbula, caballos voladores como el célebre Pegaso en los montes Atlas, venenosos basiliscos habitando las zonas más calurosas, capaces de matar con su sola mirada, *hipocampos* con cabeza y torso de caballo, poseyendo una poderosa cola de pez, mora en el mar Rojo y el Indico, el poderoso y enorme *catoblepas*, similar a un búfalo, pero con patas de hipopótamo, largo cuello y cabeza de facótero, posee un hedor insoportable, y se dice que es tan feo que el que lo ve, muere... y un largo etcétera.

PAULO VEYENTO EL ETRUSCO

"POR UN PRECIO RAZONABLE Y UN POCO DE TIEMPO, PUEDO TRAERTE AMIGO, SI ESE ES TU DESEO, LAS SANDALIAS DE MERCURIO Y LOS CALZONES DEL EMPERADOR"

Ladron y cambista, anticuario y contrabandista. "Un delincuente pero no un criminal" como él mismo dice, su trabajo es conseguir cosas para otros y venderlas. Su base de operaciones está en una villa italiana de su "propiedad" en una gran colina, muy bien defendida y provista de un buen ejército de proscritos. Si deseas algo solo tienes que ir a la ciudad de Clusium y darle un pequeño as de bronce a uno de sus secuaces en la única *mansio* cercana -una casa de huéspedes para pobres-. Tras esperar unos días el secuaz dará más instrucciones.

IDEA PARA AVENTURA: ENCUENTRO EN CLUSIUM

Uno de los personajes necesita un objeto de cierto valor, pero se sabe incapaz de adquirirlo. Tras pensarlo un tiempo y a sugerencia de un amigo vinculado al mundo

RUMORES SOBRE PAULO VEYENTO, SACERDOTE DE CULTOS ETRUSCOS

Entre los *teúrgos* del Pacto de Etruria y Roma corre el rumor de que Paulo es sacerdote de viejos cultos etruscos, siendo un poderoso *teúrgo*. Las *dominae* dicen tener pruebas sobre la especial adoración que hace de *Phersipnai*, la *Prosérpina* etrusca y señora del Hades, de *Culsans*, parecido al dios romano Jano, siendo el guardián de la puerta al más allá, y de *Turns*, similar a Mercurio, siendo el mensajero del dios Aita, el dios del infierno etrusco.

de los bajos fondos, decide probar suerte y tratar con el célebre Veyento. Va a Clusium y entrega el as de bronce. Tras unos días visita al etrusco.

OBODAS SEPTIMIANO

"VERÁS COMERCIANTE, ESTA CIUDAD ES PELIGROSA: LADRONES, SOLDADOS CODICIOSOS, ESTAFADORES... PERO EL MAYOR PELIGRO SOY YO. SI QUIERES HACER NEGOCIOS EN MI CIUDAD SERÁ MEJOR QUE ME AGASAJES. SOY HOMBRE SENCILLO, SOLO ME GUSTA UNA COSA: EL DINERO."

Liberto árabe de Julia Domna. Alto, delgado, calvo y con una inmensa nariz aguileña. Vivaz y muy despierto, es el hombre de negocios de Julia. Conoce, sabe, husmea, intuye, podría decirse, que adivina, donde invierte todo el mundo en el Oriente romano. Tiene una red de contactos a la que nada se le escapa. Su vida es el lucro. No duda en utilizar los métodos necesarios para obtener lo que quiere: soborno, extorsión, chantaje, incendios provocados, amenazas, tortura, asesinato,...

Siempre está viajando, supervisándolo todo personalmente, junto a sus matones. Es un hombre duro y cruel que no deja nada al azar. Parece que disfruta sobremanera con lo que hace. Su otra pasión son los caballos y las cuadrigas.

IDEA PARA AVENTURA: CAPTURANDO CABALLOS

Uno de los personajes, comerciante o inversor en la zona, quiere cerrar un trato con Obodas. Pero el árabe impone una última condición: quiere un caballo de los que solo pastan en la Arabia de los skinitae, al sur de Mesopotamia. Es un lugar poco habitado, con una rara mezcla de desierto arenoso y marismas. Peligroso por las arenas movedizas, pero los caballos parecen sortearlas con facilidad. Difícil captura.

LUCIO MAMILIO

"MÁS DE 20 TESTIGOS ASEGURAN QUE TÚ, CABALLERO MAMERCO SILVANO, HAS ROBADO DE LA CAJA MUNICIPAL GRAN CANTIDAD DE DINERO. ¿CÓMO DICES? ¿QUÉ YO HE PAGADO A ESTOS TESTIGOS? ¿ACASO QUIERES INCREMENTAR LA ACUSACIÓN CON UNO DE INFAMIA? MAMERCO, AMIGO, NO ME HAGAS ESTO MÁS DIFÍCIL. SABES QUE TE APRECIO"

Nacido en la provincia de África, Lucio es un influyente y rico senador, amigo personal de Septimio y de Julia Domna. Joven, atractivo y muy inteligente, es un hombre sin escrúpulos. Si quiere algo, lo obtiene. El dinero de Lucio abre muchas puertas, pero su gran baza son sus conocimientos en derecho. Es un terrible adversario en los juicios, lo cual aprovecha para eliminar a sus enemigos políticos. Y cuando no puede con ellos, a sus allegados, familiares, aliados y recursos. Su gran fortuna se ha

visto incrementada gracias a sus acusaciones a miembros del orden ecuestre. Elige con cuidado a sus víctimas, y si es necesario "fabrica" las pruebas.

VINOS DE SICILIA

Sicilia rivaliza con sus vinos con Italia y Grecia, siendo los mejores el mamertino, de la ciudad de Messina ("rival del mejor vino italiano", según Estrabón), el de Tauromenium, confundido con el anterior vino, y el vinum Mesopotamium, en la costa sur, cerca de Camarina.

IDEA PARA AVENTURA: UN POCO DE AYUDA DE LUCIO

Uno de los personajes está involucrado en un litigio importante pero multitudinario. Paulo se le acerca y ofrece sus servicios gratis... bueno, en realidad solo pide un favor que más tarde le explicará. Es muy posible que Paulo necesite de los

conocimientos o habilidades del personaje. Se trata de ser justos, favor por favor. Co-

menta algo de un individuo que le ha molestado en sus negocios del vino mamertino en Sicilia, importante fuente de su fortuna.

CNEO VULSO

"PREGUNTA AHORA LO QUE QUIERAS, TU LIBRO ME INTERESA. PERO PREGUNTA CON CUIDADO SI QUIERES UNA RESPUESTA ACERTADA"

Anticuario y coleccionista de libros. Vulso posee la mayor biblioteca sobre temas sobrenaturales del Imperio, así como objetos extraños.

Este senador sumamente rico es amigo personal de gran cantidad de taumaturgos, téurgos y por supuesto, de la Filósofa. Nunca sale de su villa al sur de Roma, no le gusta dejar sus cosas solas.

Aunque es un tanto esquivo, Vulso a veces recibe visitas, dando su consejo en temas sobrenaturales. Como único pago, un libro que el solicite.

Vulso es un hombre alto, delgado y pálido, poseído por un aire de autoridad y tranquilidad que embarga a todo el que le visita. Amable, culto y un gran conversador cuando la otra parte está a la altura.

IDEA PARA AVENTURA: EL LIBRO PERDIDO

Tras una consulta, Vulso pide su acostumbrado precio, un libro. Explica que su última pista sobre él era que se encontraba entre los objetos personales de un téurgo asesinado en la isla de Malta. Estaba realizando algún tipo de investigación sobre los kehnem, sacerdotes púnicos de los que se duda incluso su existencia, cuando apareció decapitado en su cama. Lo curioso es que todavía no se ha encontrado la cabeza ni su sangre, salvo unas pocas gotas en su almohada. Curiosamente este téurgo vivía en un barco.



AVENTURAS

Aquí tienes como Iniciador unas cuantas ideas de aventuras para empezar cuanto antes a *Arcana*. Estas semillas de modulo puedes desarrollarlas como pequeñas aventuras de una o dos sesiones, aunque las aventuras pueden complicarse por diversos motivos y durar algo más. Todo el mundo sabe que los jugadores suelen ser imprevisibles -lo cual es de agradecer-. Están presentadas sin un orden previo por lo que puedes jugarlas en el orden que más te convenga y modificarlas a tu antojo. Solo son ideas para que puedas jugar cuando quieras.

ORNATUS: ADEREZO

Cada una de estas ideas para aventuras disponen al final de varias sugerencias para hacerlas más interesantes, para aderezarlas. Este recurso puede hacer que una simple historia sea más completa. Utilízalas como creas conveniente.

ASELINATO FINGIDO

Personajes recomendados: hombres públicos, médicos, abogados, equites, senadores, teúrgos.

Los personajes de los jugadores son invitados a cenar a la villa de un influyente político, ya sea un senador o caballero, por ejemplo. Este tiene una especial confianza con uno de los personajes, ya sea porque se trata de un familiar o amigo. También están invitadas varias celebridades e importantes personas de la ciudad o región. El máximo de comensales es de nueve, el número de las Musas, como es habitual, pero siéntete libre de ajustar el número a tus necesidades. La villa está en lugar apartado de cualquier ciudad o pueblo.

De forma fortuita el anfitrión se percata de que uno de los invitados pretende envenenarlo. Es posible que un animal pruebe algo de su comida y muera, o a escondidas para no ofender a sus invitados, su catador personal hace su trabajo y enferma gravemente. Comenta el asunto al personaje. Su idea es fingir su muerte e intentar descubrir a su desconocido enemigo. El asunto le sorprende pues todos los invitados son de una gran confianza.

Su médico personal elabora un fármaco que imita los efectos externos del veneno: espuma por la boca, ojos inyectados en sangre, piel enrojecida y espasmos musculares.

Una vez "muerto" el anfitrión, los personajes tienen el deber de descubrir en una noche quien es el que deseaba asesinar a su amigo o familiar.

Tienes varias opciones como asesino. Desde un hermano celoso que desea a la mujer del anfitrión -crimen pasional- hasta un rival político, o que el objetivo fuese otro, incluso un personaje.

Ornatus: mal tiempo, invitado histérico, interpretar la ebriedad de algunos, comensal listillo complica la situación, uno de los invitados puede ser un teúrgo enviado en secreto por el Pacto para investigar el asunto -por medio de Divinatio se puede saber que se producirá un intento de asesinato, pero no descubrir ni a quien ni al asesino-.

NUEVE COMENSALES, NUEVE MUSAS

Durante los banquetes es habitual que los comensales sean nueve, igual número que Musas. Se disponen tres triclinios, en cada uno de ellos se recuestan tres comensales. Esto es lo ideal y teórico. En numerosas ocasiones se sobrepasa o no se alcanza este número. En este caso se puede reemplazar los triclinios con un lecho semicircular llamado sigma.

LA VIEJA TUMBA

Personajes recomendados: legionarios, soldados auxiliares, grupo pequeño de viajeros.

Un contubernio -grupo de ocho legionarios- o grupo diverso de militares sale en misión de patrulla rutinaria a un lugar desértico o poco poblado, como el linde de un bosque o zona montañosa -también puede ser en un viaje en principio sin importancia o que no tenga relación con una aventura principal-. Tras desviarse del camino, ya sea por causa del tiempo o al ver un esclavo huido y perseguirlo, llegan a unas ruinas de poca importancia pero inusuales de la zona, pues se trata de una arquitectura propia de un lugar lejano. Por ejemplo, si están de patrulla por la Galia pueden encontrarse ruinas fenicias o griegas.

Cuando inspeccionan la zona, una parte del suelo cede -se trata de una base de madera oculta por arena o maleza- y varios soldados caen al interior. Uno de ellos queda gravemente herido.

El interior del subterráneo, compuesto de unas pocas cámaras, parece una tumba arcaica de tiempos lejanos. Las paredes poseen multitud de gastadas pinturas que cuentan la historia de un guerrero que vino por mar desde una lejana tierra, muriendo tras una batalla, siendo enterrado en este lugar. Tras una falsa pared, que puede descubrirse pues si se golpea sobre ella se notará por el sonido que está hueca, se encuentra la tumba del guerrero. Posee algunos muebles casi fosilizados por el tiempo y la humedad, algunas armas oxidadas y unas pocas monedas. El cadáver fue incinerado por lo que solo encontraran una urna cineraria. Junto a ésta una espada o arma similar se encuentra en perfectas condiciones. En ella reside el alma del guerrero. Por lo tanto aquel que la coja se verá poseído por su espíritu. Puedes escoger las características de la larva de gladiador del *Codex Adversarii*.

El guerrero en realidad fue muerto por sus propios compañeros al perder la cordura, por ello su espectro intentará vengarse, asesinando a sus camaradas de contubernio. Lo hará por la noche, poco a poco. El juego consiste en descubrir el asunto antes de que les toque el turno a los personajes. Si el poseído es un personaje no sabrá lo que hace, aunque sufrirá pesadillas relacionadas con el asunto.

Para acabar con la larva el mejor método es romper el arma, lo que hará que desaparezca para siempre.

Si no quieres presentar un asunto sobrenatural puedes considerar que la tumba estaba protegida con algún tipo de sustancia alucinógena, como hongos o un preparado, causando el mismo efecto, desapareciendo a los pocos días o tras contrarrestarlos con otro fármaco.

Ornatus: un soldado supersticioso pierde los nervios. Uno de los soldados tiene el mismo origen étnico que el guerrero de la tumba. Quizás todos tengan pesadillas colectivas. El guerrero puede ser el espectro de un teúrgo relacionado con la muerte.

RECUERDOS DURANTE LA POSESIÓN

Cuando se actúa poseído por un ente el *energúmenos* o poseído puede recordar sus actos como si se tratase de una confusa pesadilla. Esto puede ser muy útil para enredar un poco la historia o dar información extra.

PESADILLAS

Personajes recomendados: cualquier tipo es adecuado, salvo uno que tenga insomnio...

El personaje sufre una terrible pesadilla que al día siguiente ocurre. A la noche siguiente sufre otra pesadilla, pero se da cuenta que puede evitar que suceda en la realidad si interviene. A la tercera noche otra nueva pesadilla, pero al despertar ve sangre en la cama. Por la noche ha sangrado por la nariz y el oído, encontrándose débil. Si busca en la cama encontrará un raro objeto, una pequeña cabeza de cobre con multitud de pequeños ojos con su nombre grabado. Para saber que es puede consultar a un intérprete de sueños. Este le dirá que se trata de un objeto capaz de producir sueños premonitorios si se duerme junto a él, pero que su uso debilita.

Solo conoce a una persona en la zona capaz de hacerlo, dando sus señas -por un módico precio-. Se trata de una anciana bruja llamada Córax que vive en un oscuro callejón, la cual simplemente le dice que dentro de poco comprenderá la razón de su "regalo". La bruja deja claro que con el tiempo se cobrará este favor, bendiciéndolo en nombre de la diosa Hécate -o maldiciéndolo si hace alguna barbaridad-.

Al poco el personaje sueña con una terrible enfermedad que le aflige, pero en el mismo sueño ve una rara planta conocida como *ephialtion*, un remedio contra las pesadillas que además le remediaría su afección futura. La planta debe buscarla en algún lugar agreste y elaborar un fármaco con ella, utilizando además adormidera y pidiendo la ayuda de Hécate y Somnus, dios de los sueños.

La enfermedad puede tener la naturaleza que quieras, aunque sería apropiado que alterase su carácter o le indujese a dormir de una manera demasiado profunda, como si no fuese a despertar jamás...

Ornatus: describir la primera pesadilla cómo si fuese real. El thespiodos habla en acertijos o de forma extraña. Más personas sufren la misma enfermedad, una epidemia producida por un efielte, un daemon de las pesadillas que hay que expulsar. Esta aventura puedes relacionarla con la semilla de aventura Sueños con la bruja, de Berenice. Para ello, el personaje puede ver por las noches una lechuza rondándole. Esto indica que el culto a Hécate tiene cierto interés en él, lo cual puede ser positivo o negativo. Nunca se sabe.

LA ISLA DE LOS ÁLAMOS

Personajes recomendados: marineros, piratas, militares, aventureros, trotamundos.

Un excéntrico, sabio y rico senador requiere el servicio de los personajes. Precisa traer desde una isla una mercancía va-

liosa para él y traerla hasta su casa. El trayecto puede hacerse, ida y vuelta, en algo menos de un mes.

El senador ya tiene contratado el barco. El capitán es un árabe de nombre Aiyabel. Tiene fama de ser supersticioso pero eficaz y avaricioso.

Durante el trayecto todo va perfectamente. Llegan a la isla sin ningún problema, recogiendo la mercancía de las manos de un hombre extraño de rostro espantoso pero magnífica voz. Se trata de una caja de madera ennegrecida por el tiempo, de medio metro cúbico. Al capitán no parece agradarle y ni siquiera la toca. La custodian los personajes.

En el viaje de regreso una bruma súbita envuelve al barco, siendo atacados además por piratas. Todo sucede con inusitada rapidez. En el combate nadie sale vencedor, pero los atacantes desaparecen. Cuando la bruma desaparece alcanzan la costa de una pequeña isla. Necesitan reparar un poco el barco, por lo que no tienen más remedio que adentrarse en la misma y buscar árboles para la madera.

De esta forma descubren que tres personas viven en la isla. Tres mujeres, una joven, una vieja y una niña. Dicen que el lugar se llama Isla de los Álamos y que ellas son sus cuidadoras. La isla es apacible, repleta de árboles frutales y comida, salvo la zona de los álamos, antigua necrópolis.

CANTOR DE PROFECÍAS: THESPIODOS

En numerosos templos y santuarios a diversos dioses pueden encontrarse thespiodos, cantores de profecías, expertos en la interpretación de sueños, así como en la exégesis de oráculos. Son estimados y respetados por su sabiduría. Conocen el mundo de los sueños y todo lo relacionado con ellos. Incluso el Emperador posee un thespiodos personal para interpretar sus sueños.

Se trata de tres brujas de cierto poder que aprovecharán la llegada de estos hombres, pues quieren sacrificar a uno de ellos a las diosas. Intentarán convencer a uno de ellos para que se quede o lo intentarán a la fuerza. Si los personajes se fijan bien en la necrópolis existe una cabaña en cuyo interior se encuentran multitud de restos de naufragios.

Si no quieres poner brujas bien puede ser que una de ellas esté loca y fuerce a las otras dos a realizar el sacrificio. Una de ellas puede advertir a los hombres de su intención -quizás le guste- o pueden descubrirlo escuchando una conversación entre ellas.

La caja puede contener lo que quieras, desde una simple estatua, un raro cadáver, papiros egipcios, quizás esté vacía -esto sorprendería bastante- o una carta del senador explicando que desea llevarse un pequeño álamo o las cabezas de las mujeres -esto sorprendería aún más-.

MITOLOGÍA: ÁLAMO BLANCO Y ÁLAMO NEGRO

El álamo blanco se considera símbolo de la ancianidad. Pero el negro es un árbol fúnebre relacionado con las diosas de la Tierra -Deméter y Perséfone-. Se utiliza para realizar adivinaciones: se realizan dos tesserae -dados-, uno de álamo negro y otro de abeto. Se hace una pregunta y según la puntuación se realiza la interpretación adivinatoria, siendo el álamo negativo y el abeto positivo.

Ornatus: un familiar de uno de los personajes había contado algo sobre una isla del mismo nombre, afirmando que quien la pisa rara vez vuelve. En la bruma pueden verse las sombras de los que murieron aquí. Rodean la isla multitud de tiburones y peces extraños. Las mujeres tienen cualidades físicas extraordinarias, como una fuerza sobrehumana o nunca comen o beben.

VENGANZA

Personajes recomendados: cualquier tipo es apropiado.

Los personajes llegan tras un duro día de viaje en invierno u otoño a una *caupona* –posada- cerca de una calzada. Cerca de ella pueden verse los restos de una carreta quemada, torpemente disimulada. El lugar está alejado de ciudades, estando dominado por un bosque cercano. El posadero, un italiano llamado Aufidio, es un hombre algo lento de pensamiento pero amable y sociable. Su defecto aparente es que es demasiado curioso, siempre preguntando. ¿De dónde vienen? ¿Para qué? ¿Cómo dijiste que te llamabas? En realidad se trata de un individuo detestable y peligroso, en extremo violento, pero que sabe disimularlo muy bien. Es veterano, sabe luchar aunque no está del todo en forma.

Los personajes se hospedan sin problemas, quizás demasiado, ya que incluso rebaja el precio de la habitación sin regatear demasiado –solo queda una habitación-. Son pocos los inquilinos del lugar: taciturnos, callados, no dejan de mirar con desconfianza.

Nada más anochecer los inquilinos se van a sus respectivos lechos. La mayoría duerme en una sala comunal en la parte baja. Uno o dos poseen habitaciones propias.

La noche arrecia y el viento aúlla con fuerza, cuando comienzan a oírse ruido de timbales y flautas, así como gritos gro-

FAUNOS Y SÁTIROS

Estos daímones de los bosques, llamados sátiros por los griegos y faunos por los romanos, son amantes de la danza y la juerga, el vino y la lascivia, estando relacionados con Dionisio. Representados con aspecto humanoide, peludos, con patas de cabra, orejas puntiagudas y ojos de cabra –con la pupila similar a la de los gatos pero en posición horizontal, no vertical-. Simbolizan las tierras incultas y apartadas de la mano del hombre, como la profundidad de los bosques. Son el espíritu de la vida salvaje y la fertilidad.

tescos e inhumanos. Los huéspedes se levantan y se reúnen asustados gritando que “ellos han vuelto”, “el dios del bosque nos devorará” y cosas por el estilo.

El posadero, aunque asustado, explica a los personajes que desde hace tres noches “seres nacidos de las profundidades del bosque” le acosan a él y a sus huéspedes. Al parecer se trata de faunos.

En realidad se trata de media docena de funambulistas –ver *artes ludicrae* en El Imperio romano- que quieren vengarse del tabernero. Esté los acogió hace un mes en la caballeriza sin cobrarles nada pero durante la noche él y otros lugareños les atacaron, quemando su carreta, violando a una mujer de la Compañía, robándoles todo su dinero y agrediendoles brutalmente. Esta es su venganza, aterrorizarle, arruinar su posada y recuperar el dinero que les robó.

Los disfraces de fauno están muy bien elaborados, son muy realistas. Actúan de noche con poca luna para no ser descubiertos. Utilizan todos sus conocimientos para ello: arrojar cuchillos, escupe fuegos, zancudos, equilibristas,... Todos ellos harán la vida del posadero imposible.





Pero lo que ignoran los funambulistas es que han atraído verdaderamente la intención de los faunos del bosque. Estos parecen divertidos con la actuación, pero irán más lejos que ellos. Y los personajes, en medio de un asunto que en realidad no tiene nada que ver con ellos.

Ornatus: puede que no sea la primera vez que visitan la *caupona*. Uno de los personajes conoce al posadero, antiguo militar o a uno de los funambulistas.

EL ÁRBOL DE LA MUERTE

Personajes recomendados: aquellos que posean una domus o una villa con jardín, porque una maceta en un piso para un árbol es un tanto complicado.

Durante la primavera un familiar o amigo erudito que suele viajar a menudo regala a uno de los personajes varios árboles recogidos durante su último viaje a la Galia. Le ayuda incluso a transplantarlo en su casa, ya sea en el jardín de su domus o villa. Los árboles crecen sin problemas y de momento no hay que darle mayor importancia, pues solo se trata de unos árboles hermosos y exóticos, ¿o no?

Sin saberlo, el aventurero se ha traído de la Galia un árbol relacionado con un viejo culto druídico o un *todtembaum* de los *erilaz* germánicos. En su interior moran varios espectros que escapan durante las Lemurias a no ser que alguien derrame sangre sobre ellos durante las tres noches que dura la fiesta. Si esto no sucede las larvas saldrán causando daños. Primero atacarán a los más jóvenes y mujeres. Después a los adultos. Puedes coger las características de la larva de gladiador para simular la de las larvas del árbol.

Para solucionar el entuerto se puede derramar sangre en el árbol o quemarlo, desapareciendo las *larvae*. También se puede amenazar con el nombre de la diosa Hel, diosa del infierno germánico, pero para ello se requieren los conocimientos adecuados, quizás sorprendería si se tiene un esclavo germano y la nombra.

Ornatus: el *todtembaum* puede ser un árbol majestuoso, el preferido del personaje o de un familiar cercano, como su esposa o un hijo. Puede ser un árbol frutal y el haber comido sus frutos puede traer consecuencias: pesadillas, visiones de muertos, atraer a los espectros...

TODTEBAUM: EL ÁRBOL DE LA MUERTE

Los germanos y algunas tribus celtas encierran en los árboles a sus enemigos. Para ello les cortan la cabeza y abriendo la corteza del árbol, ya sea de forma manual o por medios sobrenaturales, las dejan dentro, encerrando sus almas. Estos árboles son fuente de poder, pero si no se realizan los ritos adecuados, los espectros de los muertos pueden escapar de su interior durante la fiesta de los difuntos de las Lemurias -9, 11 y 13 de mayo- causando estragos.

HERENCIA

Personajes recomendados: cualquier tipo de personaje es apropiado, aunque quizás uno que posea poco dinero sería mejor. Estaría más motivado para lograr atrapar la herencia.

Uno de los personajes recibe una misiva de un familiar. Uno de sus parientes lejanos, uno que apenas conoce o recuerda, ha fallecido repentinamente y le hace heredero de parte de su "fortuna". Como requisito debe ir a la casa del difunto y velarlo durante tres días como es habitual -es curioso pero la carta es posible que se enviase cuando el muerto aún estaba vivo. ¿Cómo es posible?-. Allí encontrará a unos pocos familiares allegados del difunto. No era muy popular pues era un tanto excéntrico y complicado de tratar.

El albacea indica, en presencia del cadáver, las formas en que debe llevarse a cabo la herencia. Revela que el difunto ha dejado tres posibles legados. En la habitación pueden verse tres

grandes arcones cerrados. Cada uno posee una complicada cerradura, pero las llaves no están. El albacea explica que el difunto las escondió por la casa. Para encontrarlas se debe resolver tres acertijos. Para abrir los arcones deben encontrarse las tres llaves. Tiene un día y una noche para ello. Al amanecer del siguiente día se acabó. Lo importante es medir el tiempo de la búsqueda y ver como se va consumiendo.

Los acertijos son los siguientes. Siéntete libre de inventar otros si crees que estos no son adecuados:

"En las puertas del Hades, donde los muertos no hablan pues son sombras". Esta llave se encuentra en la boca del cadáver. Los personajes pueden confundirse y buscar en un pozo o en el sótano.

"Haz como Tántalo, pero ten éxito". Dentro de una manzana de oro como cúspide en el techo de la casa. Es posible que busquen en el jardín o el huerto y se dediquen a abrir cada fruta para ver si se esconde en su interior.

"Una la tienes tú en la mano". Uno de los arcones está abierto. Es posible que no se les ocurra comprobar si están cerrados o no. Simple, pero muchos caen en esta sencilla trampa.

Los arcones pueden contener lo que quieras, desde dinero, títulos de propiedad de una villa, libros, más acertijos, estar vacíos,... lo que más te convenga.

Ornatus: interpretar y medir el tiempo es importante. Puedes inventarte imprevistos, como pequeñas trampas que haya dispuesto el albacea por orden del difunto. Por ejemplo, la manzana de oro puede estar suspendida por medio de una cuerda y ser muy difícil de alcanzar. Si juegas con teúrgos bien puede ser que el difunto también lo fuese y el asunto se podría complicar, pero los arcones tendrían valiosas herencias.

EL SUPPLICIO DE TÁNTALO

Tántalo, rey de Lidia, en Asia, fue condenado por los dioses al Tártaro a padecer hambre y sed por toda la eternidad. Cerca de un árbol frutal y de un río, cuando se acercaba al árbol, este alejaba sus ramas; cuando se acercaba al río, el agua se alejaba.

NACIMIENTO EXTRAORDINARIO

Personajes recomendados: cualquier tipo, aunque uno con conocimientos de medicina sería interesante, además de un cazador o similar.

Uno de los personajes ha sido invitado o casualmente se encuentra en una villa donde uno de sus familiares o amigo - puede ser otro jugador- más allegado va a tener un hijo. Nace durante una noche tormentosa y se suceden varios eventos de difícil identificación. Por ejemplo, multitud de animales salvajes merodean por la zona, aunque parecen tranquilos. O bien pueden caer varios rayos, y eso que el cielo parece estar despejado, que producen un pequeño incendio. O bien el neonato parece tener alguna extraña cualidad física, o quizás alguien sangra o se siente terriblemente mal sin motivo aparente.

Se trata de un nacimiento *vopisco*. Lo habitual es llamar a un sacerdote para que purifique la casa y el nacimiento. Además, el neonato muerto debe ser quemado y sus cenizas enterradas lejos de la casa.

Tras varios días, durante las noches comienzan a escucharse los lloriqueos de un bebé. No se trata del neonato vivo, sino del otro... comienza la pesadilla para la familia. Tanto el padre como la madre están atemorizados, pues su recién nacido noche tras noche se va debilitando, como si el espectro de su hermano le robase la vida.

Si se buscan las cenizas enterradas, la urna cineraria está rota y las cenizas han desaparecido. Solo queda un agujero en el suelo,

como si un animal hubiese escarbado hasta alcanzarla. Deben buscar al animal y matarlo para que acabe todo. Un experto en caza puede identificar el tipo de animal y la forma de cazarlo.

Puede tratarse de un lobo o perro salvaje de los alrededores. Excusa perfecta para una pequeña aventura de caza por un bosque cercano o lugar montañoso. El animal debe tener algún distintivo para identificarlo como el culpable. Puede tener la rabia o su pelaje se está cayendo, moribundo por la ceniza ingerida, influenciado por el bebé.

Ornatus: se han sucedido varios nacimientos de este tipo en la zona. El sacerdote purificador ha sido atacado por un animal salvaje. Una teúrga del culto a Juno, una domina, puede hacer de comadrona y utilizar numinae para indagar más sobre el asunto.

NACIMIENTO VOPISCO

Tal y como explica Plinio el Viejo en su Historia Natural los nacimientos *vopiscos* son aquellos en los que un gemelo muere, dificultando el nacimiento del otro. Se consideran de mal augurio y habitualmente acompañados de prodigios y fenómenos extraños. Se debe considerar que se nace teniendo un cadáver al lado.

SOMBRAS EN EL HIELO

Por Fernando De la Guardia

Personajes recomendados: legionarios, diplomáticos, habitantes del poblado marcomano.

Selva Herciniana, en los Alpes, provincia de Raetia, a principios del reinado de Cómodo. Los personajes están destinados a la III Legión Itálica -apodada *Concors*, cuyo estandarte es la Cigüeña-, la cual esta acuartelada en el campamento de Castra Regina, sobre el antiguo asentamiento celta de Radaspona. El campamento posee unas murallas inusitadamente altas y amplias -8 metros de alto por dos de ancho-. Una gran fortaleza.

La legión tiene como misión proteger la provincia y sus fronteras, por ello, al norte de Castra Regina, un pequeño destacamento, llamado *Praeses Poenus*, marca la frontera junto a un poblado de germanos marcomanos desplazados al lugar tras las Guerras Danubianas llevadas a cabo por el fallecido emperador Marco Aurelio. 180 hombres conforman esta avanzadilla para seguro del territorio y del poblado.

El territorio es inhóspito, dominado por los desafiantes Alpes y la tenebrosa Selva Herciniana, donde la luz rara vez alcanza el suelo. Además, el destacamento, tiene que lidiar con los marcomanos, sometidos a duras penas, ya que se trata de antiguos combatientes vencidos.

Pero el Praeses tiene un problema y es que su único pozo se ha contaminado y no puede utilizarse, por ello se ha buscado otra alternativa. Los congelados y pobres riachuelos de la zona no son suficientes para todos -hombres, caballos y mulas-, por lo tanto se ha optado por el hielo acumulado en un glaciar cercano. De manera rutinaria, un pequeño destacamento se traslada al glaciar situado a 2 horas del campamento a recoger la ración diaria de agua del campamento. Dicha tarea se lleva a cabo cada día, siendo realizada por una caravana de unos 30 hombres y 50 mulas. En total se tardan unas 6 horas en realizar la tarea, que consiste en picar bloques de hielo del glaciar y almacenarlos en barriles. Una vez en el campamento, se hierve el agua y está lista para su consumición tras el tratamiento que le dispensa un médico militar.

Durante la excavación del hielo uno de los legionarios observa numerosas sombras con forma humana dentro del gla-

ciar y avisa al optio –ayudante del centurión, jefe del Praeses-encargado de dirigir la caravana. Tras estudiar la silueta, el optio ordena excavar el hielo para sacar una de ellas, hallando la momia, congelada y perfectamente conservada, de un guerrero bárbaro, totalmente equipado para ir a la guerra. Decide trasladar la momia al campamento.

Al día siguiente, la noticia del hallazgo empieza a circular por el campamento, y los aparentemente pacíficos nativos de los alrededores empiezan a mostrarse cada vez más irritables y embargados de un temor supersticioso. Cuando con la llegada de la luna nueva desaparece un niño del poblado, los marcomanos acusan a los invasores romanos de haber despertado *“a la maldición que se oculta en el hielo”*. La tensión crece por momentos: insultos y pequeñas peleas se suceden.

A partir de ese momento, cada noche desaparece un niño del poblado, hasta que en la mañana del tercer día, se produce una revuelta entre los lugareños y muere un comerciante romano. Inmediatamente el centurión al mando del campamento ordena una sangrienta represión de la revuelta que dura toda la jornada. Hasta que al caer la noche, la luna surge en el horizonte convertida en una luna de sangre. Del bosque cercano, surge amenazante un ejército de sombras que se lanza, ávido de sangre sobre romanos y nativos...

Ornatus: leyendas antiguas, rumores sobre canibalismo, consejo de ancianos, cacería humana en tenebrosos bosques nevados y en glaciares, climatología adversa, niebla, muertos vivos, sacrificios humanos, cooperación entre romanos y marcomanos para sobrevivir.

POENUS

Antigua deidad de la zona occidental de las montañas de los Alpes. Es habitual que los legionarios de la zona lo honren y adoren para obtener su beneplácito. En la aventura el nombre del campamento avanzado es Praeses Poenus, que tiene diversas interpretaciones: Protector o defensor Poenus; Poenus dios tutelar; o simplemente Jefe Poenus.

EL PAPIRO OLVIDADO

Personajes recomendados: cualquier teurgo, pero especialmente aquellos del orden senatorial o ecuestre. Puedes adaptarlo para una teúrga, pero quizás la aventura sería un tanto forzada.

Uno de los personajes encuentra de casualidad un papiro entre sus documentos. Hace referencia a un asunto que aconteció hace tiempo. Está escrito con su letra, pero no recuerda haberlo escrito, además, la parte inferior del papiro está quemado. A medida que lo lee, va recordando.

El papiro, escrito en forma de diario, hace referencia a una mujer que conoció hace tiempo durante un viaje y sobre su tormentosa y pasional relación. También hace referencia a su embarazo y a los problemas que dio, muriendo la madre. Aparece el nombre de un médico griego, Lisícrates de Cos, que le ayudó pero en el papiro narra que tras el parto se llevó a su hija... el resto del papiro está quemado. ¿Cómo es posible que no recuerde nada de esto? ¿Es posible que el médico le drogase y le hiciese olvidar?

Tras leer el papiro va recordando poco a poco, convirtiéndose en una obsesión. Su niña parecía normal, pero tenía una marca visible de nacimiento en el cuello, una corona y en su interior lunares formando una pirámide.

Si el personaje indaga sobre la forma de la marca piramidal sabrá que forma el sagrado símbolo de los pitagóricos, el te-

tractys. El médico era un filósofo que secuestró al niño para su instrucción. La corona suele hacer referencia a Juno.

A los pocos días, una niña - como Iniciador determina la edad que más te convenga- aparece en la casa del personaje. Se trata de su hija que aparece casualmente. Aquí comienzan los problemas.

Su hija es ahora iniciada de los pitagóricos, lo cual puede ser ventajoso, pero la madre de la niña, era una domina, una teúrga del culto a Juno. Esto es algo que el personaje ignoraba cuando mantuvo la relación con ella. Al parecer la domina fue enviada por su superiora para quedar embarazada del teurgo. Las razones pueden ser variadas. Desde estrechar alianzas familiares hasta cumplir algún tipo de oráculo predicho.

Comienza una contienda por la joven, pues tanto los pitagóricos como las dominae lo reclaman. Al principio de forma amistosa, ofreciendo regalos, pero la parte que no obtenga lo que desea intentará métodos más agresivos, como el secuestro, la extorsión o agresión. Quizás lo peor del asunto es que nadie parece escuchar la opinión del padre.

Lo mejor es que el personaje pida ayuda e intente solucionar el problema, o quizás no le importe su hija y haga como Salomón: la mitad para cada uno.

Ornatus: las letras parecen borrarse solas o convertirse en números sin sentido. Aparecen al personaje varios puntos en la piel formando el tetractys o uno de los símbolos de Juno. Puedes escribir una hoja de papel, escribir la historia y quemar una pequeña porción –un poco de rol en vivo-.

EL SÍMBOLO DE LOS PITAGÓRICOS: EL TETRACTYS

Para los pitagóricos el número sagrado es el diez, pues simboliza el mundo. Se representa por medio de una pirámide de cuatro por cuatro puntos, con un único punto en el centro. Los pitagóricos incluso juran por él: “Por el que ha descubierto la tetractys de nuestra sabiduría, fuente que posee las raíces de la eterna naturaleza”. En esta aventura el médico al ver la marca no pudo dejar de llevárselo a su maestro para que determinase que hacer con la niña bendecida por Pitágoras.

PRUEBA DE PERSPICACIA

Personajes recomendados: cualquier tipo de proci –iniciados-, o teúrgos con poco poder.

Una noche tranquila en la residencia del mistagogo. Incluso puede que el personaje esté acompañado por otros “amigos” –personajes-. La velada ha sido agradable. Se ha cenado bien y bebido mejor. Todos van a sus dependencias a dormir, salvo los que demasiado borrachos se quedan a dormir donde queden vencidos por el sopor del vino. Pero el mistagogo parece preocupado, por mucho que se le pregunte, da evasivas o respuestas sin sentido...

Cuando se retira el mistagogo y el personaje –procurar que se vayan casi juntos-, escucha una conversación en uno de los pasillos. Lo que parece un extraño ser, habla desde la penumbra a su mistagogo, amenazándolo con matar a su proci –el personaje!- a no ser que cumpla lo prometido en el plazo de esa misma noche. El mistagogo acepta resignado, retirándose a su cuarto. El ser parece esfumarse.

Tras un largo rato, se escucha un prolongado y brutal grito desde el dormitorio del mistagogo. Los personajes al aparecer contemplan una escena dantesca. La habitación desprende un fuerte olor a incienso y otros perfumes, utilizados habitualmente para ritos de cierta dificultad, pero casi siempre relacionados con adoración de daemones. Por mucho que se busque el mistagogo ha desaparecido, además la cama, rasgadas sus sa-

banas por algo que parecen garras, está empapada en sangre y pueden verse algunos trozos de carne y alguna que otra víscera. La ventana está abierta. Si alguien se asoma puede verse una alta figura ataviada de negro corriendo. Perseguirla es casi imposible por la ventaja que lleva.

Una terrible situación... creada por el mistagogo. No se trata sino de una prueba. Evaluar la inteligencia y diligencia del proculus ante la vida real. Todo se trata de observar. La sangre, en realidad, no es humana, sino de animal –con ir a la cocina verán el animal desangrado-. La sabana rasgada está destrozada con un cuchillo curvo escondido bajo el colchón. En la habitación aunque hay incienso faltan otros componentes ritualísticos. En la caballeriza falta el caballo del mistagogo y de un sirviente, los cuales volverán por la mañana. Si los personajes investigan un poco se darán cuenta de que nada encaja. Lo único real de la prueba es el daemionium...

Ornatus: inventa los detalles incompletos que creas apropiados para complicar la historia. La misión del daemionium es complicar la prueba, considera que es prácticamente invisible y es capaz de emitir ruidos en cualquier sitio de la casa, incluso susurros y lamentos, y pequeñas ilusiones, como gotas de sangre o sombras en movimiento. El lugar es importante, puedes dibujar un mapa más o menos detallado. Es posible que el mistagogo tenga como costumbre someter a este tipo de pruebas a su proculus, lo cual puede ser una pesadilla.

UN RECADO PELIGROSO

Personajes recomendados: teúrgos de cualquier tipo, pero lo más indicados son aquellos con dotes de combate –es recomendable que el personaje del recado vaya acompañado de uno o dos personajes más-. El mistagogo debe ser un individuo duro y cruel, cuyo deseo es endurecer a su proculus... o vengarse de él por algo que hiciese, o dejase de hacer. Una lección que nunca olvidará.

El mistagogo envía a su proculus que envíe un rollo de papiro sellado a un conocido suyo, pero que el personaje no conoce. La casa está situada en un barrio de mala muerte en una ciudad o lugar apartado en el campo. Al tocar en la puerta, le abre un sujeto con cara de pocos amigos. Es un hombre gigantesco que casi cubre todo el marco. Pese a ello, se oyen voces dentro de personas jugando a los dados de forma ruidosa, soez e incluso maloliente –el hedor parece atravesar las paredes-. El personaje le entrega la carta, el gigantesco veterano lee la carta –le lleva su tiempo-. Sus ojos miran al personaje, escrutándolo. Mira la carta, y nuevamente al personaje. Sonríe –aunque parece una mueca- e invita a entrar al personaje y sus acompañantes. Les sirve vino y les invita, insistiendo mucho, a jugar con ellos a los dados. Las apuestas son bajas. Sentados alrededor de una mesa, varios veteranos beben y juegan. Sobre la mesa puede verse un círculo de pequeñas llamas, y dentro de ellas, varios escorpiones pugnan por escapar. Los dados se tiran dentro, por lo que al intentar cogerlos, o bien se puede uno quemar o picar un bichito. A los veteranos les gustan las emociones fuertes. En un extremo puede verse un altar a varios dioses, pero destaca el del dios Príapo y Laverna.

Tras jugar un rato y reírse estruendosamente de los personajes, el gigantón que leyó la carta, un tanto ebrio, la lee en voz alta a sus compañeros: *“Tal y cómo te prometí, Lucio Priapodoro, te envío al individuo que te acusó ante los magistrados. Haz con él lo que te parezca”*.

Momento tenso entre todos. Las situaciones posibles son múltiples, pero lo normal es que termine en una pelea multitudinaria. Los veteranos pelean con sus manos, muebles –sillas e incluso la mesa- y quizás algún palo. Nada de armas blancas. Solo las utilizarán si los personajes lo hacen. No se trata de asesinar a nadie, Priapodoro solo quiere “divertirse” un poco a su

forma. Si la lucha es correcta en estos términos es posible que todos terminen tan amigos.

Tras descansar y reírse –si todo a quedado en una pelea “de taberna”-, Priapodoro comentará al personaje que él –incluyendo su tropa- es un honrado ladrón y camorrista que trabaja para su mistagogo y que está a su servicio para lo que necesite.

Ornatus: el rollo de papiro puede estar en blanco. La frase que lee Priapodoro es inventada. Ya sabía la llegada del proculus. Si el personaje utiliza numinae el veterano está protegido con amuletos, dificultado la acción, o el vino está drogado. La idea de la aventura es hacer un contacto, aunque sea de forma peculiar, y hace ver al personaje que no puede fiarse de nadie, ni siquiera de su mistagogo.

PRÍAPO Y LAVERNA

Príapo, dios de origen frigio (Asia Menor) de la fecundidad, hijo de Dioniso y Afrodita. Se le representa como un hombre feo, con aspecto de sátiro y un miembro viril de tamaño descomunal. El nombre del veterano, Priapodoro significa “don de Príapo”. Solo hay que imaginar el porqué.

Laverna, antigua deidad itálica de los infiernos. Las ofrendas se le hacen con la mano izquierda. La plebe la venera como diosa de los ladrones y falsificadores.

EL MODERNO CLAUDIO Y LA VERDADERA VIRGINIA

Por Daniel Martín

Personajes recomendados: teúrgos de origen patricio o personajes que sin serlo, estén relacionados con los honestiores. Incluso personajes acostumbrados a realizar misiones de “detective”.

Un liberto llamado Bruto, que conoce a uno de los personajes y sabe que está vinculado al Pacto, le ofrece una importante y delicada misión que exige fiabilidad de acción, discreción y omisión de palabra, lo cual a posteriori se comprenderá. El *affaire* involucrará a los personajes en los bajos fondos a la búsqueda de una persona. Este Bruto es uno de los hombres de confianza de un dialis de la familia Cornelia, que tal y como dice Bruto *“él os conoce a todos, pero no quiere revelarse todavía. Pero estaría muy agradecido si le ayudáis en este doloroso y delicado asunto”*.

Este Bruto, si los personajes aceptan el trabajo, les entregará una carta sin firmar, aunque por la forma de expresarse, deja entrever que se trata de un dialis. La carta explica que su hija Virginia ha sido secuestrada. La única pista que posee es el lugar del secuestro. Los cuatro porteadores de la litera que la transportaban murieron cerca de los jardines de Salustio, en el distrito de Alta Semita. Lo curioso es que los porteadores parece que se mataron entre sí. Los jardines de Salustio son inmensos, ya que posee domus privadas, bibliotecas, pórticos para paseo y numerosos edificios. Aunque el lugar es concurrido, es intrincado y laberíntico. No es búsqueda sencilla. Virginia fue secuestrada esa misma tarde, por lo que la rapidez de acción es fundamental. En la carta se puede intuir que para el dialis, el que Virginia estuviese a esa hora por esa zona es una sorpresa.

Tras una búsqueda intensa, los personajes encuentran a Virginia oculta en unos antiguos jardines en apariencia descuidados, pero repletos de exuberantes viñas que crecen de forma salvaje y desmesurada. La hermosa y voluptuosa joven aparece semidesnuda y postrada. En apariencia víctima de una reciente violación, pues tiene numerosos hematomas por el cuerpo y aún está agitada.

En este momento los personajes sufrirán un ataque teúrgico, atacados por la numina Grito Báquico –ver numina de grado 3 de Hierofanía-. El grito procede de una zona arbolada. Los que fallen se verán asaltados por la lujuria. Lo más probable es que se acerquen a la joven y se den una alegría, la cual no solo no se resistiría, sino que interactuará con fervor y entusiasmo.

En la rama de un árbol se oculta una temible pantera, que espera a que los intrusos desaparezcan o queden agotados por el desenfreno orgiástico. Si la fiera es descubierta y atacada, aquellos afectados por la numina la defenderán. Si al final la bestia es asesinada por los rescatadores se transformará en un hermoso joven.

El joven se llama Antistio, siendo de *obscurus loco nati*, aunque adinerado, ya que es el beneficiario de una sustanciosa herencia, que incluye una villa en la Campania, y una pequeña pero lujosa casa en la zona más cara de Roma. En realidad es un fiel del culto a Baco, irremisiblemente atraído por la joven. Antistio, por diversión, es conocido por ser un actor de los barrios bajos. De esta forma pudo darse a conocer a la entonces casta Virginia y seducirla, inflamando especialmente su reprimida lujuria.

El dialis ha encargado esta misión a los personajes para que, en el caso de que sean descubiertos, no sean vinculados ni con él ni con su hija, en orden a preservar su aparente virginidad. En todo secuestro puede ocurrir una desgracia para la honestidad de las damas. A propósito, Virginia no se suicidará tras “despertar” de su ensoñación lujuriosa, sino que aparentará conservar la virginidad, se casará con un rico y poderoso patricio, y pasará a ser conocida en ciertos círculos como una matrona ligera de cascos, y aficionada al vino...

Ornatus: la aventura puede desarrollarse en cualquier ciudad del Imperio que tenga unos jardines extensos, como Cartago, Alejandría, Massilia o Antioquia, y que además esté cerca del Mediterráneo, pero debe ser una ciudad con viñedos y actividad del culto a Baco. Otra aventura a posteriori podría estar relacionada con el posible embarazo de Virginia por el orgiante o uno de los personajes. Antes de realizar la aventura alguno de los personajes bien puede conocer a Virginia e incluso intentar cortejarla. O bien conocer al gran actor de atelanas Antistio.

PODERES DE ANTISTIO

El orgiante Antistio –fiel del culto a Baco- solo tiene dos poderes, pero muy útiles. Puede realizar un poder similar al Grito Báquico de Hierofanía, pero solo es capaz de provocar lujuria e ira –de esa forma eliminó a los portadores de la literatura-. El otro poder le permite convertirse en pantera.

MI BUEN AMIGO

Por Iván Llamazares

Personajes recomendados: militares, personajes de origen celta, teúrgos relacionados con el mundo sobrenatural céltico.

Salutem

Mi buen amigo cuanto tiempo ha pasado ya. Sabes que los años se me pierden en el recuerdo. Éramos imprudentes y el mundo era nuestro, bien sabes que el ejército es el mejor lugar en el que un hombre como yo puede estar.

La verdad es que me ha costado muchísimo localizarte, viajas demasiado y con mucha frecuencia. Deberías buscarte una buena esposa, sino la tienes ya, que te dé hijos sanos y comprar un buen terreno y echar raíces en él.

Hasta no hace mucho esa era mi idea de la felicidad y por Marte que era feliz así. Pero que crimen debo de haber cometido para que esto me pase a mí. Soy un hombre piadoso y honrado que sirvió en la legión mis

buenos años, más de los debidos como bien sabes, y en ningún momento me quejé de nada. Ni siquiera cuando me tocó en sorteo este terreno en la fría y húmeda Britania. Como decía mi padre no hay tierra mala, solo hombres ociosos y yo he sido muchas cosas pero nunca holgazán.

Me casé con una robusta y preciosa caledonia de anchas caderas para que me diera unos hijos sanos y fuertes como su padre, y tras siete años de intentarlo una y otra vez los dioses solo me dieron uno: esmirriado, enjuto, con ojos de búho, más amigo de pasear por el bosque que ayudar en la labranza a su sufrido padre, aunque para zampar bien que se apaña.

Ese niño siempre ha sido muy raro. Todo el día escudriñando con esos ojos de color miel. A veces pienso que no es hijo mío y por si acaso muelo a palos a mi esposa por adúltera. Pero luego me calmo y recuerdo que la aldea más cercana está a casi un día de camino.

Todo iba bien pero desde hace algún tiempo que mi mujer anda rara con el niño. Dice que cuando yo no estoy le habla en una idioma extraño, como “el de la gente de los túmulos” dice ella. Todo esto me incomoda. Además le cuenta cosas cuando estoy ausente sobre la gente del bosque. Maldita sea amigo, sabes que no me asusto con facilidad, pero por las noches juraría por los dioses infernales que algo intenta entrar en mi pequeña casa en el linde del bosque.

Mi mujer dice que no es su hijo, que se lo han cambiado. Pero cuando le pregunto quien, me dice que la gente del bosque. Quizás se refiera a bandidos o algo por el estilo, pero que yo sepa en el bosque no se oculta nadie. Por si acaso presto mayor atención al maldito bosque, además tengo la ayuda de dos grandes perros que poseo. Los compre en Hispania. Fieles y bravos, estoy orgulloso de ellos.

Pero no tengo más remedio que empezar a creer a mi esposa. Descubrí a un viejo merodeando por la casa en mi ausencia. Parecía un pequeño tronco reseco. Incluso de lejos parecía un niño, pero tenía barba y una desagradable y estruendosa risa. Al parecer había estado hablando con el niño. Le amenacé con el hacha, pero me respondió que solo estaba hablando. Le respondí que mi hacha tenía mejor conversación. Se fue pero me dijo que volvería. Se esfumó en el bosque y creo que entre los árboles pude ver más viejos como él y un gran ciervo entre ellos. Cuando se lo conté a mi mujer dijo una sola palabra y palideció: Cernunnos.

Aunque las aldeas están a un día de camino la gente murmura sobre el niño, el bosque y los viejos que han visto.

Aquí están pasando cosas raras y acudo a ti porque siempre has sido valiente, sabio y perspicaz... menos aquella vez. Seguro que lo recuerdas. Esa flecha sármata casi se clava en tu despreocupado cuello, menos mal que yo estaba allí y me llevé la flecha por ti. Me duele siempre cuando va a llover. Acudo a ti amigo pues estoy desesperado. Mi mundo ya no es el que era, ya no confío en nadie. Por favor amigo mío ven y ayúdame a volver las cosas a su sitio.

Vale

Claudio Mulo

Ornatus: esta aventura se presenta en forma de carta, es recomendable hacer una copia de ella –una fotocopia- y presentarla al jugador. En la carta se deja entrever que Claudio Mulo es un tanto ignorante, pero no es ningún idiota. Se trata de un bruto pero amigable veterano. Puedes interpretar a la gente de los alrededores asustados con el bosque o quizás hagan parecer que ignoran incluso la existencia de Mulo. La mujer caledonia puede ser algún tipo de bruja o incluso un ser del bosque. Los viejos pueden ser algún tipo de muerto viviente, espectro o duende.

CERNUNNOS, EL DIOS ASTADO

Dios celta con cabeza de ciervo y barba. A su lado siempre una serpiente con cuernos de carnero, y a veces un ciervo y un toro. Relacionado con la fecundidad, la caza y la riqueza, es el señor de los animales. Es también conductor de los muertos –psicopompos- al inframundo. Puede ser un dios temible, siendo muy adorado en la Galia y Britania.

ÍNDICE ALFABÉTICO

- AdiestramientoL88
Adormidera y trance.....L95, P15, P86
Adquirir dominatus.....P91
Adquirir numinaeP90-91
Aetate provectus.....P96
Agathodaemon.....O9, O56
Agrymos (congregación)P80, O49
Albino (familia)O44-45
Alieni HumanitaeO46
Alquimia (taumaturgia)O18
Altar (lugar de poder)P81
Amolitus (goétia)O18
Amputación y hemorragia.....L84
Anfiteatro.....L51, L59-60
Anfiteatro Flavio (Coliseo)L51, L60
Anillos cosmogónicos.....O8
Ánima (designación).....O32-33
Animales.....O41-42
Animales gigantes.....O40
Aphrodisias (Misterio)P24-29
Apologeta (goétia)O18
Aretología (taumaturgia)O18
Areté.....P20, P96, O17-21
Armaduras.....L81-82
Armaduras.....L82
Armas cuerpo a cuerpo.....L80
Armas de proyectil.....L82
Astrología (taumaturgia)O18
Atanor (horno alquímico)O48
Ataque con armas de proyectilL79
 modificadoresL79
Ataque cuerpo a cuerpo.....L78-79
 modificadoresL79
Ataque teúrgicoP86
Atlantes.....L69
Atlántida.....O27-29
Aunacis (atlante).....O10, O28, O45
Aves estífnalas.....O38-39
Batalla de LugdunumL44
Bellum (Misterio)P29-33
Bellum deorum.....L9, P13, P96, O25
BétilosO17, O31
Bulla Felix (bandido)L57
Caelum (Misterio)P33-37
CaerimoniaP84
Caerimonarius.....P84-85
Calidad de las armasL82
Calzadas.....L65
Canis niger (El Perro Negro).....O24
Caos (Primordial).....O8, O62
Capicúa y pifiasL12
Carácter y destino
 Puntos de inicio.....L13-14
 RasgosL34-36
 UtilizaciónL33-34
Catacumbas.....O24, O62
Ceres (culto)P14-15, O48-50
Cinco emperadoresL43-44
Cinegéticas (cazadoras).....O47
Cínicos (scola arcana)O20
Círculo de la Filósofa.....O61-64
Clientes.....L65
Clipeus sagrados.....P30
Clodio AlbinoL43-45
Colegios sacerdotalesL63
Combate
 Acciones especialesL84-86
Combate teúrgicoP86
Cómodo (emperador).....L43-44
Congregaciones.....L10, P19, P79-80, O12
Constructores de laberintosO15
Cornelio (familia)O44-46
Corpus (designación).....O32-33
Corpus ReligioP21
Creación (goétia).....O18
Cristianos (adversarius)O22-25
CualidadesL27-28
 Puntos a repartirL13-14
 Beneficio de aventurasO54
 Influencia (designación).....O33
Lista
Académico (G)L28
Acrecentar dignidad (G)L30
Actividad secreta (-G)L29
Adepto instruido (G)L32
Adicción (-G)L29
Adversario sobrenatural (-G)L32
Agresivo (-G)L30
Aguantar dolor (G)L29
Aguantar fatiga (G)L29
Aliados del Pacto (G)L32
Alter ego (G)L30
Ambidiestro (3)L29
Amuleto (G)L30
Anciano (-G)L29
Animal especial (G)L31
Aplicado (G)L28
Artista (G)L28
Ateo (-G)L30
Atleta natural (G)L29
Atormentado (-G)L30
Atractivo (G)L29
Camarada (3)L31
Campaña (G)L28
Característica aplicada (G)L29
Característica formidable (3)L29
Características entrenadas (2)L29
Célebre (G)L31
Círculo de contactos (G)L31
Círculo de sabios (G)L32
Cliente (G)L31
Códices (G)L31
Código de conducta (-G)L30
Combatiente (G)L28
Compromisos (-G)L30
Congregación (G)L32
Conocidos (G)L31
Conocimiento útil (G)L30
Conocimientos secretos (G)L32
Contactos entre los
 condenados (G)L32
Criminal (-G)L31
Débil (-G)L29
Desarrollar habilidades (G)L28
Desfigurado (-G)L29
Desterrado (-G)L31
Destino (G)L30
Deudas (-G)L31
Dignidad extraordinaria (5)L30
Dislexia (-G)L28
Doble pericia (3)L28
Dogmático (G)L32
Dominio extra (G)L32
Dynastes (G)L32
Enemigo (-G)L32
Entidad encadenada (G)L32
Esclavos (G)L32
Esfera de salvaguardia (G)L33
Espiritista (G)L30
Estudioso (G)L28
Evocación de sangre (5)L33
Excéntrico (-G)L30
Extranjero (-G)L30
Fenómeno sobrenatural (G)L30
Firmeza (5)L31
Genius combativo (G)L33
Genius poderoso (G)L33
Herida extra (G)L29
Incrementar característica (G)L29
Influencia (G)L32
Innata (5)L28
Instrucción política (G)L28
Instrucción profesional (G)L28
Intuición (G)L31
Invulnerable (G)L29
Joven (-G)L29
Lesión (-G)L29
Linaje (G)L30
Lingüista (G)L28
Locura (-G)L31
Mala fama (-G)L32
Maldito (-G)L31
Marcado por los dioses (G)L31
Mecenas (G)L32
Memoria visual (2)L31
Mistagogos (G)L33
Misterio extra (G)L33
Negocio (G)L32
Numinae extra (G)L33
Objeto de calidad (G)L32
Oculto (-G)L30
Palaestra (G)L33
Pericia (G)L28
Posesiones (G)L32
Posición (G)L30
Preceptor (G)L32
Rasgo de carácter fuerte (G)L31
Refugio secreto (G)L30
Repudiado (-1)L32
Riquezas (G)L32
Salud de hierro (G)L29
Sirviente (G)L32
Sombra (-G)L33
Sortilego (G)L31
Subordinado (-G)L32
Suerte (G)L31
Supersticioso (-G)L31
Teúrgia rápida (G)L33
Trotamundos (G)L28
Vendetta (-G)L30
Vida en los bajos fondos (G)L28
Villa (G)L32
Voluntad de hierro (G)L31
Cultos
 al emperadorL63
 ApoloO26-27
 Baco (condenado)O26
 capitolinosO43-51
 condenadosO25-26
 Diana (condenado)O26
 Esculapio (condenado)O25-26
 Mercurio (condenado)O25
 Plutón (condenado)O26
 privadoL62
 públicoL62-63
Cumas (oráculo)P37, O16
Curetes (teúrgicos-sacerdotes)O16
Cursus honorumL48
Dados de juegoL11
Daimónium (demonios)O36-38
DañoL79
Daño teúrgicoP86
Daños especialesL88-89
Dédalo (precursor)O15
DefensaL79
Defensa (modificadores)L79
Defensa teúrgicaP86
Dei expugnariP96, O29
Dementia (sombra)P87
Demonología (taumaturgia)O18
Denicalus (nigromante)P96, O26
Di consentesP96
DignitasL13-14, L27, L87, L90-91
DiluvioP10
DinamisP20-21
Dinero inicialL36
DiomaquiaO27
Divinatio (Misterio)P37-41
Doce iglesiasO24-25
Dodona (santuario)P33, O14
Domicio (familia)O45
Dominatus
 aliento de Démeter, ElP57
 Ambrosia de los dioses, LaP75
 Antes de BabelP70
 ArtesanoP45
 astucia del lobo, LaP30
 bendición de Astreo, LaP41
 bendición de Hefesto, LaP42
 bendición de Tritón, LaP42
 Calmando a EoloP41
 Cazador empáticoP25
 cazador, ElP65
 charlatán de la plebe, ElP25
 ChrematismosP37
 ClipeusP30
 Devorador de conocimientosP71
 disciplina del legionario, LaP30
 dolor en los huesos, ElP33
 don de la lechuga, ElP71
 don de Sabacio, ElP64
 Esquivando el desastreP49

Forjador taumáturgico	P45	Estigma sombrío	P88-89	Política	L26	Mecone el Sabio (atlante)	P10, O28-29
fortaleza de Júpiter, La	P34	Estoicos (scola arcana)	O20	Preces	L27	Medidas y pesos	L68
fortaleza de la Fortuna, La	P50	Etruscos	O10-11	Pugilismo	L21	Milesianos (scola arcana)	O20
Fuegos cercanos	P41	Evocaciones (manifestación)	P22	Recitar	L26	Minerva (culto)	P16-17, O51
Furia	P30	Experiencia	L87	Sabiduría del (culto)	L27	Mistago/a	P96, O43-44, O47-51
Invocando al invierno	P33	Fas (Juno)	O46	Sabiduría popular	L22	Misterios	L9, P23
Invocando al verano	P33	Filii terra	O50	Sacrificio	L27	Modificadores de tiempo	L11
latido de la vida, El	P65	Fórmula básica (sistema de juego)	L11	Secretos del Pacto	L27	Monedas	L66
lenguaje de las plantas, El	P58	Fornax (Misterio)	P44-48	Soborno	L27	Monstruos fabulosos	O38-41
lenguaje del reino animal, El	P58	Fortuna (Misterio)	P48-52	Táctica	L21	Movimiento	L88
máscara del histriónico, La	P25	Furio (familia)	O45	Tahúr	L22	Mujeres en Roma	L48
Néctar de los dioses, El	P75	Genius (espíritus protectores)	O35-36	Veterinaria	L25	Natura (misterio)	P65-70
obsequio de Minerva, El	P71	Genus (Misterio)	P52-57	Viajar	L22	Naturalitas (dinamis)	P65
Oculo sapientialis	P71	Gladiadores	L17, L59, L60	Vigilar	L23	Néctar y ambrosia	O13
Oráculo	P38	Goétia	O18-19	Habilidades de inicio	L19-20	Nigromancia (taumaturgia)	O18
Parva amolitur	P45	Golpes en la cabeza	L84	Hades (inframundo)	O9-10	Noche del Juramento	P11, O12, O25
Percibir cíclopes y cabiros	P45	Gorgonas	O40-41	Harpías	O39-40	Nombres romanos y otros	L58
Percibir los elementi de poder	P45	Gran hazaña	P16, O51	Hazar o lateo (adversarii)	O31	Numa (precursor)	L41, P30, P62, O12
piel de Júpiter, La	P34	Guerra del Paraíso	O36	Hécate (diosa)	O26	Numerología (taumaturgia)	O18
poder de la voluntad, El	P61	Habilidades		Heirmarmene (dinamis)	P49	Numinae	
Presentimiento	P38	Actuar	L25	Herborista (goétia)	O18	Tiempo de preparación	P84
protección de Diana, La	P66	Agrario	L21	Heridas leves y graves	L83	Utilización	P82-85
Proteged del reino animal	P58	Amistad	L26	Héroes y proezas heroicas	L37-40	<i>Lista</i>	
Recuperación extraordinaria	P75	Armas de asedio	L20	Herogogoi	O46-47	Acentuando el carácter	P27
Rendimiento	P75	Armas de asta	L20	Hesíodo	P9-10, O13-14	Adversae	P52
Reverencia	P62	Armas de filo	L20	Hidra negra (adversarii)	L69	Aeromancia	P38
Salvaguarda quebrada	P53	Armas de gladiador	L20	Hierofanía (Misterio)	P57-61	Alteración corporal	P77
Salvaguarda teúrgica	P53	Armas de proyectil	L20	Historia arcana	P9-11, O10-12	Antidotus	P77
Segunda oportunidad	P50	Arquitectura	L23	Hogar (lugar de poder)	O81	Ars animalis	P47
Senador	P62	Arte	L23	Honos (Júpiter)	O43-44	Ars astri	P46
Signum	P38	Artesanía	L21	Humanitae (taumaturgia)	O18	Ars ferratum	P46
silueta de la sombra, La	P53	Astronomía	L23	Hypnos (taumaturgia)	O18	Ars materiae	P46
subterfugio del lobo, El	P66	Atletismo	L21	Idiomas	L68	Ars petrae	P45
Susurros desde el Hades	P38	Auriga	L21	Impietas (sombra)	P87	Bálsamo de Esculapio	P76
Unión	P53	Autoridad	L26	Indigitamenta	P20, P96, O9	Bendición de Juno	P55
Venus sors	P50	Bajos fondos	L26	Influencia (designación)	O32-33	Bendición de los dei fasti	P52
vigor de la salud, El	P75	Biblioteca	L23	Iniciador	L8, O43, O52-56	bendición de Seigugus, La	P42
Vínculo entre iguales	P62	Burocracia	L23	Ira y are (dinamis)	P29-30	Bendición del neonato	P54
virtud de la autoridad, La	P61	Campestre	L21	Ius Divinum	P20-24	beneplácito del cielo, El	P36
virtud de las plantas, La	P58	Caza y pesca	L22	Jerarquía (Pacto Secreto)	P17-18	Buscando los fasti	P50
Visión de la batalla	P30	Ceremonia	L27	Julia Domna (emperatriz)	L45, O61-64	Campus martialis	P32
visión de los pequeños dioses, La	P53	Ciencias naturales	L23	Juno (culto)	P12-13, O46-47	Caos de demencia	P73
Voluntad vital	P26	Conocimiento sobre (...)	L24	Júpiter (culto)	P11-12, O43-46	Cassis de hierro	P30
voz del mundo, La	P66	Corpus religio	L27	Justicia	L64	castigo de Helios, El	P36
Casualidad	P49	Cortesía	L26	Kahin (adversarii)	O17, O31	ceguera de la Parca, La	P40
Narciso revivido	P25	Derecho	L24	Kakodaemon	O36-37	Códice sin letras	P73
Dominatus (utilización)	P24	Disciplina	L20	Kahnem (adversarii)	O31	Códice transcrito	P73
Domus deliciae	O51	Empatía	L26	Lapsus y libelo (cristianos)	O23-24	Combate entre héroes	P32
Domus et insulae	L56	Engañar	L26	Larario (lugar de poder)	P81	Comunión del creyente	P64
Dones (manifestación)	L22	Entrenar	L22	Lares (espíritus guardianes)	L63, O33-34	Conexus praeses	P56
Druidas (adversarii)	O30	Equitación	L22	Legión	L76-77	Corrupción de Deucalión	P47
Dynastegogoi	O46	Estudio	L24	Lesiones	L89-90	Corrupción de Tellus	P47
Efectos nefandos	P92-93	Falsificación	L22	Leyes Sagradas (Pacto Secreto)	P18-19	Crono encadenado	P65
Ejército	L76-77	Farmacopea	L24	Livia (emperatriz)	P10, O57	Daemoni nefasto	P51
Elementi de poder	P91-92	Filosofía	L24	Lucha y pugilismo	L86	Daemonium del porvenir	P40
Elementum (Misterio)	P41-44	Geografía de (...)	L24	Ludus Magnus	L51	Dardánida	P77
Eleusis (santuario)	P57, O49	Geografía del Imperio	L24	Lustraciones (manifestación)	P22	De animales y hombres	P70
Emperadores (dinastías)	L43	Gramática	L25	Magno (familia)	O45	Deliciae	P27
Eneas (Precursor)	P25, O10-12	Gran arma	L21	Maestas (Misterio)	P61-65	Demeteristas	P61
Enneada (adversarii)	O31-32	Idioma	L25	Maldición de Crono	P23	Deshaciendo la piedra	P44
Entidades y entes	P32-33	Latrocinio	L22	Malignitas (sombra)	P87	despertar del señor del bosque, El	P69
Envejecimiento	L91	Lucha	L21	Manes (espíritus de los muertos)	L63, P53, O34-35	despertar sombrío, El	P54
Epirúreos (scola arcana)	O20	Medicina	L25	Maniobra	L78	Destino en sombras	P52
Epulum (banquete ritual)	O47	Mercadeo	L26	modificadores	L78	Devotio a los dioses infernales	P64
Eros y anteros (dinamis)	P24-25	Mitología	L25	utilizando sus ventajas	L78	Devotio cerealia	P59
Esclavos	L48	Música	L25	Maniobra teúrgica	P86	Dies nefasti minor	P51
Escudos	L82	Navegación	L25	Marcio (familia)	O45-46	Diluvio menor	P36
Escudos (descripción)	L81	Negocio	L25	Marte (culto)	P13-14, O47-48	Disco alfabético	P40
Escuela vitalis	P16, O51	Ocultación	L22	Matronae	O49	Égida contra vitae nefanda	P76
Esferas de la Creación	O8-10	Oratoria	L26			Égida de Anteros	P28
Estadio	L60	Poliórcética	L21				

Égida de Juno.....P55	Naturalitas posesionis.....P67	tutela de las diosas de la	Prometeo (Titán).....P10-11, O12-13, O28-29
Égida de Júpiter (Cae).....P35	Nebula nefanda.....P34	tierra, La.....P59	Protección.....L82
Égida de Júpiter (Mae).....P63	Nebula oracular.....P40	Unión con la siembra.....P60	Provincias.....L49-50, L68-73
Égida de los cuatro elementos.....P43	ojo del ayer, El.....P40	Viaje al reino.....P70	Publio Verginio.....P17
Égida de Minerva.....P72	Oscureciendo el cielo.....P34	viaje de Eros, El.....P27	Puntos de éxito y fracaso.....L12
Égida de Vulcano.....P48	parásito del saber, El.....P72	Viaje psíquico.....P57	Quinta columna (adversarii) ..O29-32
Égida demoníaca.....P63	Paronomasia.....P64	Vínculo con el paraje sagrado ..P69	Recuperación de heridas.....L89-90
Égida mantica.....P39	Pasión báquica.....P26	Vínculo con la bestia.....P67	Reglas opcionales de combate.....L83
Égida primordial del mulciber.....P47	paso de Crono, El.....P64	Vínculo con los elementis.....P66	Rendimiento.....L82-83
Elemento empírico.....P42	perfección del hueso, La.....P77	Vínculo de guerra.....P31	Reserva de dados y puntos extra.....P87
Encarnación de la ira.....P32	Perfeccionando la piedra.....P44	visión de Perséfone, La.....P58	Rex Sacrorum.....L63, P17
Encarnando a Eros.....P28	Piedra oculta.....P29	vitalidad de Tellus, La.....P61	Rito del focus y del larario.....P81
Equite.....P31	Pila mittere.....P30	Obscuritas.....L45, O62	Roma.....L50-54
espejo del presente, El.....P40	Piromancia.....P38	Oficios.....	Sacrificum.....P22, P84
esplendor de Helios, El.....P35	poder de Hebe, El.....P56	Artesano.....L15	Santuario (lugar de poder).....P81
Fatum potentes.....P52	poder de Nereo, El.....P42	Artista.....L15	Sapientialis (dinamis).....P70-74
Faz espejo.....P77	poder del Céforo, El.....P34	Burócrata.....L15	Sapientia (Misterio).....P70-74
Filacteria de fortuna.....P51	Poder desatado.....P62	Constructor.....L16	Scola arcanorum.....O19-20
Fisicología.....P75	Poder sobre lo sombrío.....P54	Delincuente.....L16	Secuencia de combate.....L78
flechas de Cupido, Las.....P28	Poseído por la ira.....P31	Esclavo instruido.....L16	Senado (Pacto Secreto).....P17-18
Forma animal.....P68	potencia de Anteo, La.....P42	Estudioso.....L16	Senado romano.....L47
Forma corporis.....P27	Potestas daemonium.....P56	Gladiador.....L17	Septemviratus.....P12, O44
fortaleza de Perséfone, La.....P58	Potestas genius.....P56	Guerrero bárbaro.....L17	Septimio Severo (emperador)
fortaleza del Titán, La.....P32	presencia del poder, La.....P48	Heraldo.....L16	L43-45, L57, O12, O23, O61
Fortuna augustalis.....P50	Progenie de gigante.....P78	Intrigante.....L16	Shem (adversarii).....O29, O32
Fortuna felix.....P50	Protección natural.....P76	Jurista.....L17	Signum.....P97
Fortuna pecunia.....P50	protección suffiménica.....P58	Legionario.....L17	Simbología (Precursores).....P13
Fortuna victrix.....P50	Protector nemorensis.....P68	Marino.....L17	Simulacri (taumaturgia).....O18
fuera de Marte, La.....P32	Psique connexionis.....P72	Médico.....L17	Sincretismo.....O10
Fusión con la naturaleza.....P69	Purificar.....P75	Mercader.....L18	Societas (congregación).....O48
Genius loci.....P39	Quiromancia.....P39	Mercenario.....L18	Sofistas (scola arcana).....O20
Geomancia.....P38	Rebote corporal.....P78	Pretoriano.....L18	Sombra.....P87-89
Gephyrismos.....P58	Recobrando la majestad.....P63	Senador.....L19	Sulpicio (familia).....O46
Gnosis natural.....P66	Recordatio damnae.....P74	Terrateniente.....L19	Summus vir (adversarii).....O32
Grito báquico.....P60	Recordatio falsae.....P74	Trotamundos.....L19	Supersticiones.....L64
grito de Ares, El.....P31	regalo de la vida, El.....P58	Tutor.....L19	Supplicationes.....P20, P84-85
guardián de la naturaleza, El.....P68	regalo, El.....P55	Omphalos.....L75	Tántalo (Titán).....O13, O69
hábito de Eolo, El.....P36	Regnum nemorensis.....P68	Orae bellum.....P97	Taumaturgia Magna.....O17-18
Heráclida.....P76	Rememoración.....P71	Orden ecuestre y senatorial ..L19, L47-48	Taumaturgia Parva.....O18-19
Hidromancia.....P38	Reservas de invierno.....P31	Orfismo (scola arcana).....O19-20	Taumaturgos.....P8, P20-21, O17-18
Homo nocturnis.....P27	Restauración de códice.....P73	Organización (Pacto Secreto) ..P17-18	Teatro.....L60
Hurto de virtus.....P32	sabiduría de Tellus, La.....P59	Óstraca (goétia).....O19	Templo (lugar de poder).....P81
imperio de los sentidos, El.....P27	sabiduría ilícita, La.....P74	Pacto Secreto.....L9, P8-19	Termas.....L60-61
Indagando el Omphalos.....P48	Salguardia.....P48	Palaestrae.....O47	Términos.....P19, P97
inspiración de las Musas, La.....P26	Salvaguarda de los elementos.....P43	Pallantia.....O11	África.....L71
invierno de Perséfone, El.....P60	Sangre a la sangre.....P55	Panteón.....L52, P10,	Asia.....L72-73
Ira corporis.....P31	Sanguinis vitalis.....P28	Papas y antipapas.....O22	Britania.....L70-71
ira de Helios, La.....P36	Scholasticus.....P74	Parámetros teúrgicos.....P85	Egipto.....L73
ira del Padre Cielo, La.....P36	Señor de las aves.....P35	Penates (espíritus	Galia.....L70
Ira mulciberi.....P42	Sin pavor.....P30	domésticos).....L63, O34	Hélade.....L71-72
Janitor.....P62	Sobrecarga de poder.....P62	Pericia.....L11-12, L19	Hispania.....L69-70
Jasónida.....P77	Sors oracula.....P51	Persecuciones de cristianos.....O23-24	Iliria.....L72
Juventud dorada.....P28	Spiritus vitalis.....P78	Pescennio Níger.....L43-44, P16, O60	Italia.....L68-69
Juventud marchita.....P28	susurro del roble, El.....P35	Philosophia.....O17, O19-20	Oriente.....L73
Laberynthus de poder.....P48	Tabula egyptiorum.....P40	Piedra Urania.....P15-16, P29, O50-51	Terra incognita.....L74-75
Labrys de naturalis.....P66	Télesma excubitus.....P55	Pitagóricos (scola arcana).....O20	Thera (isla).....P12, O10, O28-29
Latronculi.....P51	Tempestas.....P63	Poder (designación).....O32-33	Thespidos (intérprete de sueños).....O66
lenguaje de las aves, El.....P35	Tesserae sortis.....P51	Pontifex Maximus.....L63, P17	Tiasas (congregaciones helénicas).....O12
Locus sapientialis.....P73	Tormenta de relámpagos.....P37	Pontífices.....L63	Tiberio Claudio Pompeyano.....P17
Lorica adverso prodigii.....P63	Trance.....P38	Portentos de los prodigios.....O21	Trance.....P38, P87
Lux ex tenebris.....P72	Transmutación a bitumen.....P47	Potenciando el combate teúrgico.....P86	Tributo (Sombra).....P20, P24, P87-89
maldición de Erisictón, La.....P60	Transmutación de la esencia	Preces.....P21, P84	Valores de combate.....L79
maldición de Proserpina, la.....P60	acuosa.....P43	Precios y salarios.....P66-67	Veneficae artis (taumaturgia).....O18
Maldición del neonato.....P54	Transmutación de la esencia	Precursor.....O12-13	Venus (culto).....P15-16, O50-51
mano de la metamorfosis, La.....P44	aérea.....P43	Prefecturas.....L46-47	Viajes marítimos.....L65-66
mano del herrero, La.....P43	Transmutación de la esencia	Primordiales.....L9, P9, P20, O8	Vitae (Misterio).....P75-78
Mens sana.....P72	ígneas.....P43	Pritanis (teúrgos de Apolo).....O26-27	Vitalis (dinamis).....P25
mirada de Lucina, la.....P54	Transmutación de la esencia	Procuratelas.....L47	Vulcano (culto).....P14, O48
mirada de Numa, La.....P62	petrea.....P42	Procus.....P97	Yinn (genio árabe).....O31
Morbus.....P67	Transmutación de sal marina.....P47	Prodigios (téras).....O20-21	

ÍNDICE

CODEX ARCANORUM.....	8
Secretos y mentiras	8
Las Esferas de la Creación	8
Misterios desconocidos	9
Muchos nombres para un mismo Puesto.....	9
Los Prodigios de Conspectus y Médium.....	9
Los Cultos Secretos de Roma	10
Orden de las Esferas y Puentes.....	10
Sincretismo	10
Omphalos principal del Pacto: ¿Roma o el Lacio?	10
Pallantia.....	11
Los Precursores	12
Leyendas y mitos	12
Tiasas	12
Ejemplo de numina realizada por un teúrgo del Pacto utilizando a Helios	12
Simbología de los Precursores	13
Leyendas y mitos: ideas para aventuras.....	13
Néctar y ambrosía.....	13
Dédalo y su mal carácter.....	15
La diosa cretense de las serpientes	15
Areté: los caminos de la Maravilla	17
Poderes del areté, comparándola con la teúrgia.....	17
Areté	17
La “magia” de los magoi persas	18
Ejemplos de unos pocos portentos de los prodigios.....	21
Sobre los adversarios.....	22
Catholicus Mundi	22
Antagonistas del Pacto.....	22
CODEX ADVERSARII	22
Fe cristiana	23
El Perro Negro.....	24
Los Condenados.....	25
El culto de Apolo: los pritanis.....	26
Los que vinieron de más allá del mar	27
La Quinta Columna	29
Los kahin	31
Yinn, daemoni del desierto	31
Los hazar o lateo	31
Entidades y entes	32
Los Grandes Hombres.....	32
Sirenas, esfinges, leones alados, grifos, serpientes gigantes, toros con cabeza humana,	32

Los sacerdotes egipcios	32
El Iniciador como mistagogo.....	43
Diferencias entre los cultos capitolinos	43
Culto a Júpiter	43

LOS CULTOS CAPITOLINOS.....	43
Culto a Juno	46
Culto a Marte.....	47
Culto a Vulcano.....	48
Culto a Ceres	48
Cabiros: el poder de los forjadores.....	48
Culto a Venus	50
Culto a Minerva	51
El Iniciador.....	52
Los jugadores.....	52
Los personajes no jugadores: los pnjs	52
Lo sobrenatural	52

JUGANDO A ARCANA MUNDI.....	52
El día a día.....	53
Apuntes	53
Interpretación	54
Recompensa y castigo	54
Material sobre Roma	54
Aclaración del autor	54
Estilos de Juego	55
Tipos de Aventura	55
El cálamo de Clío	57
El torques maldito de Segisamo	57
El anillo de Gneo Loculo.....	57
Torques	57

DE REI SINGULARES.....	57
El rhyton de las perlas.....	58
Clípeo de Medusa	58
La llave de Demetrio	59
El caestus de Astinax.....	59
El carro de Astreo	59
Los grilletes de Marcio Manica	59
La machaera de Julio Rufus.....	59
Speculum imago	60
El candil de los espectros	60
La efigie de los Nyctosofoi	60
Berenice	61
Patroclo Marcio	61
Iniciador, ¿cómo utilizar estos personajes?	61
Magna sagae	61

EL CÍRCULO DE LA FILÓSOFA	61
Airgialo Helvético.....	62
Ilitia Caeca	62
Flavio Cineas	62
Los cristianos de Sicilia	62
La Obscuritas, según el erudito Demetrio de Cos.....	62
Palaestras.....	62
Ateneo Pomponio	63
Paulo Veyento el Etrusco.....	63
Rumores sobre Paulo Veyento, sacerdote de cultos etruscos	63
Monstruos del África.....	63
Obodas Septimiano	64
Lucio Mamilio	64
Cneo Vulso.....	64
Vinos de Sicilia	64
Asesinato Fingido	65
La Vieja Tumba	65

AVENTURAS.....	65
Nueve comensales, nueve Musas	65
Ornatus: aderezo.....	65
Pesadillas.....	66
La Isla de los Álamos.....	66
Mitología: álamo blanco y álamo negro	66
Cantor de profecías: thespiodos	66
Recuerdos durante la posesión.....	66
Venganza.....	67
Faunos y sátiros.....	67
El Árbol de la Muerte	68
Herencia	68
Todtembaum: el árbol de la muerte	68
Nacimiento Extraordinario.....	69
Sombras en el Hielo	69
Nacimiento vopisco	69
El suplicio de Tántalo	69
El Papiro Olvidado	70
Prueba de Perspicacia.....	70
El símbolo de los pitagóricos: el tetractys	70
Poenus	70
Un Recado Peligroso	71
El Moderno Claudio y la Verdadera Virginia	71
Priapo y Laverna	71
Mi Buen Amigo	72
Cernunos, el dios astado.....	72
Poderes de Antistio.....	72
ÍNDICE ALFABÉTICO.....	73

FE DE ERRATAS

LIBRO DE LA LUZ

Página 12: cuando se explica los puntos de éxito faltó incluir una tabla explicativa para ayudar a su comprensión. Aquí la tienes:

1 a 5	un éxito
6 a 10	dos éxitos
11 a 15	tres éxitos
16 a 20	cuatro éxitos
21 a 25	cinco éxitos
26 a 30	seis éxitos

Ad infinitum

Página 79: en el ejemplo reza que la constitución del germano, 8 en este caso, y la suma de la protección de cuero que tiene en el brazo, que le proporciona un +3, da un total de 12. Obviamente el total debería ser de 11.

Página 79: el daño con armas arrojadas es destreza o fuerza + arma -5, en vez de -3. En el texto se especifica que se trata de un -5.

Página 80: aunque no se especifica las armas de la categoría Gran arma requieren de las dos manos para ser utilizadas.

Página 82: faltó incluir una tabla de distancias efectivas de las armas de proyectil, ya que a mayor distancia, mayor es el negativo en ataque de las mismas. Aquí la tienes:

	Cercana	Lejana	Muy lejana
Arco corto	5 - 60	60 -150	150 -175
Honda	5 -100	100 -200	200 -300
Arco compuesto	5 -60	60 -150	150 -300

Página 87: la aplicación de puntos de desarrollo en habilidades puede prestar a confusión. Por ello tienes la siguiente tabla para su

mejor comprensión, especificando el número de puntos de desarrollo necesarios cuando quieres incrementar una habilidad:

0 a 1	3 puntos de desarrollo
1 a 2	6 puntos de desarrollo
2 a 3	9 puntos de desarrollo
3 a 4	12 puntos de desarrollo
Etcétera.	

LIBRO DE LA PENUMBRA

Página 31: en la numina “Reservas de invierno” se comenta que existe una numina de grado 8 con resultados sorprendentes. La frase es un tanto ambigua y puede parecer que se refiere a esta misma numina. En realidad se refiere a otra numina similar de mayor poder.

Página 75: en la numina “Purificar” el positivo no es un paupérrimo +1 a +1, sino de +1 hasta un +5.

Escucha atentamente, tú que te haces llamar teúrgo, conocedor de secretos y otros apelativos. ¿Qué puedo ofrecerte ya que dices saberlo todo? ¿Eres como yo, capaz de viajar en un parpadeo de una ciudad a otra? ¿De hablar con seres que aún no existen? ¿Puedes mirar al abismo, sonreír y comprender que se trata de una broma? Dices que no me comprendes... ¿Pero no me asegurabas que lo sabías todo?

Si no temes derramar tu sangre y tu vida en la yerma tierra de un campo de batalla o los fríos empedrados de los callejones de Roma, si tu corazón es más fuerte que los seres gestados a la sombra de los dioses y alimentados por la noche, si eres capaz de tejer y desentrañar intrigas por igual en el retorcido mundo de la política imperial, si estás dispuesto a unirse a alguno de los cultos capitolinos y recibir los sagrados dones de la teúrgia, si decides entregar tu vida al Pacto Secreto para restaurar la Pax Deorum que hizo grande a Roma, entonces, tal vez podamos salvarnos de la abrasadora ira de los cielos.

Si no, prepárate a ahogarte en una tormenta de sangre, porque los dioses no conocen la clemencia...

ARCANA MVNDI es un juego de magia, épica e intriga ambientado en la Roma imperial. Encarnando poderosos teúrgos, legendarios héroes o intrépidos ciudadanos del Imperio, los jugadores tendrán la oportunidad de librar formidables batallas, descubrir asombrosos secretos y hacer frente a las maquiavélicas conjuras por el poder en la turbulenta Roma de finales del siglo II. Todo ello en el Imperio más poderoso de la antigüedad clásica, un lugar lleno de maravillas, misterios y peligros. Peligros que acechan no solo fuera de sus fronteras, sino en el mismo corazón de Roma, donde la ambición devora por igual a hombres y a dioses.

EL LIBRO DE LA OSCURIDAD revela al Iniciador todos los secretos sobre el Mundo Antiguo que debe conocer para disfrutar al máximo de sus partidas de **ARCANA MVNDI**. En este libro encontrarás información sobre las fuerzas cosmológicas que gobiernan el Universo; descripción de los terribles antagonistas del pacto, desde los tenaces Cristianos hasta los teúrgos de los Cultos Condenados; información más detallada sobre los Cultos Capitolinos, así como algunos secretos que los personajes de tus jugadores matarían por conocer; consejos para el Iniciador para guiar el juego; objetos singulares que servirán de semilla para numerosas aventuras; una descripción detallada del Círculo de la Filósofa, un grupo de sabios y eruditos al que tus personajes podrán unirse, enfrentarse o ayudar; un buen número de ideas de aventura para garantizarte días y días de diversión; un índice alfabético que ayudará al Iniciador a encontrar la información en los tres volúmenes de **ARCANA MVNDI**.

