

El Portal de Karshit



El Portal de Karshit

por

Luis Caballero

Ilustración cubierta

Das Pastoras

Ilustraciones

Albert Monteys

RQ

Glorantha

El Portal de Karshit

Edición en castellano, julio 1992

Rol de fantasía y aventuras

Suplemento para el juego de rol *RuneQuest*. Debes poseer una copia de *RQ básico* (y aún mejor si además tienes una de *RQ avanzado*) para utilizarlo adecuadamente.

Dedicatoria:

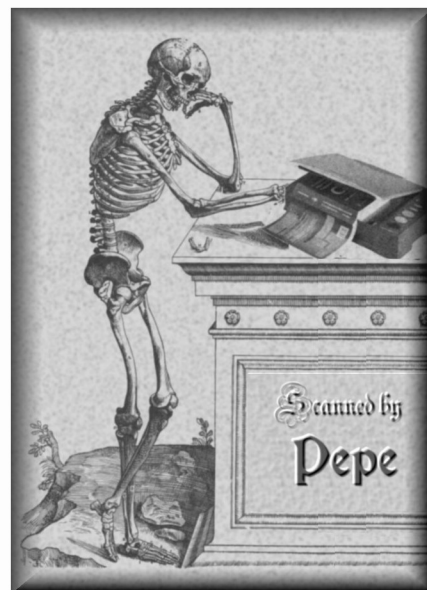
A todos mis amigos del Club Héroe, sin cuyo apoyo este módulo no hubiera salido adelante.
Para Mentha, inocente y espontánea, que ha conseguido que vuelva a vivir este juego como la primera vez.
Busca en tu corazón el verdadero *Athelas*; la muerte nada puede contra el que está hechido de vida.

Luis Caballero

El Portal de Karshit, es una publicación de JOC Internacional, S.A.
c. Sant Hipòlit, 20 - 08030 Barcelona

Impreso en Hurope, S.A. - Recared, 2 - Barcelona
Compaginación: Edilínia, S.L.

D.L.: B-11.784-1992
ISBN: 84-7831-069-X
Impreso en España - Printed in Spain





Sumario

Introducción	5	4. La Persecución en la llanura	53
Sinopsis de la trama	5	5. El ejército de Maklús	54
Capítulo I. La Tablilla	9	Capítulo VII. En la Hélade Legendaria	57
Información para el Máster	9	Información para el Máster	57
Introducción	10	Introducción	57
1. La Taberna	10	1. Encuentro con los dorios	57
2. Sigue la aventura	15	2. El Oráculo de Delfos	58
3. Acosados en Tesalónica	15	3. El encuentro con Pegaso	58
4. En ruta hacia Micenas	15	4. El demiurgo	59
Capítulo II. Micenas	17	5. La entrada en Micenas	59
Información para el Máster	17	6. La caída de Micenas	62
1. Argos	17	7. Un viaje de 1.700 años	62
2. Encuentro con Echtelion y Mustakisis	19	Capítulo VIII. Rumbo a Mirkwood	63
3. La emboscada de Artaur	19	Información para el Máster	63
4. La guarida de Artaur	21	Introducción	63
Capítulo III. Atreo	23	1. Reencuentros inesperados	63
Introducción	23	2. La travesía	66
1. Los fantasmas del Propileo Norte	23	3. El asalto de los Hombres Negros	66
Capítulo IV. El Mausoleo de Agamenón	29	4. Los Piratas Ilirios	68
Información para el Máster	29	5. Viaje hasta Aquilea	71
1. El Sagrado Templo de Helios, en Micenas	29	Capítulo IX. En el Bosque Oscuro	73
2. Guaggs (Guaridas de Arañas Gigantes)	30	Introducción	73
3. Guarida de Troll (GruT)	31	Información para el Máster	73
4. Los sátiros de los Palacios centrales	31	1. Susurros en la noche	74
5. El Megarón de Patroclo	32	2. Planeando el viaje a los Alpes	75
6. El Mausoleo de Agamenón	34	3. La emboscada de los Hombres Negros	76
Capítulo V. Los últimos días de Micenas	39	4. En el claro de Aelina	77
Introducción	39	5. Los Abohii	81
Información para los jugadores	39	6. El último combate con los Hombres Negros ..	82
Información para el Máster	39	Capítulo X. El Templo de Karshit	85
1. La segunda visita al Templo: los aventureros acceden a Micenas	42	Información para el Máster	85
2. La recepción en el Megarón de palacio (1)	44	Introducción	86
3. Los planes de Agametlón	45	1. Frente al Templo del Ojo Azul	86
4. Siete días en palacio	46	2. El acceso a los Recintos Menores	89
5. A la Torre de los Halcones	47	3. El Santuario de la Llama Azul	91
Capítulo VI. La huida de Micenas	49	4. El cruce de la explanada del Ojo Azul	93
1. Premoniciones en la Torre	49	5. El Corazón del Templo	94
2. «Razzias» en palacio	49	Epílogo	97
3. Escapando de Micenas	53	Anexos	97
		Mapas y Documentos	100



Introducción

«El Portal de Karshit» fue concebido como una gran campaña a desarrollar en la Europa Alternativa. Pero su primera definición obedeció a la convocatoria del V Concurso de Módulos de las JESIR. Las condiciones de aquél concurso me obligaron a reducir sensiblemente la idea original.

Hoy, con este suplemento, abarco toda la trama que desde un principio había imaginado.

Esta dilatada historia permite que ofrezca ahora dos posibilidades al jugador:

La primera; jugar este módulo como una campaña extensa, bien documentada y de trama compleja pero con coherencia completa, disfrutando al máximo de las posibilidades de la aventura.

La segunda; si Master prefiere una partida más corta, le será posible desarrollar sólo la primera parte de la trama, coherente también en sí misma pero de menor complejidad.

De este modo creo contentar a todos, al tiempo que abro las puertas de un mundo aún desconocido en los suplementos de Rune Quest: la Europa Fantástica. Para ayudarte en este nuevo universo, lee el *Anexo 1*, al final del módulo.

No he pretendido que el combate fuera el hilo conductor de «El Portal de Karshit». Por el contrario, *sólo* una sabia combinación de personajes con diferentes habilidades podrán ver al fin sus esfuerzos coronados por el éxito. Mi sugerencia sería un grupo de seis PJs, de nivel medio (si tenéis el LIDER 6, puedes seguir las sugerencias de Don Luis Serrano para su creación).

Diré también que la trama de la aventura es compleja. El Master debería leer la campaña de arriba abajo una vez, y luego cada capítulo antes de jugarlo.

Sé que algunos de mis jugadores murmuran a mis espaldas contra mi concepción excesivamente realista del juego en Europa. Si tú, Master, opinas lo mismo después de leer este módulo, tienes mi dolorido permiso para mutilar, destrozarse y amputar a placer (pero flojito, por favor) esta creación de mis entretelas.

Pero ya está bien de verborrea previa...
Espero que lo paséis muy bien:
¡Buena partida (y buena Suerte)!

Luis Caballero

Sinopsis de la Trama

El objetivo primordial de esta sección es dotarte de una idea de conjunto. Aquí resumo la trama de toda la campaña; es muy importante que tú, Master, la conozcas bien antes de jugarla, puesto que algunos de sus aspectos no son sencillos.

Además te será muy útil cuando vayas a empezar a arbitrar cada uno de los capítulos. Entonces puedes volver aquí y leer su resumen, lo que te dará una idea general de sus episodios, al tiempo que recuerdas las repercusiones que puedan tener en capítulos posteriores.

Tan importantes como este capítulo son los *Anexos* finales. Los primeros te ayudarán a comprender el conjunto de la trama. Los segundos te ayudarán, una vez estés jugando, a encontrar algún dato visto con anterioridad rápidamente.

También ahora puedes leer el *Epílogo*.

El Portal de Karshit, Primera Parte

Capítulo I

En este capítulo los PJs van a tomar fortuitamente posesión de *la mitad* de una misteriosa tablilla mortuoria de bronce, viéndose al tiempo sumergidos en toda la vil trama de esta campaña.

Una rápida lectura de la placa informa a los personajes de la localización de la tumba perdida de Agamenón, en Micenas. Pronto viajan por mar o tierra hacia las ruinas de la antigua ciudad, perseguidos muy de cerca por la Orden del Zeus Redivivo, el mago Ecthelion, y el maestro ladrón Mustakisis. Una vez allí estos dos últimos tratan de unirse a los jugadores aunque sólo para, más tarde, poder apropiarse de la tablilla con comodidad. Sin embargo, a fin de infundir confianza al grupo, ofrecerán a los PJs una valiosa información: los subterráneos que guardan el sepulcro del que fue rey de reyes están repletos de peligros; y sólo el poseedor de la tablilla podrá sortearlos.

Capítulo II

En las tumbas abandonadas de la ladera del monte donde en el S. VI d.C se alzan las ruinas de Micenas habita una cu-

riosa sociedad de salteadores de todo lo que se mueve en su superficie. Escondidos entre la hierba alta, emboscarán a los PJs sometiéndolos a una intensa lluvia de flechas.

Ecthelion salvará la situación. Con ello queda ligado a los aventureros.

Capítulo III

La montaña sobre la que antaño se asentara Micenas ha avanzado ahora sobre ella, cubriéndola en sus dos terceras partes. Tras pasar las puertas los PJs hallarán al espíritu de Atreo, anciano fundador de la dinastía Atrida y tío de Agamenón, que ofrecerá a los aventureros los tesoros de la ciudad; a cambio, ellos deberán liberar el alma atormentada de su sobrino, privado aún del Hades.

En este capítulo los PJs van a enfrentarse con peligros nada despreciables en los subterráneos que brujas, broos y sátiros han excavado sobre la antigua «acrópolis». Asimismo tomarán su primer contacto con el lugar santo de Helios en la ciudad, que abren los ojos de Dainsy, la última de las Hidras. No obstante, por ahora sólo les será dado intuir sus propiedades como Portal entre su propia época y la Micenas legendaria de 1200 a.d.C. A pesar de todo y a través de él traban primer contacto con Antea, una hermosa y joven princesa micénica.

Capítulo IV

En que los jugadores deben continuar vagando sin rumbo por innumerables y pútridos corredores, para encontrarse por fin con un enigma difícil de resolver, ¿cómo penetrar en la tumba del rey de reyes, obteniendo así la 2ª mitad de la tablilla, imprescindible para acceder al rey insepulto y sus tesoros? Si consiguen mediante su ingenio traspasar el pétreo umbral, descubrirán muy pronto que su situación está lejos de haber mejorado. Y es que Ecthelion ha logrado con ayuda de su «colega» Mustakisis sisar a los PJs su parte de tablilla dándoles el cambiazo. Para cuando éstos reaccionen, mago y ladrón se van a hallar ya junto a las tumbas de los héroes, y con la tablilla completa gracias a los conocimientos del hechicero.

Éste por su parte no tarda en deshacerse de Mustakisis, que ya no le es útil. Entra solo en el Tholos donde tras unos minutos se da la lucha entre el Espectro de Agamenón y Ecthelion.

Pero el hechicero resulta rebasado por el poder del espíritu. Escapa, dejando a los aventureros la tablilla. Éstos, valiéndose de aquella, sí podrán matar al debilitado espectro tomando así los objetos que custodiaba.

Entre las armas de Agamenón llama especialmente la atención su Yelmo. El Master debiera hacerlo notar sutilmente. Si cualquiera de los jugadores lo toma éste será el elemento maldito que los continuará ligando a la trama.

Hasta aquí la aventura puede tener sentido propio. Has leído la Primera Parte de la aventura. Si crees que una campaña mayor puede ser tediosa, corta en este punto; si no es así, sigue leyendo.

El Portal de Karshit, Segunda Parte

Capítulo V

¿Cómo puede el grupo librarse de la terrible maldición que pesa sobre todos, como nuevos portadores del Yelmo? Los PJs traspasan el Portal de Helios en viaje a la antigua Hélade. Buscan el Oráculo de Apolo, conocedor de todas las respuestas.

De la mano de Antea, una misteriosa joven, penetran en el mundo de los mitos y los dioses. Micenas se encuentra acosada por innumerables peligros, y su rey, Agametlón, captura y engaña a los PJs para que tomen la Pócima de Ialo que los pondrá a su servicio. Pero Antea actúa con presteza y entonces se sucede una alocada fuga dentro del recinto del palacio, perseguidos muy de cerca por la guardia del monarca.

Capítulo VI

Los PJs esperan en la Torre de los Halcones a que anochezca para reunirse con los rebeldes de Maklós, que los aguardan en las montañas. Entonces Antea tiene una premonición: los PJs no podrán regresar a Micenas tras la consulta a la pitonisa si no es por el conducto que custodia la Gorgona; y ésta sólo puede ser vencida por el caballero que monte el Pegaso.

Los aventureros visitan entonces el palacio de Patroclo—donde conocen el paradero del caballo alado—y el de Agamenón, recogiendo los ojos de Dainsy, la Brida Dorada de Mirtilo y todas las pertenencias que les sustrajeron. Perseguidos de cerca por carros de guerra ganan el monte.

Maklós se prepara para asaltar Micenas. Los jugadores lo acompañan la noche que acampa frente a sus muros. Entonces, por un error, el joven líder asesina a su preceptor, Tiresias, y se suicida. Su ejército es destrozado. Los PJs reciben el encargo de custodiar a Antea.

Capítulo VII

Camino del oráculo los jugadores buscan a Pegaso en el Atica, recabando su apoyo. En Delfos la pitonisa les habla, por fin, de como vencer la maldición que pesa sobre todos ellos: deben destruirla atacándola en sus orígenes. Tales se encuentran en el Templo Maldito de Karshit, en Mirkwood.

Cumplido el objetivo que los llevó a la Hélade legendaria, los aventureros regresan a Micenas, encontrando la ciudad sitiada por un poderosísimo ejército. Venciendo a Quimera con ayuda del caballo alado penetran en la ciudad. Pero, antes de poder ganar la Acrópolis, cae la Puerta de Perseia y los piratas invaden la ciudad. Agametlón efectúa entonces una salida con sus hombres desde el Palacio, y llama a aquellos que han consumido la Poción de Ialo. Los PJs, que se encuentran entre éstos, acuden a su llamada y juntos rechazan al enemigo fuera de la fortaleza.

Pero el rey ha sido gravemente herido en la refriega y muere. Los aventureros llegan al Templo de Helios sin dificultades y regresan a su propio tiempo, llevando consigo a Antea.

Capítulo VIII

Los PJs –acompañados ahora de Antea– abandonan por fin Micenas y el monte Alperion. Se dirigen a Mirkwood, embarcando en Argos rumbo a Rávena. Pero a la salida de los subterráneos los esperan sus enemigos: los sectarios del Zeus Redivivo, Ecthelion, y Akratos, un enviado de la Orden del Ojo Azul de Karshit; ésta es la poderosa Hermandad responsable de la creación del Yelmo de Agamenón. Los aventureros combaten a los primeros. El mago y el guerrero se unen a ellos ocultando sus identidades.

Pronto parten en el navío «La Carpa Dorada». Durante la travesía Antea será raptada por enviados del Ojo Azul –los Hombres Negros–, con la complicidad de Akratos, y sustituida por Gorgo, iniciada de Karshit. Mas tarde un ataque de los piratas obliga a todos a desembarcar y a continuar a pie por Istria, hasta Aquilea.

Capítulo IX

En el camino de Aquilea a Belluno Akratos maquina con agentes de Ojo Azul una emboscada a los aventureros. Pero Geisero (Ecthelion) averigua sus intenciones y prepara una respuesta con los aventureros. A resultas de ello la celada de Akratos fracasa y éste muere en ella, mientras se aclara la filiación de Gorgo.

Gorgo, pese a haber sido descubierta, conduce a todos hasta el Templo de Karshit, en Mirkwood. Durante el camino son emboscados por los hombres negros.

A medida la compañía se acerca a Mirkwood, el Portador del Yelmo encuentra más difícil zafarse de una fuerte voluntad que trata de subugarle. La ayuda de un hada resulta providencial.

Tras un último encuentro con los Hombres Negros los aventureros acceden finalmente al objetivo de su largo viaje: el Templo del Ojo Azul de Karshit.

Capítulo X

El grupo se encuentra a las puertas del Templo del Ojo Azul; tras muchas jornadas de viaje ha alcanzado su objetivo, pero acceder al interior del lugar sagrado no es fácil.

Atravesando las Marismas de la Locura alcanzan todos los edificios de los acólitos menores. Desde allí son conducidos por Gorgo a través del Abismo de la Diosa hasta el Templo propiamente dicho. Pero la muchacha los ha traicionado; y cuando el grupo penetra en la Cámara Sagrada los sacerdotes lo están esperando. El cuerpo sin voluntad de Agamenón, poseído por el Culto, se enfrenta a los aventureros. Por su parte, el Portador del Yelmo deberá luchar con los sacerdotes y con el desesperado Ecthelion.

Por fin, los aventureros destruyen el Corazón del Templo, el altar del que emana toda la magia. Y la sima sobre la que se asienta el lugar sagrado se abre, tragando y devolviendo a través de los planos todo lo que una vez creó.





Capítulo I

La Tablilla

En este capítulo los PJs, fortuitamente, se hacen con un objeto codiciado por todos: la tablilla que guarda la entrada a la tumba de Agamenón. Tras descifrarla, se dirigen a Micenas seguidos por sus enemigos.

Antecedentes Históricos de la Trama (sólo para el Master)

Casi 2000 años antes del comienzo de esta historia, en la segunda Edad del Bronce, los aqueos, pueblo céltico proveniente de Centroeuropa, dominan toda la Hélade que había sido de los Pelasgos.

Pero en Asia Menor, estratégicamente situada en los Dardanelos, la urbe de Illión graba con fuertes tasas el comercio heleno con el Mar Negro. Irritados, los griegos forman una liga destinada a arrasar la ciudad rival y ofrecen su dirección al mayor de sus reyes: Agamenón.

Homero, que siglos después relatará tal gesta, prefirió, como poeta, imaginar la causa del ataque aqueo en la afrenta que Paris hace a Menelao, rey de Esparta, con el robo de su esposa.

De cualquier manera, y tras diez años de guerra, el astuto Ulises logra, con su treta del caballo de madera, quebrar la resistencia troyana. Illión es arrasada, y la región queda deshabitada por muchos siglos.

Pero el poeta ciego sólo nos refiere en su «Illiada» los últimos momentos de la guerra. ¿Qué había ocurrido, en aquellos diez años, entre los griegos?

Poco después de abandonar su espléndido palacio en Micenas Agamenón se dirige, en busca de consejo, al gran Oráculo de Apolo en Delfos. Sus ofrendas le valen la predicción de la pitonisa: debe abandonar su empresa; los dioses están divididos, y muchos no la favorecen. Perseverar sólo acabaría en desastre para los suyos.

Furioso, el monarca decide ignorar tan sabio consejo. Escuchando a los ancianos, conoce la existencia de una poderosa y esotérica hermandad, el Ojo Azul (vid *Anexo 2*). Manda emisarios por todo el mundo en su búsqueda y, entretanto, él mismo avanza hacia Troya.

Siete años después la esposa de Agamenón, Clitemnestra, se apresta a dar a luz por cuarta vez; alarmado, y recordando las palabras del Oráculo, el rey de Micenas decide abandonar la lucha; de nada valen las acusaciones y

quejas de los demás jefes, amén de los ruegos de soldados, niños y mujeres propios, desprovistos en la patria del grano del Mar Negro.

Pero es tarde; los mensajeros del monarca aqueo han trabado ya contacto con el Ojo, y esa misma noche arriban al campamento las oscuras figuras de dos de sus sicarios. Éstos, viendo al rey resuelto a levantar el sitio, resuelven raptar al primogénito, para obligar al rey a reconsiderar su decisión.

A la mañana siguiente Agamenón cierra un trato con los captores. Vende su cuerpo y su alma después de muerto a la Hermandad del Ojo Azul de Karshit cambio de un poderoso Yelmo, garante de una pronta victoria sobre los troyanos, y de su primogénito, Orestes. Así, se niega a sí mismo el reposo de los héroes en los Campos Gladios del Hades.

Los años pasan, terribles para la casa de los Atridas. Tras su trágico asesinato, sus hombres más fieles enterran al gran Agamenón.

Luego, uno entre ellos, ante la congoja de los demás, rompe la placa de bronce que guarda el monumental sepulcro, la tesera sagrada que asegura al muerto eterno reposo bajo la protección de los dioses. Y, guardando el mayor de los pedazos, lanza terribles hechizos que aseguran la inviolabilidad de la tumba, ahora despojada de la vigilancia del Olimpo.

* * *

Casi veinte siglos después, la historia de Agamenón, Aquiles y Ulises se ha convertido en una leyenda; algo que ya sólo aprenden los niños pudientes o que sabios maestros relatan o leen ante su rica e iletrada audiencia.

Información para el Máster

Durante las labores de reconstrucción de las murallas de Tesalónica, entre el mortero, alguien ha descubierto el frag-

mento mayor de la tesera de bronce arrancada de la tumba de Agamenón, en Micenas. Si pocos han sabido de tal descubrimiento, tan sólo dos llegan a calibrar su importancia: el primero de ellos es el Adepto Hechicero Ecthelion Parapleo; la segunda, Narvail Eliptika, es una sacerdotisa de Zeus.

Ambos desean los fantásticos objetos que contiene la tumba del que una vez fue rey de reyes. Ambos saben que *sólo* con la tablilla completa custodiando la entrada del sepulcro puede alguien estar seguro en él.

Pero ha sido Ecthelion quien, valiéndose de sus contactos entre los ladrones de la ciudad, ha obtenido el pedazo encontrado entre los muros. O, más bien, espera obtenerlo de manos de su socio Georgos Mustakisis, ladrón reputado, un día de Febrero del 589 d.C., junto a una de las tabernas del concurrido puerto.

Introducción (para leer a los jugadores)

Toma el Documento 1.

Corre el año 589 d. C. en la importante ciudad bizantina de Tesalónica.

Las incursiones de los pueblos eslavos al norte del Danubio han ido, desde hace cincuenta años, incrementándose adquiriendo cada vez mayor virulencia. Bajo el débil reinado del emperador Mauricio los «Strategas», gobernadores de las provincias o «Themas», se han feudalizado, organizando grandes latifundios y convirtiendo a los labradores libres en colonos. No obstante nada logra parar el asentamiento de Eslavos y Avaros en toda la parte occidental del Imperio; las ciudades se despueblan; se impone una economía de trueque y la inseguridad es la tónica general.

Tan sólo en las grandes urbes comerciales como Tesalónica, Éfeso o Constantinopla florecen aún los negocios con todo el Mediterráneo; desde sus talleres se exporta de todo —cerámica, estatuas, elementos de culto— a toda Europa, de espaldas, en la medida de lo posible, a la situación que se vive extramuros.

Apoyados en la barra de una pequeña taberna, cerca del puerto de la primera de éstas ciudades, los PJs juegan a los dados sus últimas ganancias y se lamentan de la situación política, poco favorable a cualquiera de sus negocios.

1. La Taberna

La taberna es un pequeño local sin puerta, casi al aire libre, donde charlar mientras se beben algunas copas de vino barato. El vino se saca de unos toneles a través de agujeros directamente abiertos en la barra, que inmediatamente cubren tapas «ad hoc». En bandas de madera, al fondo, se apiñan panecillos y bollos secos.

Takelos, el tabernero, bromea —jo, jo— bonachón con sus clientes y habla con cualquiera que quiera escucharle sobre carreras en el hipódromo de la capital, la última razzia Avara o las perversiones del emperador en su palacio.

(PM) es un signo que vas a encontrar a partir de ahora; son notas dirigidas específicamente a tí, con referencia a la interpretación, aclaraciones sobre los PNJs, etc. Así: (PM: deja ahora que los PJs hablen con él; cuando se cansen de la

charla banal de Takelos preguntarán por el resto de parroquianos del lugar. Dí esto:) el soldado mutilado agita todavía una escudilla vacía ante los numerosos transeúntes del bazar a que se abre la taberna. Nadie atiende sus roncos gemidos.

A vuestra derecha, de pié, charlan dos hombres de extraña apariencia; el primero de ellos es mediano, de tez oscura y cabellos negros y lacios cuidadosamente recortados. Sus cejas, espesas y naturalmente fruncidas, acentúan una impresión general de solidez. Viste ricas ropas de terciopelo negro y lo que parece un cinturón ancho de cuero repujado en plata, del que cuelga una pequeña daga dentro de una bellísima vaina. En su cuello veis refulgir aún más plata. (PM: se trata de Georgos Mustakisis, afamado ladrón dentro del gremio. Si, dentro del grupo, alguien comparte sus «aficiones», puede tirar *Conocimiento del Mundo* con bono de +15 para reconocer su identidad).

El segundo individuo viste, como el anterior, ropajes oscuros debajo de una larga y sucia capa. Su propia persona parece no haber conocido el jabón desde hace algún tiempo. La barba rala, sus prominentes pómulos y mentón, y unos ojos hundidos le confieren un aspecto patibulario. Te fijas un poco más y (PM: tira a escondidas *Buscar* por todos los PJs) con sorpresa descubres que, oculto tras su capa, se mueve un extraño ente; es como una bola de colores variables e indefinidos, etérea y que flota a la altura de su cinto. Además puedes ver con claridad que, en su bolsa, algo más se mueve haciendo tintinear las monedas.

(PM: éste es el gran Adepto Hechicero Ecthelion Parapleo; si alguien entre el grupo tuvo alguna vez conocimientos de hechicería puede tirar *Con. del Mundo* para reconocerle. El adepto se acompaña de dos de sus familiares; el primero es un espíritu de magia, Teotocópulis, que cobró pseudo-forma de bola al adquirir TAM del mago; el segundo, dentro de la bolsa, es Ratis, un ratón fiel e inteligente que sirve al adepto en misiones que exigen precisión.).

Ambos charlan unos instantes (*Escuchar* si quieren oírlo).

Ecthelion cuenta que ha venido corriendo desde el puerto. Alguien le sigue. Parece enfadado con Mustakisis por alguna razón. Nerviosamente, pregunta por una «Tablilla». Una tirada de *Con. Humano* permite adivinar su ansia.

Renuente, el hombre del cinturón plateado extrae algo de su mochila. Parece pesado, una masa plana y oscura.

(PM: esto es *Importante*: en este momento el Master se llevará a un aparte al PJ más culto de aquellos que hayan escuchado, quienquiera que sea: hace unas horas, mientras buscaba algún libro antiguo en la biblioteca de la basílica de Santa Sofía de Tesalónica—sin especial convicción— llegó hasta sus oídos una conversación que hablaba de la aparición, entre las piedras de la recién restaurada muralla norte, de una valiosa placa de bronce de tiempos legendarios.

Aunque en aquél momento él no le dió importancia, ahora recuerda que las dos personas de la biblioteca hablaron de un inapreciable Yelmo y otros maravillosos objetos que podrían conseguir con la posesión de la tal tablilla.

Debe hacerse hincapié en todo ello. Particularmente, el Master debería ver de excitar la codicia de los PJs en lo que respecta al casco de Agamenón.

Las dos personas eran Narvail y su esbirro Armann que acudía allí a informarla de sus pesquisas. Mira el **Anexo 3**.

Es imprescindible que los PJs reciban esta información, y que ésta excite su codicia para la continuación de la aventura.).

Entretanto el enjuto anciano, nervioso, adelanta las manos para arrebatar el objeto.

En el preciso instante en que sus dedos se aprestan a recibirlo, la algarabía se hace mayor en el mercado. Gritos de dolor, de ira; algunas personas, empujadas por la muchedumbre, trastabillan y caen dentro de la taberna. Echthelion y Georgos, asustados, vuelven la vista. La tablilla cae al suelo. Justo a los pies del PJ más cercano. (PM: Es importante que la recoja; elige tú al PJ más interesado en la magia o en los misterios, y arrójale la tablilla a los pies).

A escasos metros, y abriéndose paso a golpes entre la multitud, avanzan hacia el lugar en donde los PJs se encuentran una decena de hombres, vestidos de blanco y muy fornidos. Un rayo azul les tatúa la frente.

Las dos figuras de negro, Mustakis y Echthelion, tras un momento de vacilación —sí, han visto al PJ recoger la placa de bronce— escapan ocultos entre el bazar; casi de inmediato, tres de los hombres de blanco penetran a empujones y palos en la taberna.

(PM: es tarea tuya convertir todo esto en una toma repleta de acción, griterío, confusión, cuerpos caídos por los empujones de los hombres tatuados —por cierto, Iniciados de la secta del Zeus Redivivo, ver más abajo— Una toma de indecisión, temor, de pequeñas escenas que configuran un cuadro, como digo, lleno de acción.

Ahora, da a los PJs el Documento 2).

Echthelion Parapleo

Es un hechicero muy importante en Atenas; a pesar de su descuidado aspecto posee varias villas en el campo y un pequeño palacete en la propia ciudad, con unos subterráneos desconocidos por todos. Es un hombre muy ambicioso: a lo largo de su prolongada vida se ha encargado de nutrir cumplidamente su haber, tanto de bienes mundanos como de otros de naturaleza mágica. Celoso de sus propiedades Echthelion se ocupó también de eliminar toda posible «competencia» en sus artes; como resultado de sus acciones en este sentido pueden contarse con los dedos de las manos los hechiceros que aún viven, muy escondidos, en la ciudad de Pericles.

A ello hay que sumar el rechazo y la persecución de todas las artes mágicas que apadrina la poderosa Iglesia de Oriente, encarnada en el mismísimo Emperador.

Puede parecer extraño que un individuo de tal calaña hubiera podido amar alguna vez; no obstante, así ocurrió.

De las relaciones de Echthelion con Hilia, hija de la nobleza macedónica, nació la pequeña Gorgo. Pronto el vástago de Hilia comenzó a dar pruebas de un gran poder y envidiables capacidades para la magia. Sus padres, de mentalidad liberal, estaban muy orgullosos de ella.

Una tarde de Agosto Echthelion regresó a su casa de El Pireo, tras una larga estancia en Alejandría. Hilia había muerto; los espíritus protectores de la casa le aclararon el paradero de Gorgo: la niña había sido arrebatada por guerreros del Ojo Azul de Karshit.

Desde entonces Echthelion ha estudiado febrilmente todo lo relativo a esta poderosa Orden, averiguando mucho de lo que más arriba se explica. Buscando derrotar al Ojo con sus propias armas, quiere apoderarse de aquéllas que pertenecieron a Agamenón. Para ello necesita la Tablilla, y nada le impedirá conseguirla.

Ciertas habilidades que ahora referiremos pueden no parecer apropiadas para un hechicero; Echthelion las ha adquirido, como otras cosas, en sus viajes o merced a su interés por el estudio de todos los seres.

Muy Importante: NUNCA deberás emplear a Echthelion en ayuda de los PJs a no ser que su concurso se haga *completamente imprescindible*.

Características	Atributos
FUE 8	Mov.: 3
CON 12	Pt. Golpe: 14
TAM 16	Pt. Fatiga: 20
INT 16	Pt. Mágicos: 15 propios
PER 15	+13 de Corvul
DES 8 (21)	+ 9 de Ratis
APA 12	+18 de Teotocópolis
	+13 de Patrov
	+13 de Artiach
	= 81
	MR-DES 1

Localización de Golpe	Cuerpo a Cuerpo	Proyectiles	Puntos
Pierna D	01-04	01-03	(12)6/5-
Pierna I	05-08	04-06	(12)6/5-
Abdomen	09-11	07-10	(12)6/5-
Pecho	12	11-15	(12)6/6-
Brazo D	13-15	16-17	(12)6/4-
Brazo I	16-18	18-19	(12)6/4-
Cabeza	19-20	20	(12)6/5-

Nota: Echthelion mantiene siempre sobre sí mismo un «Aumentar Destreza 13», y un «Protección contra el daño 12». El mago dedica los viernes de cada semana a renovar ambos, y los que mantiene sobre sus familiares.

Arma	MR	% Ataq.	Daño	% Det.	PTOS.
Puño	4	67%	1D3	28%	1D3
Daga	4	47%	1D4+2	5%	6
Espada					
«Artiach»	3	67%	1D8+1+3	28%	11-
			+ Succión		
Arco Largo	1/5/9	61%	1D8+1		

Esquivar: 48%

Armadura: Echthelion lleva, además del «Protección 12», la «Capa de Mica Mágica», que le aporta 6 PA.

Habilidades: Trepar 57%, Arrojar 65%, Habla Fluída 25%, Oratoria 61%, Conocimiento Animal 74%, Fabricación Runas 46%, Fabricación Bronce 26%, Conocimiento del Mundo 32%, Conocimiento Humano 36%, Leer/Escribir Griego 55%, Leer/Escribir Latín 35%, Componer Poesía 25%,

Valorar Objetos 49%, Inventar 90%, Tocar a Lira 46%, Buscar 42%, Escuchar 56%, Otear 56%.

Idiomas: Griego 50%, Latín 21%, Latín Vulgar 39%, Persa 18%

Habilidades Mágicas: Ceremonia 34%, Encantamiento 47%, Invocación 50%, Duración 50%, Intensidad 79%, Multiconjuro 40%, Alcance 43%.

Hechicería (INT-Libre=13): (conjuros memorizados por el propio Echthelion), Dominar Espíritu 51%, Dominar Humano 77%, Formar-Colocar carne 55%.

Otros conjuros que Echthelion mantiene en familiares o matrices son: Teleportación, Devolver Conjuros 40%, Proyección de la Vista 20%, Visión Mística 20%, Subcionar PER 20%, Obstaculizar 21%, Resistencia a Conjuros 26%, Resistencia al Daño 40%, Círculo de Protección 40%, Ilusión del Oído 34%, Piel Vital 25%, Controlar Fantasmas 51%, Prisa 25%, Formar/Colocar Oscuridad 25%, Ilusión de la Vista 32%, Brillo 23%, Dominar Caballo 18%, Disminuir TAM 18%.

Objetos Mágicos:

Círculos-Base: Echthelion tiene 3 círculos-base; uno de ellos se encuentra oculto entre las raíces de un árbol hueco, en el jardín de su mansión ateniense; el segundo está escondido en una cuevecilla en las cercanías de Corinto; por fin podemos encontrar el tercero entre las ruinas de la antigua Tebas. En

todos estos lugares el mago tiene un surtido equipo de supervivencia. De la seguridad de los mismos se ocupa un espíritu ligado y trampas.

Perla-Pendiente: contiene una matriz del conjuro de hechicería «Teleportación»

Hebilla del Cinturón: contiene una matriz del conjuro de hechicería «Devolver Conjuros».

Collar de Plata: con colgante en forma de falo: (se pensaba que daba suerte) espíritu de PER «Patrov». PER 13.

Espada «Artiach»: Tiene ligado en el filo un Espíritu de Magia, PER 17, conjuros de Succionar FUE 2, Cuchilla Afilada 3, ambos a 100%; a la vez un zafiro en la empuñadura contiene otro espíritu de PER 13.

El Espíritu de Magia pone sus conjuros en funcionamiento siempre que la espada ataque a otro que no sea el mago o sus familiares. Emplea los PM que succione en potenciar nuevos conjuros; si terminan faltándole PM puede emplear los de la empuñadura.

Bastón Mágico: contiene al fantasma «Ariel», que conoce los conjuros espirituales de Luz 80%, Curación-2 80%. PER 15. En ocasiones Echthelion lo lanza a un combate espiritual con sus enemigos.

Capa de Mica: se trata de una capa negra con extrañas iridaciones, encantada con 6 Puntos de Armadura.

Todos los objetos mágicos de Echthelion contienen Condiciones de Usuario que restringen su empleo al propio Echthelion y a sus familiares.



Familiares de Ecthelion

CORVUL, el cuervo

Corvul fue el primer familiar del hechicero. Aunque ya está viejo, Ecthelion lo aprecia mucho y lo considera uno de sus pocos amigos.

Características	Atributos		
FUE	1	Mov.:	1/11 volando.
CON	2	Pt. Golpe:	2-
TAM	2	Pt. Fatiga:	3-
INT	8	Pt. Mágicos:	13 propios
PER	13	+12 de Laia	
DES	21	= 25-	
APA	-	MR-DES	1

Arma	% MR	% Ataq.	Daño
Garra	7	40	1D2
Picotazo	10	60	1

Localización de Golpe	Cuerpo a Cuerpo	Proyectiles D20	Puntos D20
Todas	01-20	01-20	(12)/2

Nota: Ecthelion mantiene cada semana sobre Corvul un conjuro de «Protección contra el daño 12».

Esquivar: 87%

Habilidades: Buscar 70%, Otear 70%, Conocimiento Humano 32%, Conocimiento del Mundo 26%, Leer Griego 28%.

Habilidades Mágicas: Intensidad 27%, Duración 27%, Alcance 27%.

Hechicería (INT-Libre 3): Conjuros conocidos por él: Obstaculizar 61%, Círculo de protección 51%.

Conjuros que almacena para Ecthelion: Proyección de la vista, Visión Mística, Succionar PER.

Objetos Mágicos:

Colgante Rúnico: se trata de un minúsculo colgante oculto entre las plumas de Corvul. De él cuelga la runa, en plata, que ata a Laia, un espíritu de PER cuyos PM emplea el ave para potenciar sus conjuros. PER 12

TEOTOCOPULIS, el Espíritu de Magia

El segundo familiar del Adepto, que, al cobrar TAM, se ha convertido en una pelota nebulosa e iridiscente. Tiene sobre sí un conjuro de «Vuelo» con una duración de más de dos años, que emplea para flotar siempre a dos palmos del costado de Ecthelion. El extraño aspecto de Teotocópulis le ha valido entre los conocidos de su señor el apodo de «el Moco».

Características	Atributos		
FUE	2	Mov.:	3
CON	2	Pt. Golpe:	2-
TAM	1	Pt. Fatiga:	4-
INT	3	Pt. Mágicos:	8 propios

PER	18	+12 de Ainoa
DES	4	=31-
APA	-	MR-DES: 4

Localización de Golpe	Cuerpo a Cuerpo	Proyectiles D20	Puntos D20
Todo el Cuerpo	01-20	01-20	(12)/2

Esquivar: 33%

Armadura: 12 pts. de conjuro de «Protección».

Habilidades: 24% leer Griego, Escondarse 32%

Habilidades Mágicas: Ceremonia 33%, Invocación 24%, Intensidad 33%, Alcance 19%.

Hechicería (INT-Libre 5): Conjuros conocidos por Teotocópulis: Paralizar 26%, Piel Vital 23%, Prisa 35%, Formar/Colocar Oscuridad 37%.

Conjuros Divinos Conocidos por Teotocópulis: Ilusión Visual 100%, Locura 100%, Estallido Mental 100%.

Conjuros que almacena para Ecthelion: Controlar Fantasmás, Ilusión Visual, Resistencia a Conjuros.

Objetos Mágicos:

Colgante Rúnico: no difiere en nada del poseído por Corvul. Éste contiene a Ainoa, otro espíritu de PER. PER 12.

RATIS, el ratón

Ratis es un inteligente ratón de campo que Ecthelion había comenzado a adiestrar poco antes de la muerte de su esposa y raptó de su hija. Tras la Ceremonia que le unió con el mago, Ratis aumentó considerablemente su tamaño (hasta los 20 cms, sin rabo); ahora parece más bien un cobaya color canela de larga cola acabada en un cuidado y sedoso penacho.

Características	Atributos		
FUE	2	Mov.:	2
CON	3	Pt. Golpe:	3-
TAM	2	Pt. Fatiga:	5-
INT	5	Pt. Mágicos:	9-
PER	9	MR-DES:	2
DES	16		
APA	-		

Arma	% MR	% Ataq.	Daño
Mordisco	9	29%	1D2

Localización de Golpe	Cuerpo a Cuerpo	Proyectiles D20	Puntos D20
Todas	01-20	01-20	(12)/3-

Esquivar: 53%

Armadura: 12 puntos de «Protección contra el Daño».

Habilidades: Leer Griego 06%, Conocimiento Vegetal 34%, Deslizarse en silencio 62%, Escondarse 53%.

Habilidades Mágicas: Intensidad 09%.

Hechicería (INT-Libre 1): Conjuros conocidos por Ratis: Disminuir TAM 30%.

Conjuros que Ratis almacena para Ecthelion: Brillo, Ilusión del Oído, Controlar Caballo.

GEORGOS MUSTAKISIS

Se trata, como ya dijimos, de un afamado y hábil ladrón, respetado y también muy conocido tanto por amigos como por enemigos en Tesalónica, la ciudad que le vio nacer. Forzado así a permanecer la mayor parte del tiempo escondido, y «trabajando» mediante «intermediarios», Georgos ha encontrado la oferta de colaboración del mago Ecthelion difícil de rechazar... Máxime cuando planea en un futuro más o menos lejano deshacerse del mago, una vez éste le haya servido en lo posible. Forrado por fin con las riquezas de «ese rey de que habla el estúpido mago» podrá por fin retirarse del oficio a una villa solariega en las islas egeas, sueño que alimenta desde hace tiempo.

Características	Atributos
FUE 14	Mov.: 3
CON 15	Pt. Golpe: 15-
TAM 14	Pt. Fatiga: 29-5=24-
INT 14	Pt. Mágicos: 12-
PER 12	MR-DES: 2
DES 16	
APA 12	

Arma	MR	% Ataq.	Daño	% Det.	PTOS.
Puño	7	89%	1D3+1D4	29%	1D3
Daga	7	59%	1D4+2+1D4	23%	6
Espada Corta	6	89%	1D6+1+1D4+3	33%	10

Localización de Golpe	Cuerpo a	Proyectiles	Puntos
Pierna D	01-04	01-03	3/5-
Pierna I	05-08	04-06	3/5-
Abdomen	09-11	07-10	3/5-
Pecho	12	11-15	3/6-
Brazo D	13-15	16-17	3/4-
Brazo I	16-18	18-19	3/4-
Cabeza	19-20	20	3/5-

Esquivar: 53%

Armadura: Suele llevar Cuirbuilli en todo el cuerpo, bajo las ropas.

Habilidades: Arrojar 63%, Saltar 63%, Tregar 70%, Habla Fluída 57%, Conocimiento del Mundo 53%, Conocimiento Humano 53%, Leer/Escribir Griego 28%, Valorar Objetos 73%, Inventar 69%, Ocultar 89%, Trucos de Manos 89%, Deslizarse en Silencio 62%, Esconderse 72%.

Habilidades Mágicas: Alcance 14%

Hechicería (INT-Libre 12): Proyección del Tacto 19%, Piel Vital 53%.

Objetos Mágicos:

Pergamino que enseña el conjuro «Piel Vital» hasta un 36%, y «Alcance» a niveles básicos (1D6). Lo guarda en su casa, en un fuerte arcón.

Espada «Arbellum»: encantada con un «Aumentar Daño 3» por una duración de 25 años.

Anillo «Bloppa»: «Bloppa» es un espíritu de Magia atado al anillo de Georgos; éste, sin embargo, no mantiene ninguna Condición de ningún tipo sobre sí.

BLOPPA, Espíritu de Magia:

Características	Conjuros
INT 10	Detectar Enemigo 70%
Mov. 4	Silencio-2 70%
PER 14	

Georgos recela, a pesar de sus recientes amistades, de cualquiera que de algún modo sepa algo de magia; sabe que alguien así podría obligar a «Bloppa» a cambiar de dueño.

Para el «Detectar Enemigo» emplea un hilito atado al anillo.

NARVAEL ELIPSIKA, sacerdotisa de Zeus

Narvail es una esbelta mujer, de cabellos rizados y largos y blanco y terso cutis; sus ojos castaños parecen los de una criatura frágil, necesitada de protección. Nada más lejos de la verdad. Lo cierto es que Narvail, descendiente de una de las familias antaño más poderosas de Macedonia, recibió desde su más tierna infancia educación en relación con los antiguos mitos griegos; ancianos sacerdotes y clérigos la prepararon tan bien como les permitían sus muy mermados poderes para la misión que habría de desempeñar años después: resucitar el culto a Zeus del ignominioso lugar en que el cristianismo lo había sepultado hacía muchos decenios.

Como resultado Narvail es una mujer segura de sí, con gran ascendente sobre sus semejantes y poderes vedados a todos ellos. Fanática defensora de su «sagrada Misión» no va a detenerse ante nada para conseguir aquello que tanto ansía: el Yelmo de Agamenón, que devolverá el poder a su culto.

Características	Atributos
FUE 9	Mov.: 3
CON 12	Pt. Golpe: 14-
TAM 15	Pt. Fatiga: 21-
INT 15	Pt. Mágicos: 19-
PER 19	MR-DES: 3
DES 12	
APA 15	

Arma	MR	% Ataq.	Daño	% Det.	PTOS.
Puño	8	62%	D3	11%	1D3
Daga	8	46%	1D4+2	11%	6
Esp. Ancha	7	56%	1D8+1	21%	10
Esc. Diana	8	31%	1D6	38%	12

Localización de Golpe	Cuerpo a	Proyectiles	Puntos
Pierna D	01-04	01-03	2(6)/5-
Pierna I	05-08	04-06	2(6)/5-
Abdomen	09-11	07-10	2(6)/5-
Pecho	12	11-15	2(6)/6-
Brazo D	13-15	16-17	2(6)/4-
Brazo I	16-18	18-19	2(6)/4-
Cabeza	19-20	20	2(6)/5-

Armadura: Cuero duro en todo el cuerpo, repujado en plata y verde, y encantado en cada una de sus piezas con 6 PA.

Habilidades: Cabalgar 54%, Cantar 46%, Habla Fluída 67%, Oratoria 110%, Conocimiento Humano 65%, Conocimiento del Mundo 36%, Leer Griego 59%, Leer Latín 39%.

Idiomas: Hablar Griego 107%, Hablar Latín 40%, Hablar latín Vulgar 30%.

Habilidades Mágicas: Ceremonia 83%, Encantamiento 33%, Invocación 26%.

Magia Divina: 2 conjuros de Relámpago, Disipar Nubes, Adorar a Zeus (todos reutilizables).

Magia Espiritual: Disrupción, Movilidad.

Objetos Mágicos: (sólo pueden emplearlos iniciados del Culto)

Espada «Quebradora»: Cuando golpea piernas o brazos hace siempre un golpe especial.

Amuleto del Culto: Inmuniza contra los ataques provenientes de aves.

INICIADOS DEL CULTO del Zeus Redivivo

Todos ellos están imbuídos del fanatismo de Narvail tanto como ella misma. La magnética mujer ha sabido atraerlos a su campo y ahora los emplea a la mayor gloria de Zeus; ellos lo saben, y se encuentran satisfechos de servir a tan excelsa tarea.

Llevar, tatuado en azul sobre la frente, un rayo azul.

Características	Atributos
FUE	15
CON	12
TAM	15
INT	10
PER	9
DES	13
APA	11
Mov.:	3
Pt. Golpe:	14-
Pt. Fatiga:	27-
Pt. Mágicos:	9-
MR-DES:	3

Arma	% MR	% Ataq.	Daño	Det.	PTOS.
Daga	8	45%	1D4+2+1D4	32%	6
Esp. Ancha	7	50%	1D8+1+1D4	30%	10
Esc. Diana	8	05%	1D6+1D4	45%	12

Localización	Cuerpo a	Proyectiles	Puntos
de Golpe	Cuerpo		
Pierna D	01-04	01-03	1/5-
Pierna I	05-08	04-06	1/5-
Abdomen	09-11	07-10	1/5-
Pecho	12	11-15	1/6-
Brazo D	13-15	16-17	1/4-
Brazo I	16-18	18-19	1/4-
Cabeza	19-20	20	1/5-

Armadura: Cuero blando blanco en la ciudad; cuando vayan siguiendo a los PJs llevarán encima Cuirbuilli también blanco (3 Puntos de Armadura).

Habilidades: Conocimiento Humano 30%, Cabalgar 30%, Primeros auxilios 30%.

En conjunto son una treintena. No obstante, y para evitar proporciones excesivas, es interesante emplearlos poco a poco, en grupitos. (Un número adecuado sería el número de PJs mas dos o tres). Por otro lado, sirven de comodín para que la aventura no decaiga, y para que los PJs estén siempre huyendo.

2. Sigue la aventura

Ethelion y Mustakisis han escapado; pero inmediatamente después llegan los sectarios de Zeus. Mientras tres de ellos persiguen a los fugitivos, otros cuatro, liderados por Narvail, encararán al tabernero (en caso de que los PJs, viéndoles dirigirse hacia la taberna corriendo, les ataquen, ella tratará de parar cuanto antes la inútil lucha).

Todos los jugadores pueden perfectamente escuchar cómo pregunta Narvail por el mago y el ladrón; y cómo, acto seguido, interroga a Takelos a propósito de la conversación de ambos hombres y de una «Tablilla de bronce» que tendrían.

El pobre Takelos, muy intimidado por la daga de la dama, no puede sino balbucir:...¿Hom...bres, decís?...Nno, yo no...jah, sí...pero no querían nada!...No, no...no vi nada...¿escuch...? no, no...que yo...¿Por qué no preguntáis a esos hombres? seguro que pueden satisfacer vuestras preguntas mejor que yo... Y el tabernero señala a los PJs.

Si los jugadores no han intervenido aún, ahora ella les invitará a vino y, una vez más, repetirá sus preguntas sobre la tablilla. Mirará con suspicacia, no obstante, a quien la interroge sobre este tema. Por fin, se irá insatisfecha.

Si los aventureros le muestran la tablilla ella luchará por arrebatársela; a los pocos asaltos, soldados de guardia acudirán al lugar. Narvail huirá con sus hombres.

3. Acosados en Tesalónica

Ahora los PJs podrán, en la casa de alguno de ellos, tratar de entender el contenido de la tesera. A pesar de que su sentido permanezca obscuro para ellos, enfocando pragmáticamente el asunto el hecho parece irrelevante: deben recordar que en Micenas existe un gran tesoro, milagrosamente a su alcance merced a la tablilla que poseen; siempre, claro está, que lo que escucharon en la biblioteca fuera cierto.

Tanto si deciden partir en pos de las riquezas que los esperan en la ciudad de los Atridas como si no, sus nuevos enemigos -Ethelion y los Sectarios del Zeus Redivivo- van a tratar de acabar con ellos y de hacerse con la placa de bronce. Se suceden así asaltos nocturnos o incendios en sus casas, emboscadas callejeras, etc, por parte de ladronzuelos enviados por Mustakisis o de sectarios de Zeus, hasta crear paranoia en los jugadores.

Los aventureros no tendrán ninguna oportunidad de hablar con sus antagonistas. Se trata de que se pongan en camino hacia Micenas, animados tanto por la codicia como por el deseo de escapar del acoso de sus perseguidores; pero con la tablilla y sin haber sufrido pérdidas.

4. En ruta hacia Micenas

Por fin, el grupo se pone en camino. Pueden escoger dos vías para llegar a Micenas: bien por mar, desembarcando en Argos (sin duda la más segura, a pesar de estar a las puer-

tas del invierno) o la tierra (con la ruta infestada de Eslavos del Danuvio, hasta la mismísima Micenas).

Comoquiera que sea, se van a ver seguidos por sus nuevos enemigos, en pos de la tesera de bronce: Echelion y Mustakisis se dirigirán —una vez los PJs hayan escapado— hacia Argos en un segundo navío, mientras confían la vigilancia de los jugadores —sea cual sea su ruta— a Corvul.

Entretanto, los fanáticos de Zeus toman la ruta de Micenas por tierra, confiando en la seguridad que da su número.

EL «GRIFO DE LAS OLAS», de Tesalónica

Es el mejor barco que pueden encontrar los jugadores —pagando un precio razonable— y uno de los pocos dispuestos a arriesgarse a hacer la travesía en invierno. Su capitán, Kokopkotas, es un comerciante honrado por lo regular, aunque no renuncia a timar, en ocasiones que se le presentan, a los inocentes que se le crucen en el camino.

Da a los PJs los *Documentos 3 y 4*.

Tipo del Casco:	mercante
Tripulación:	8 marinos, 2 mercenarios, 1 oficial.
Longitud:	16m.
Capacidad:	20 Tons.
Manga:	5m.
Borda Libre:	3m.
Calado:	2m.
Navegabilidad:	17
Calidad del Casco:	10
Puntos de Estructura:	45

(PM: si se dispone de la extensión oficial para RQ «Vikingos» puede organizarse una pequeña tempestad que de qué hacer a los PJs en su travesía. Se trata de cortar la vela antes de que arranque el palo mayor)

GRUPO STANDARD DE ESLAVOS

Con la caída de la autoridad imperial las tribus del Danu-

bio han alcanzado el peloponeso saqueando todo a su paso. Ahora, ya instalados, campan por sus respetos buscando el escaso botín que dan los caminos en esta época insegura. Viajan siempre a caballo.

Su líder tiene 30% más en los ataques de Arco y Espada y 15% más en detección con escudo. Lleva armadura por 3 PA de protección.

<i>Características</i>	<i>Atributos</i>
FUE	11
CON	13
TAM	14
INT	13
PER	10
DES	16
APA	11
	Mov.: 3
	Pt. Golpe: 14-
	Pt. Fatiga: 24-
	Pt. Mágicos: 10-
	MR-DES: 2

<i>Arma</i>	<i>MR</i>	<i>% Ataq.</i>	<i>Daño</i>	<i>% Det.</i>	<i>PTOS.</i>
Daga	7	35%	1D4+2+1D4	19%	6
Esp. Ancha	6	55%	1D8+1+1D4	29%	10
Arco Largo	2/7	55%	1D8+1		
Esc. Diana	7	15%	1D6	49%	12

<i>Localización de Golpe</i>	<i>Cuerpo a Cuerpo</i>	<i>Proyectiles</i>	<i>Puntos</i>
Pierna D	01-04	01-03	1/5-
Pierna I	05-08	04-06	1/5-
Abdomen	09-11	07-10	1/5-
Pecho	12	11-15	1/6-
Brazo D	13-15	16-17	1/4-
Brazo I	16-18	18-19	1/4-
Cabeza	19-20	20	1/5-

Armadura: 1 PA de cuero.

Habilidades: Montar 70%, Otear 70%, Rastrear 57%.



Capítulo II

Micenas

*En Argos los jugadores encuentran a Echthelion, quien les brindará la oportunidad de
aunar fuerzas en una sociedad, olvidando pasados rencores.
Los PJs llegan a la vista de Micenas pero los peligros del camino aún no han terminado:
tras las hierbas altas se embosca Artaur, el saltador...que ya no está solo.*

Información para el Máster

Echthelion y Mustakisis van a buscar, en este capítulo, una alianza con los PJs. Pero en sus planes no entra el «reparto justo» que ofrecen. Por el contrario les robarán la tablilla en cuanto puedan dando un sutil cambiazo y, mientras, los emplearán como «carne de cañón». No obstante, gracias a esta asociación, los aventureros pueden por fin llegar a comprender la gran importancia de la tablilla.

Un grupo de proscritos se ha instalado en viejas tumbas de corredor micénicas bajo el liderazgo de Artaur, el más experimentado de todos. Aunque en un principio saqueaban los sepulcros, en estos momentos su interés ha derivado hacia las bolsas ajenas.

1. Argos

Tanto si han viajado por mar o por tierra, Argos es la última parada de los jugadores antes de adentrarse en Micenas; allí podrán reaprovisionarse e informarse si lo desean.

Los precios son caros, pero hay calidad. La ciudad hierve de desarraigados, juglares, gentes refugiadas de las más diversas procedencias. Recuérdese a los jugadores que pueden ser detenidos y juzgados por llevar armadura, escudo o cualquier elemento de combate pesado dentro de la ciudad; de hecho, tampoco se lleva armadura en los viajes (es muy incómoda) sino sólo *cuando se marcha a la guerra*.

Estos son los rumores accesibles en tabernas, charlando con pastores o pescadores, etc; tira 1D10 y juega los encuentros que se produzcan al menos hasta que los PJs reciban el mensaje de Echthelion.

1, 2, 3. Un extranjero ha pasado por aquí hace un momento (descripción caricaturizada de Echthelion o Mustakisis), preguntando por alguien como vos (caricaturizar a un PJ al azar); me ofreció dinero si os decía que os espera esta noche frente a la Iglesia de Santa Ana, en el ágora, cuando salga la luna. (Es cierto; Echthelion quiere aliarse con los PJs, y lleva dos días difundiendo este mensaje por la ciudad; aunque sabe dónde están -Corvul les espía- prefiere que ellos lo busquen, evitando así malentendidos).

4, 5. Micenas está deshabitada desde hace decenas de años; se dice que un pastor que vivía allí terminó volviéndose loco por culpa de los fantasmas que guardan la ciudad. (Cierto sólo en parte; el informante no sabe que, ha pocos meses, Artaur se ha instalado entre las ruinas e iniciado sus correrías).

6. Al escuchar que los PJs preguntaban sobre Micenas, un viajero se ha acercado; hace unos meses él mismo tuvo la desgracia de transitar la calzada que bordea la montaña sobre la que aquella se asienta. Salí al paso de su reducido grupo un entrenado bandido que había matado a su guardaespaldas antes de que nadie pudiera reaccionar; poco después los dejó, llevándose toda su mercancía y a una hermosa doncella a quien nadie ha vuelto a ver. En cuanto a los fantasmas, todo son habladurías; como dijo el arzobispo, tales fuerzas sólo existen en la mente de aquellos que las idolatran. (esta información es cierta, pero no está actualizada).

7, 8, 9. No sabe nada de la ciudad en sí, exceptuando que por ella pululan todo tipo de demonios infernales; pero si los PJs demuestran ser de fiar, o gracias a un soborno, les indicará el camino a una vieja curandera cuyo hechizo les libraría de todo peligro. La mujer se llama Viana.

10. Habita en Micenas, según le han dicho los pastores que le proveen de queso, una numerosa banda liderada por un esclavo llamado Ataum; lo de los fantasmas, en cambio, es una tontería; todos debemos, como dijo el arzobispo, tomar el camino de la fe verdadera abandonando la idolatría propia del pasado.

VIANA, la curandera

Si los PJs reciben la 4ª Información, tal vez quieran ver a la curandera de que allí se habla. Ésta los acogerá amablemente; se trata de una enjuta anciana que se ofrecerá a preparar a los jugadores un bálsamo milagroso que ahuyenta a los demonios por algunas monedas de plata. (El equivalente a unos 125 peniques).

Luego Viana cocerá ante la mirada de los PJs sus pocimas con una multitud de ingredientes, salmodiando quedamente durante todo el proceso; frío, el resultado es una grasiesta pasta violácea que debe untarse en aquellos lugares del cuerpo expuestos a la luz. Hay tantas raciones como el doble de miembros del grupo. (PM: comoquiera que la inutilidad del ungüento no es manifiestamente patente, podrías hacer



creer a los PJs que éste aumenta sus PM en un combate espiritual). Viana se considera descendiente de las sacerdotisas de Vesta, y confía realmente en su poder.

Características	Atributos	
FUE	6	Mov.: 3
CON	7	Pt. Golpe: 8-
TAM	9	Pt. Fatiga: 13-
INT	14	Pt. Mágicos: 15-
PER	15	MR-DES: 3
DES	12	
APA	7	

Habilidades: Habla Fluída 76%, Oratoria 43%, Fabricación Pócimas 87%, Conocimiento Humano 66%.

Habilidades Mágicas: Ceremonia 54%.

2. Encuentro con Echthelion y Mustakisis

A la hora convenida Echthelion y Mustakisis se encuentran ante el templo de Santa Ana, antes de Apolo. Se ha cambiado la iconografía, y borrado las inscripciones alusivas al falso dios.

Ratis y Corvul vigilan los accesos al ágora, por lo que es imposible sorprender a la pareja de mago y ladrón. Éstos tratarán en todo momento de contemporizar y de llegar a un acuerdo, regateando siempre para dar al asunto verosimilitud. Ofrecerán poner su sabiduría y poderes al servicio del grupo, uniendo así fuerzas de modo muy provechoso; hay para todos, siempre a partes iguales.

Sólo hablarán de la importancia de la tablilla si son interrogados al respecto. En cualquier caso Echthelion pedirá que se le conceda su custodia, mostrándose dolido si no es así.

Si el encuentro fracasa, Mustakisis y el Mago se despejarán de los PJs asegurándose de no ser seguidos. (-30% a todas las tiradas de *Escuchar* u *Otear* de sus perseguidores).

Si los PJs se separan tras este encuentro hay un 30% de posibilidades de que el grupo menos numeroso de ellos se vea asaltado por 2D2 ladrones.

3. La emboscada de Artaur

Por fin salen los PJs de Argos, internándose en el montañoso Peloponeso. Tras apenas dos días de viaje llegan a la vista de su destino: Micenas. El valle está cubierto de altas hierbas, que casi ocultan la descuidada calzada.

El camino evoluciona subiendo y bajando pequeñas colinas de vegetación de importancia menor, debido a los fuertes vientos que azotan la gris región. El cielo plomizo oculta el sol.

Apostados alrededor de la séptima elevación se encuentran Artaur y doce de sus secuaces. Sólo cuando todos los personajes alcancen su cima el líder bandido dará la orden de descargar todas las flechas sobre el grupo.

Se aplicarán los siguientes modificadores, más los que se le ocurran al Master:

- A los bandidos: -10% si los PJs se agachan, +10 por apuntar, más lo correspondiente si se sorprende a los PJs.
- A los jugadores: tirada de «Otear» exitosa antes de disparar en el MR-10; -10% por la cobertura de arbustos, +10 por atacar desde lo alto, -10 si se agachan; NO se puede disparar y cubrirse con el escudo al tiempo.

Si los jugadores se rinden serán tomados prisioneros y encerrados, una vez despojados de TODO el equipo que no hayan *Ocultado* previamente. Además, se les maniatará.

Si Echthelion y Mustakisis no habían sido aceptados en el grupo en Argos, ahora serán espectadores privilegiados de lo acontecido; rápidamente urden un plan de rescate: mientras Echthelion coloca una amplia cúpula impenetrable a la luz con «Formar/Colocar Obscuridad» sobre los captores y capturados, Teotocópulis, armado de cuchillo y conjuro de «Brillo», desatará y guiará a los prisioneros fuera de la nube. Allí los esperarán mago y ladrón.

Si ambos se habían unido al grupo en Argos, Echthelion, antes de ser capturado, lanzará el conjuro sobre sí con un radio de 10ms, deformándola siempre de modo que se adapte al terreno y la claridad no se filtre. Todo el que dispare contra o luche en tal área tiene un -75% a las posibilidades de impacto.

Artaur y los suyos penetrarán en la nube oscura si estaban fuera; allí atacarán a ciegas sin consecuencias, exceptuando la posible producción de pifias. Si transportaban prisioneros pronto cargarán contra la luz de Teotocópulis, que sólo liberará de sus ataduras a 1D3 PJs antes de huir.

Echthelion se dirige hacia las montañas, y la obscuridad con él. Allí llegará probablemente solo; tira 1D100 por cada PJ (libre) que estuviera en la nube:

1-90: el PJ sale de la nube antes de que Echthelion, seguro en la montaña, la disuelva. En momentáneo shock por la luz, no podrá alcanzarla ya.

91-100: el afortunado PJ llega con el mago a lugar seguro.

Aquellos que salgan de la nube antes de tiempo deberán tirar PODx5. Si la sacan, han salido solos o, si fué un especial, con un compañero. Pueden ocultarse y observar el curso de los acontecimientos.

Los jugadores saldrán de la nube por orden de tirada de POD (antes los que más se alejen de su porcentaje) y a una «ratio» de uno por cada minuto (tiempo de juego); es decir, separados unos de otros unos 100ms.

Aquellos que no tengan éxito en la tirada de PODx5 o que no hayan podido desatarse se encontrarán, al salir de la nube, con que están rodeados de bandidos (de dos a cuatro), reorganizados dentro de la obscuridad gracias a los diferentes gritos animales que emplea cada subgrupo dentro de la banda. Si no se resisten, los jugadores serán capturados.

LOS BANDIDOS de Artaur

Son tipos recios, de muy diferentes etnias pero todos unidos por un rasgo: el rechazo que su sociedad siente por ellos. Aunque su número fluctúa, en este momento se albergan en la tumba-guarda diecinueve bandidos.

Características	Atributos	
FUE	12	Mov.: 3
CON	13	Pt. Golpe: 3-
TAM	13	Pt. Fatiga: 25-



INT 12 Pt. Mágicos: 10-
 PER 10 MR-DES: 3
 DES 14
 APA 11

nados y aparentemente caballerosos, en verdad es un gran machista que emplea a las mujeres sólo para satisfacer su lujuria sexual.

Arma	MR	% Ataq.	Daño	% Det.	PTOS.
Puño	8	67%	1D3	18%	1D3
Daga	8	56%	1D4+2	28%	6
Arco Largo	3/9	70%	1D8+1	08%	6

Características

FUE	13
CON	10
TAM	12
INT	15
PER	12
DES	16
APA	12

Atributos

Mov.:	3
Pt. Golpe:	11-
Pt. Fatiga:	6-
Pt. Mágicos:	12-
MR-DES:	2

Localización de Golpe	Cuerpo a Cuerpo	Proyectiles	Puntos
Pierna D	01-04	01-03	2/5-
Pierna I	05-08	04-06	2/5-
Abdomen	09-11	07-10	/5-
Pecho	12	11-15	2/6-
Brazo D	13-15	16-17	2/4-
Brazo I	16-18	18-19	2/4-
Cabeza	19-20	20	2/5-

Arma	MR	% Ataq.	Daño	% Det.	PTOS.
Puño	7	74%	1D3	34%	1D3
Daga	7	49%	1D4+2	21%	6
Esp. Ancha	6	49%	1D8+1	41%	10
Arco Largo	2/7	84%	1D8+1	11%	6

Esquivar: 29%

Habilidades: Escondarse-Deslizarse en silencio 45%, Otear 40%, Escuchar 40%.

ARTAURO el Vil

Es un hombre inteligente que ha sabido aglutinar bajo su mando a hombres de etnias enemigas, gracias a un sustancioso botín y una disciplina rígida. Aunque de modales refi-

Localización de Golpe	Cuerpo a Cuerpo	Proyectiles	Puntos
Pierna D	01-04	01-03	3/5-
Pierna I	05-08	04-06	3/5-
Abdomen	09-11	07-10	3/5-
Pecho	12	11-15	3/6-
Brazo D	13-15	16-17	3/4-
Brazo I	16-18	18-19	3/4-
Cabeza	19-20	20	3/5-

Esquivar: 46%

Armadura: cuirbuilli en el cuerpo, yelmo en la cabeza.

Habilidades: Valorar Objetos 50%, Oratoria 66%, Ocultar 55%, Esconderse- Deslizarse en silencio 56%.

Objetos Mágicos: Artaur posee un arco muy bien equilibrado que, a efectos de juego, funciona como un +5% al tiro (ya sumado).

4. La guarida de Artaur

Los grupos de bandidos se reagruparán con rapidez, llevando a sus prisioneros y botín a la tumba más próxima al valle, su guarida.

Si entre los PJs capturados hay alguna mujer, Artaur la reclamará para sí; apoltronado en su gran sillón la sentará en sus rodillas y comenzará a besarla; si se resiste, mandará amarrarla a su silla y a la pared con cadenas, de forma que se le imposibilite todo movimiento. Esto es algo que advertirá a la chica antes de comenzar a abusar de ella.

El resto de prisioneros irá a parar a una tosca, lúgubre, oscura y pútrida hoquedad. Las paredes rezuman humedad, y el aire es irrespirable a causa de las heces y vómitos de aquellos que los precedieron. La puerta ha sido asegurada en el exterior por una sólida tranca. No obstante, la propia puerta parece poco resistente. Aunque los PJs no han sido fuertemente atados (tirada de *Inventar* +5% para desatarse con tiempo) hay permanentemente un guardia a la puerta, y, poco más allá, descansan todos los bandidos tendidos en el suelo. Se les pasará «comida» una vez al día.

Al caer la noche del mismo día de la captura, todos los ladrones se emborracharán celebrando su nueva presa; durante la celebración, de la que sólo quedarán exentos el

guardia de la celda de los PJs y dos a la puerta de la guarida, el vino correrá generosamente por las gargantas de todos.

Unas dos horas después todos sufrirán los efectos de una intoxicación etílica: fuertes dolores de cabeza, mala visión, y -20% a cualquier actividad. Es el momento de intentar el rescate, siempre que los supervivientes en el exterior hayan sabido informarse de lo que ocurre dentro, mediante algún espía.

Entrega a los jugadores el Documento 5.

1. Puesto de guardia a la entrada del sepulcro; aquí montan guardia permanentemente dos bandidos, que vigilan principalmente el camino. Es relativamente fácil aproximarse a la boca de la cueva gracias a la vegetación. (Tratar ésta como *Vegetación Mediana de Arbustos* a efectos de modificadores).
2. Gran Habitación Central (o «Tholos»); desde aquí se accedía a la estancia lateral, la cámara funeraria en la antigüedad. Hoy está ocupada por multitud de bastos gergones con un cofrecillo a los pies; también hay un par de mesas y una gran fogata que impregna la estancia de humo. Es el dormitorio de los bandidos.
3. Habitación Lateral, o Cámara Funeraria. Aquí está instalado Artaur el Vil con su prisionera de turno. Por único mobiliario, una cama, un candil de pie, un gran brasero en el centro de la estancia y un inmenso trono de alabastro muy gastado. El suelo y las paredes los adornan descoloridos tapices, tras de los cuales se esconde un cofrecillo de madera con 1000p en perfumes, joyas y monedas de plata. El tesoro de los bandidos (*Valorar Objetos*).

Una vez sorteados los bandidos, los PJs, Echthelion y Georgos llegarán, escalando la montaña, a las puertas de la antigua Acrópolis.





Capítulo III

Atreo

Tras múltiples peripecias, los jugadores se encuentran por fin ante su destino: las ruinas de la antigua Micenas. Aquí van a encontrar a Atreo, quien fue fundador de la dinastía que gobernó la ciudad, y que ahora les dará las claves para penetrar en ella.

Introducción

Entrega a los aventureros el Documento 6.

Os habéis detenido en la falda de la gran montaña donde antaño se alzaba el palacio-fortaleza donde residía Agamenón. A vuestro alrededor muros semiderruidos se elevan aún entre la grisácea vegetación, delimitando lo que fue la ciudad al pie de la acrópolis. Trabajosamente buscáis la cima. El terreno, tras las lluvias, es resbaladizo amén de escarpado. Tardáis varias horas en llegar, agotados, ante los restos de la fortaleza de la Acrópolis. A vuestras espaldas serpea la calzada hacia la llanura argólide y el istmo de Corinto. En el valle, el río centellea a la mortecina luz de la tarde.

Guiados por Echelion alcanzáis, tras un breve descanso, los restos de la Puerta de Perseia, recubierta en gran parte de tierra y sillares de los muros. Traspasándola accedéis primero a la ciudad alta y, poco después, caminando entre lo que fueron palacios y grandes casas, al Propileo Norte. Franqueado por dos grandes montes, cúmulos de antiguos sillares, es la monumental puerta de acceso al verdadero palacio de los Atridas. La gran montaña que veis a la derecha es Alperion. Bajo ella se encuentra el palacio donde Agamenón encontró la gloria y la muerte.

1. Los fantasmas del Propileo Norte

Toma el Documento 7.

El edificio del Propileo ha resistido impávido el paso de los años irguiéndose todavía, 2000 años después de su construcción, como pórtico de entrada al corazón de Micenas.

Nada más acceder a él los PJs se sentirán invadidos por un frío acervo, penetrante hasta la misma médula de los huesos. Un frío que hace daño. La obscuridad es absoluta. Si portan antorchas consigo podrán ver, a su mortecina luz, siluetas confusas y grises, evanescentes, guardando el segundo umbral del propileo así como su salida.

Se trata de fantasmas inofensivos; no obstante se agolparán en torno a cada PJ que desee internarse en el Propileo insidiándole, con voz cavernosa y bronca, a abandonar «este lugar maldito». No responderán a nada.

A causa del terrible frío los PJs bien abrigados perderán 1D10+10 PF por cada asalto que permanezcan en la edificación. Los que *no* lo estén perderán 2D10+20 PF. Se tarda un asalto en traspasar, *corriendo*, el Propileo.

El espíritu de Atreo

Atreo fue uno de los primeros reyes de Micenas, tío del gran Agamenón y de Menelao, rey de Esparta. Maldito, como toda su estirpe, por el auriga Mirtilo al comienzo de los tiempos, vaga ahora entre las ruinas de la Acrópolis. Con los poderes que todavía conserva, ha sabido protegerla durante siglos de saqueadores y profanadores. Por fortuna para él, en tan sagrado recinto aún late viva la presencia de los antiguos dioses.

Cuando los PJs se encuentren descansando tras el terrible paso del Propileo, Atreo se les aparecerá como una alta y severa figura, de rostro ceniciento y ya entrada en años. Sus largos cabellos flotan al viento que sacude la alta colina; porque, a pesar de su fantasmal apariencia, Atreo mantiene su forma corpórea. Vestido con su antigua armadura de fría plata y armado con su descomunal escudo, se yergue sobre una roca, y clava su furibunda mirada en los jugadores. Las ráfagas de brisa helada y el cielo gris ceniciento terminan de enmarcar su figura. (PM: se trata de un espíritu de magia que puede tomar forma física sólida; es decir: un «Demonio» en términos de RQA. Está atado a la citada Acrópolis de Micenas, y no obedece sino a los dioses.)

Antes de que los PJs hayan podido reaccionar, Atreo los increpa: sin duda los personajes no son otra cosa que vulgares salteadores, saqueadores de sepulcros de corazón podrido, perturbadores de la paz de los Héroes. Él, Atreo, es quien vela por el eterno reposo de sus hijos. Elevando aún más su voz profunda, los insta:

«Idos de aquí, u os despedazaré»

Si los PJs niegan de algún modo las palabras del demonio, o emprenden cualquier otra acción —aparte retirarse— Atreo, irónico, propondrá a los jugadores una breve misión con que probar que su voluntad no está en saquear deshonorosamente las tumbas de los muertos de la ciudad alta. Se trata de matar un gran gusano que —dice— guarda la entrada a la Acrópolis. Posteriormente, deberán incrustar los ojos de

la bestia en la gran puerta de bronce de Helios. Sólo entonces Atreo volverá a aparecérselos si han sabido demostrar su valía. Entretanto, ningún aventurero deberá apropiarse de nada que pueda hayar en su camino...

—«¡Id ahora!...Pero pensad que tal vez es más peligroso que lo que se manifiesta aquello que a nuestra vista permanece oculto...Y ahora marchad o recordad bien mis palabras: ¡No tomaréis nada sin que se os exija algo a cambio!».

ATREO, el Demonio

Atreo es un demonio condenado por el Hado a vagar eternamente por las ruinas de la ciudad que fue la sede de la estirpe que llevó su nombre. La maldición que Mirtilo arrojó sobre todo el linaje de los Atridas, mas los crímenes inconfesables que cometió en vida, le impide acceder a los Campos Elíseos, morada de los héroes en el Hades.

No obstante su naturaleza maligna, Atreo conoce el destino de su sobrino Agamenón y sufre por él. El espectro de Agamenón, habiendo éste vendido su cuerpo al Ojo Azul, aún vaga, perdida la razón a causa del remordimiento, en su inmenso mausoleo.

Sólo existe una forma de que Agamenón conozca el descanso vedado a su tío: que alguien vuelva a matar, primero, su alma atormentada; y, luego, su cuerpo dondequiera que éste esté.

Apiadados los dioses del anciano héroe, han colocado el último de los Grandes Gusanos frente a la puerta del antiguo Templo de Helios. Sólo a aquél que logre derrotar a la Bestia podrá Atreo permitir el paso a la Acrópolis bajo la montaña.

Si los PJs logran —como espera Atreo— derrotar al Dragón, podrá él entonces exigirles la muerte del espíritu corrupto de su hijo a cambio de los tesoros que encierra su ciudad. Si no lo consiguen, el Demonio mismo acabará con ellos...

Características		Atributos	
FUE	15	Mov.:	3
CON	14	Pt. Golpe:	14—
TAM	16	Pt. Fatiga:	29—
INT	17	Pt. Mágicos:	20—
PER	20	MR-DES:	2
DES	16		
APA	8		

Arma	MR	% Ataq.	Daño	% Det.	PTOS.
Rapier	5	140%	1D6+1+1D4+5	90%	12
Gran Rectan.	7	60%	1D6+1D4	110%	20

Localización de Golpe	Cuerpo a	Proyectiles	Puntos
Pierna D	01-04	01-03	(8)/5—
Pierna I	05-08	04-06	(8)/5—
Abdomen	09-11	07-10	8)/5—
Pecho	12	11-15	(8)/6—
Brazo D	13-15	16-17	(8)/4—
Brazo I	16-18	18-19	(8)/4—
Cabeza	19-20	20	(10)/5—

Notas: el arma que emplea Atreo es un arma micénica, no

un Rapier. Sólo puede atacar de punta. Recuerda que, en un caso de peligro extremo —que no debería darse— Atreo puede desmaterializarse; al fin, se trata de un espíritu al que se ha dotado de forma.

Las últimas palabras de Atreo sobre «el peligro» —ver arriba— son una pista sobre una característica importante del Gusano-Dragón con que los PJs van a luchar —vid. abajo— Pero ellos no tienen por qué saberlo.

Armadura: coraza de plata encantada con 6 PA, que no pesa. Como la espada (+5, intervención divina), sólo puede ser empleada por los descendientes directos de Zeus.

Idiomas: griego muy arcaico.

Magia Divina (Reutilizable): Disipar Nubes, Lanza Solar, Ordenar: Salamandra, Aguila, Halcón. Resurrección, Excomunión, Visión del Alma, Bloqueo Espiritual, Curación del Cuerpo.

La Acrópolis de Micenas

Una vez dichas estas palabras, Atreo se desvanecerá en jirones arrancados por el viento.

Oscurece. (PM: -25% a todas las tiradas en el exterior, -40% en el interior del Templo). Echthelion activa el conjuro de «Luz» de Ariel, que ilumina un área de 10ms. La luz, aunque tenue, permite las actividades físicas con tan sólo -5% de modificados.

A las últimas luces del día los PJs alcanzan la puerta de un gran palacio atrida; se trata del megarón principal, donde residieron los descendientes directos de Atreo. Hoy es la única practicable pues, con el paso de los siglos, la montaña sobre la que se asentaba la ciudad ha avanzado sepultando la mayor parte de los edificios. A través de las herrumbrosas jambas acceden al interior. Allí la visión es de una completa decadencia: en numerosos lugares el techo, derruido, ha dejado penetrar el agua que ahora se pudre en los grandes charcos del suelo. Por todas partes crecen musgos y hongos de color negrozco, y, donde la concentración de barro lo permite, arbustos enfermizos. El fétido lodazal se prolonga hasta el lugar donde antaño se alzara la gran plataforma circular para el fuego; sólo entonces la inmundicia parece remitir.

En muchos casos las paredes de ladrillo han cedido al peso de los siglos. Pocos frescos descoloridos adornan todavía el lugar.

A medida los jugadores avancen hacia el fondo, el master debe particularizar como prefiera el género de cada inmundicia. Ello le permitirá, cuando proceda, obligarles a hacer alguna tirada de *saltar* para evitar resbalar y caer entre los puntiagudos sillares o, simplemente, en el barro.

Hacia la mitad de el edificio los gases que emanan de tan vasta podredumbre terminan por hacer irrespirable el aire. Todos los componentes del grupo deberán hacer tiradas de CONx6 so pena de caer desmayados en el lodazal.

La inscripción

En el centro de la plataforma para hogueras, pero aún recubierto de musgo, los PJs (*Buscar* -5%) descubrirán una

inscripción en mosaico dorado. Una vez limpia la superficie podrá leerse, en griego clásico, lo siguiente (*Leer/Escribir Griego*):

«El precio no ha de ser barato
y la apariencia puede ser engañosa.
Pero recuerda: ¡Sólo tomarás lo que te sea dado!».

(PM: la inscripción hace una vez más alusión al trato que Atreo piensa hacer con todo aquél que mate al Dragón con vistas a salvar a su hijo; también se habla de la «apariencia engañosa», algo que ya dijo Atreo a los PJs en su primer encuentro. En ambos casos se alude a una característica especial del Gusano que guarda la entrada al templo de Helios –Vid abajo–).

Mientras Ecthelion y aquellos PJs que sepan leer se inclinan sobre el mosaico tratando de descifrarlo, una voz profunda sobresaltará a todos surgiendo a sus espaldas.

«Eh, ¿Qué hay de nuevo, amigos?»

De la obscuridad brota un extraño ser, como los jugadores no han visto en la vida: aunque su cuerpo parece el de un ser humano común, su cabeza parece ser la de un ciervo. Se presentará a sí mismo como «Angmer, el sátiro». (PM: aunque en verdad se trata de un Broo, consciente de la mala prensa que tiene su raza en las leyendas locales; tal mentira puede desenmascarse si *el Master*, a escondidas, saca por debajo del % de algún jugador en *Conocimiento Humano*. Recomiendo restar -10% –al cabo, se trata de una especie

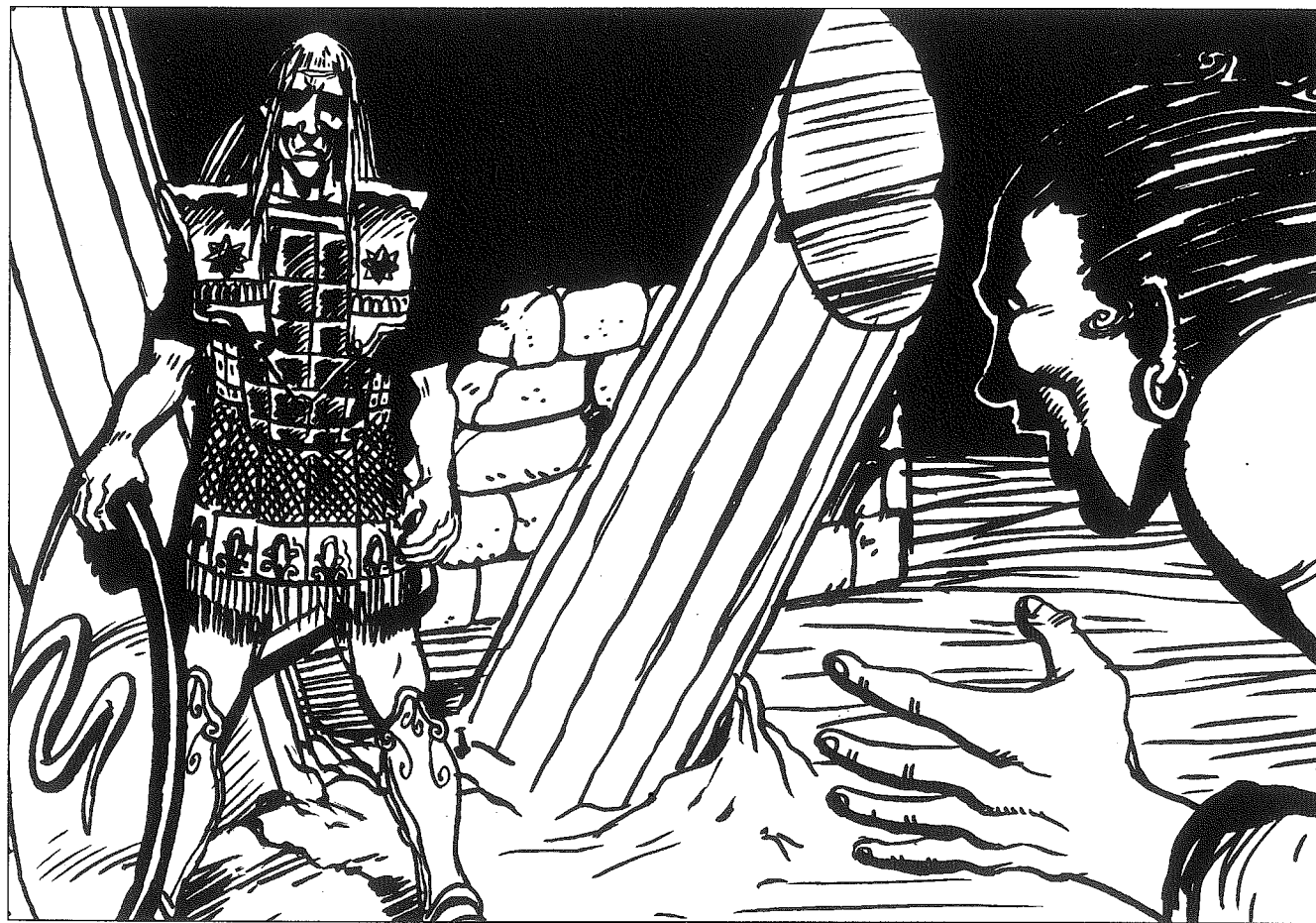
muy desconocida propia de cuentos de la abuela– y hacer una sola tirada por todo el grupo).

Angmer no sabe nada de la inscripción. Pero lo que él tiene que ofrecer a los PJs –dice– es algo «mucho más interesante que todas esas pamplinas». Con gesto de prestidigitador extrae de sus harapos una piedrecilla brillante: «sólo esta fantástica gema podrá abriros la puerta al interior de la gruta donde habita el Gran Gusano; otros antes que vosotros no quisieron adquirirla, a pesar de su justo precio...y sin duda por ello nunca volvieron a ver la luz del Sol». La «gema» sólo es un pedazo de vidrio toscamente tallado. No vale ni un penny. Pero el broo la venderá por 150p., o, regateando, hasta por 100p. «Por el mismo precio» también les indicará la presencia de un pasadizo oculto a través del cual llegar al Gusano-Dragón. «Allí deberéis incrustar la preciosa piedra, en un agujerillo a la derecha; sólo así se abrirá la puerta secreta».

Si hay algún problema, el broo, cobarde, huirá por un hueco oculto entre la porquería, y pronto perderá a los PJs que le persigan; probablemente, en venganza, les prepare una «sorpresa» a su regreso.

Los PJs que deseen tasar la gema deberán tomarla en sus manos para examinarla, a causa de la mala calidad de la luz de Ariel (*Valorar Objetos*).

(PM: la gema está contaminada por el sucio Angmer con una enfermedad degenerativa de la FUE; los PJs afectados no deberían saberlo antes de notar sus efectos. Vid. reglas en pg. 69 RQB).



EL BROO Angmer

Angmer es uno de los pocos broos que aún vagan entre las ruinas de la antigua capital aquea. Sobrevive como puede, asaltando y robando a los que son más débiles que él, y engañando a los que son más fuertes. Es un tipo rastrero, que no dudará en traicionar cualquier lealtad siempre que entrevea algún beneficio para él mismo.

Producto de sus pillajes, su vestimenta es asaz diversa y andrajosa. La armadura pertenece, por partes, a los más dispares estilos y épocas. Su pestilente olor se mimetiza con el paisaje.

Características	Atributos		
FUE	9	Mov.:	4
CON	18	Pt. Golpe:	17-
TAM	16	Pt. Fatiga:	20-
INT	14	Pt. Mágicos:	4-
PER	14	MR-DES:	4
DES	9		
APA	11		

Arma	MR	% Ataq.	Daño	% Det.	PTOS.
Cornada	10	62%	1D6+1D4		
Lanza 1 Mano	7	67%	1D8+1+1D4	26%	10
Arrojar Lanza	4	47%	1D8+1+1D2	15%	10
Escudo Diana	7	08%	1D6	57%	11

Localización de Golpe	Cuerpo a Cuerpo	Proyectiles	Puntos
Pierna D	01-04	01-03	2/6-
Pierna I	05-08	04-06	2/6-
Abdomen	09-11	07-10	2/6-
Pecho	12	11-15	4/8-
Brazo D	13-15	16-17	3/5-
Brazo I	16-18	18-19	3/5-
Cabeza	19-20	20	5/6-

Armadura: hecha de retazos, y muy antigua.

Habilidades: Ocultar 57%, Escuchar 65%, Otear 65%, Rastrear 45%, Escondarse-Deslizarse en Silencio 30%.

La Sala del Dragón

Si los PJs compraron la baratija a Angmer ahora sabrán cómo acceder a la gruta donde espera el Dragón de que habló Atreo. Una tirada de INTx5 bastará para acordarse de las indicaciones del semi-humano (primero a la derecha, luego a la izquierda, o...eh... ¿a la derecha?...etc), pero hará falta un INTx3 para sacar algo en limpio de todo ello.

En otro caso, cuando hayan comenzado a vagar sin rumbo por los subterráneos, se les aparecerá un fantasma -enviado por Atreo- que, por fin, les conducirá a la bestia.

Como dijo Angmer el pasadizo hacia el Gusano acaba en una puerta (aunque no secreta). En su margen derecha sí hay un pequeño agujerillo practicado toscamente. En cuanto se toque la puerta -sea o no con la gema del broo- ésta crujió terriblemente, cayendo de inmediato al otro lado; el eje estaba podrido por completo.

Ante los PJs se abre una inmensa sala pavimentada de ladrillo. Algunas columnas permanecen en pie, sin sujetar ya ningún techo más que la bóveda terrosa que cubrió luego la antigua sala. Acostada sobre una gran cantidad de brillantes armas y armaduras, gemas, cofres y otros tesoros, se encuentra una horrible bestia. Su figura es la de un inmenso gusano de iridiscentes escamas e inmensa cabeza. Enroscado a un árbol achaparrado de corteza dorada, espera a los aventureros con la cola enhiesta, y silbando por su bífida lengua. Sus grandes ojos azules palpan de furia, sobresaliendo de su cuenca.

A su espalda unas inmensas jambas rectangulares señalan la existencia de una puerta. El metal, que ha permanecido puro, se encuentra primorosamente labrado; y despiden una luz dorada que inunda la sala por completo.

Desperdigados entre el oro y el barro, pueden verse los huesos de aquellos que intentaron antaño matar al Dragón, y fracasaron.

(PM: Sería interesante que en la lucha subsiguiente Echthelion emplee alguno de sus poderes para ayudar a los PJs. Teotocópulis, el único familiar del mago que los jugadores conocen con seguridad, podría también echar una manita).

«DAINSY», el Gusano del Templo de Helios

La misión de este Gusano-Dragón se cifra en proteger la entrada al templo de Helios de Micenas, único en el mundo en su tiempo. Él es el último de su antigua raza, colocado en esta sala como merced de los dioses a Atreo; sólo aquellos que logren derrotarlo podrán seguir adelante para tal vez salvar a Agamenón de suplicio que lo atormenta.

Último descendiente de las terribles Hidras, «Dainsy» es en verdad bicéfalo, aunque esto es inapreciable a primera vista. De hecho, protege su cabeza dándole apariencia de cola, y viceversa. Así, aunque gracias a la Ilusión Táctil puede también «morder» con la cola, debe luchar con la cabeza enhiesta de forma que pueda dirigir los embates de aquélla. Esta es la propiedad oculta a que aludieron primero Atreo y luego la inscripción de mosaico.

Características	Atributos		
FUE	50	Mov.:	3
CON	22	Pt. Golpe:	36-
TAM	49	Pt. Fatiga:	72-
INT	9	Pt. Mágicos:	17-
PER	17	MR-DES:	4
DES	8		

Arma	MR	% Ataq.	Daño
Mordisco Real (Cabeza)	7	96%	1D10+1D4
Mordisco Falso (Cola)	7	35%	2D6
Aliento	1	100%	sólo veneno (Vid.pg.104 RQA).

Localización de Golpe	Cuerpo a Cuerpo D20	Puntos
Cola (Falsa Cabeza)	01-06	10/13
Cuerpo	07-14	10/14
Cabeza (Falsa Cola)	15-20	10/12

Armadura: escamas por 10 PA.

Magia: Tiene permanentemente sobre su cola tres conjuros divinos de Ilusión: Ilusión de Movimiento, de la Vista-5 y Táctil-3.

Regenera 2 Puntos de Daño por localización y asalto hasta que muera.

Las Palabras de Atreo

Una vez los PJs hayan matado a Dainsy deberán arrancarle los ojos para incrustarlos en sendos huecos en cada una de las jambas de las puertas del templo del sol. Si los PJs no recuerdan esto, Ecthelion se encargará de hacerlo.

Cuando se coloquen los ojos en los nichos de la entrada al Templo, se volverán fríos y rígidos, como una piedra preciosa con la apariencia y textura de la azulina. Y, sin un sonido, las puertas comenzarán a abrirse, liberando, desde el interior, una luminosidad cegadora.

Pronto las jambas del Templo de Helios se encuentran abiertas de par en par. La luz llena la estancia donde yace muerto el Dragón, reflejándose en sus escamas, en la sangre, en las riquezas diseminadas por el piso.

En el umbral se recorta, oscura contra la luz, la figura de Atreo. Conservando su impenetrable semblante avanza hacia los aventureros:

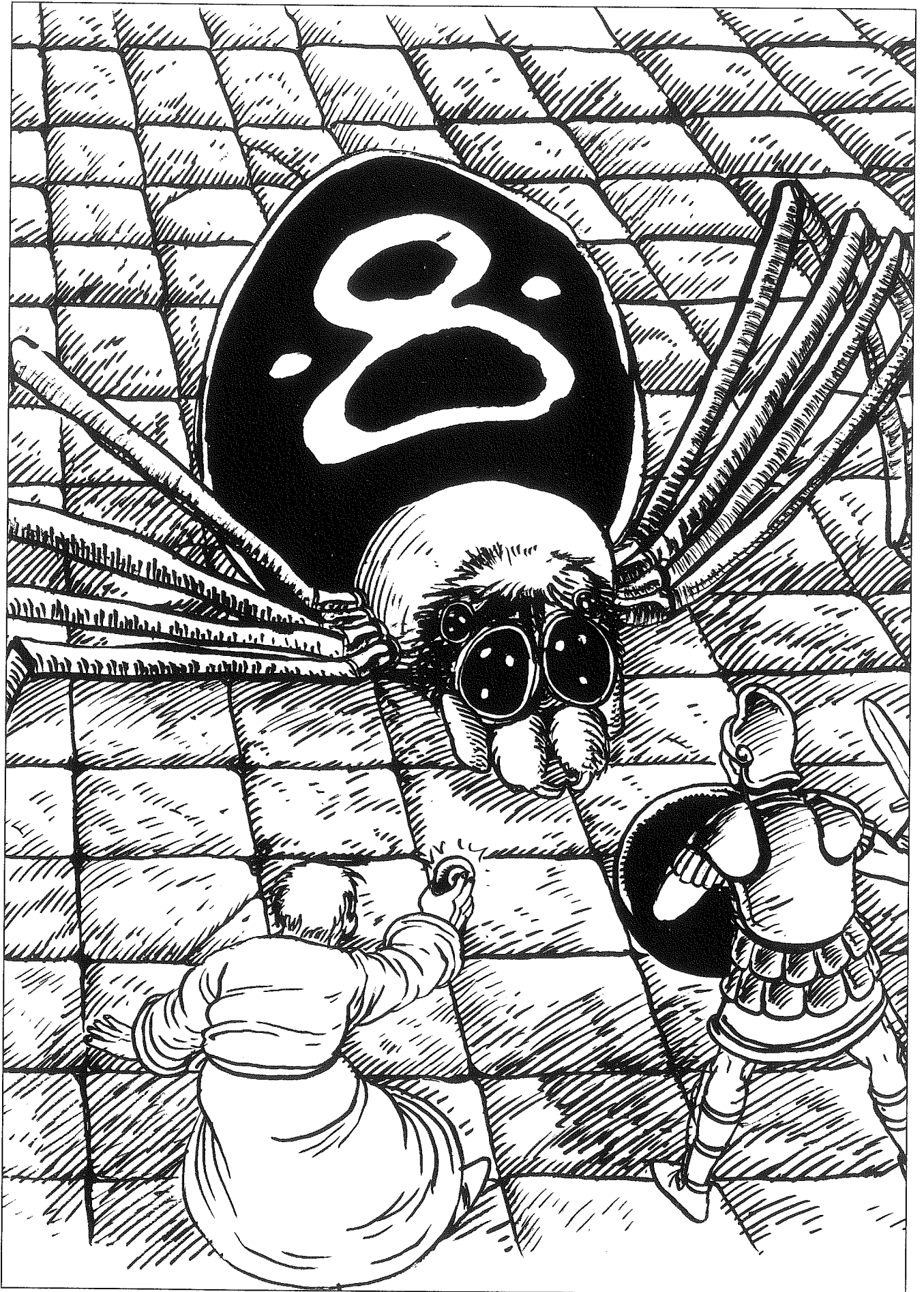
«Habéis destruído el último de los grandes dragones sobre la tierra. Con vuestro valor os habéis ganado también el derecho de penetrar en las ruinas de mi ciudad, tantas veces alcanzada por la desgracia. Pero aún no habréis de tomar nada de lo que aquí se atesora y se enmohece. Y si deseáis alguna de las riquezas que se acumulan a vuestros pies, o algunas mucho mayores que aún no habéis visto, deberéis para ello ganáros mi gratitud. Porque, sobre los Dioses, yo soy el guardián de las riquezas de Micenas; por mandato del Hado.

Así, tanto si os mueve la codicia como si os mueve el altruísmo, os pido que liberéis a lo que queda de Agamenón, mi hijo, de su locura y de su sino. Y os pido que lo liberéis matando su espíritu corrupto que ahora, como hace 2000 años, aún flota sobre su cuerpo en cenizas y sobre sus armas implorando redención.

Sólo entonces, muerto el espíritu de mi hijo, os será dado tomar algunas de las riquezas que atesora esta ciudad muerta».

Y, una vez más sin responder a nada, el atormentado espíritu se desvanecerá en la penumbra.

El resplandor se atenúa hasta que las puertas de bronce enmarcan por fin un pórtico de mármol amplio y semien-vuelto en penumbra. Si los PJs quieren investigar ahora (cosa que es conveniente si se desea jugar esta campaña más allá del **Capítulo IV**), pasa al **Capítulo IV**. En él, juega la sección **El Sagrado Templo de Helios** (pg 32).





Capítulo IV

El Mausoleo de Agamenón

Recorriendo los pasadizos que horadan la montaña asentada sobre la acrópolis micénica los jugadores van a alcanzar al fin el término de su viaje: el mausoleo de Agamenón; sin embargo, allí serán traicionados. Llegamos, por otra parte, al punto en que el Master y los jugadores decidirán si continuar la campaña o contentarse con lo conocido hasta ahora.

Información para el Máster

En este capítulo debes emplear la Tabla de Encuentros Aleatorios para los pasadizos cada, más o menos, 5 horas en términos de juego. La tasa de movimiento de los PJs se va a situar en 1 si van atentos a lo que les pueda ocurrir y/o haciendo un mapa.

El Master deberá seguir en el mapa las evoluciones de los aventureros; cuando lleguen a algún lugar habitado jugarán la parte correspondiente.

Los jugadores pueden ahora explorar el Templo de Helios o, como les pidió Atreo (y sin duda pretenden Echthelion y Mustakisis), buscar inmediatamente la tumba del rey de los Atridas.

Emplea el **Documento 7** si desean hacer esto último.

Si no, juega la sección **El Sagrado Templo de Helios**.

De acuerdo con su plan preestablecido (Vid **Cap II**), Mustakisis, durante algún período de descanso entre los agotadores corredores, va a sustraer al PJ que la porte la Tablilla rota. En su lugar colocará una réplica aproximada fabricada «ad hoc» y de memoria por Echthelion, con ilusiones de la vista y táctiles.

La próxima vez que los aventureros deseen mirarla, se les puede decir que «notan algo raro en ella» sin que puedan definir qué sea exactamente.

Tabla de Encuentros Aleatorios en los Pasadizos (Tirar 1 vez cada 5 horas)

%

- 01-02 El Broo Angmer tratando de seducir a una ninfa
- 03-08 Euríloco buscando una salida
- 09-40 Inmensa tela de AGG, abandonada
- 41-50 AGG agazapada en el techo (ataca)
- 51-76 Emboscada de los Trolls
- 77-86 «Patrulla» de Sátiros
- 87-00 Derrumbe, o a elección del Master

Nota: en las cercanías de los Palacios Centrales las posibilidades de encontrar una patrulla de sátiros son de 51-86.

Lugares representados en el Mapa de Micenas

Juégalos a medida los jugadores vayan llegando a ellos.

1. El Sagrado Templo de Helios, en Micenas

«Allí donde el Sol es de bronce», vid. **Documento 8** y **Anexo 4**.

En este lugar el tiempo se ha detenido en la única alborada en que el sol salió por Occidente, según la leyenda del Vellocoino de Oro. El fenómeno, visible a cualquiera que mire desde los balcones del Templo hacia el Oeste, es el que ha propiciado la preservación del santuario; y ésta ha convertido el lugar en un Portal Temporal al pasado en que aquél fué construido.

El Portal de Helios dentro de la Campaña

Básicamente los jugadores pueden visitar este lugar santo en dos ocasiones durante la aventura; antes, y/o después de matar al Espectro de Agamenón como les rogó Atreo.

En el primer caso, ellos *nunca* deberán averiguar cómo emplear el templo como Portal. En cambio, es imprescindible que lo hagan una vez acabado el **Capítulo IV** (muerto ya el espíritu de Agamenón) si se desea seguir la campaña hasta el final.

Las Puertas del Templo de Helios

Toma el **Documento 9** y lee con cuidado:

Este lugar tiene dos puertas superpuestas: la *Temporal*, material, donde los PJs han incrustado los ojos del Dragón, y una segunda, la *Histórica*, etérea, de la Micenas del 1200adC. La puerta Temporal sirve para pasar de una época a otra. Sólo los PJs y sus contemporáneos la ven y sólo ellos pueden usarla.

Ambas pueden abrirse y cerrarse; sus diversas combinaciones (que los jugadores deberán descubrir) permiten distintas formas de interacción con el pasado. Así:

En todo momento los PJs y sus contemporáneos que se encuentren en el interior del recinto del Templo verán la puerta Histórica (y su estado, abierto o cerrado) como un pálido reflejo rojizo sobre el bronce dorado del que está hecha la puerta Temporal.

Los aventureros únicamente pueden actuar sobre la Puerta Temporal, de bronce, abriéndola y cerrándola incrustando (como vimos) los ojos de azulina de «Dainsy» en sendos nichos practicados en el exterior de las puertas, y empleándolos como picaporte.

La puerta Histórica, por su parte, es abierta y cerrada desde la Micenas Antigua (1200 adC) a diversas horas del día.

Mientras la puerta Temporal de bronce esté abierta, los aventureros podrán acceder al mirador de Helios, normalmente.

Si ambas puertas están abiertas, personajes de ambas épocas (580dC y 1200adC) podrán interaccionar *dentro del recinto*, cada uno accediendo por la puerta de su tiempo. Pero, al salir, cada uno volverá a su tiempo también. Obviamente, a través del único umbral cada uno ve su propio tiempo (los PJs a la Hidra muerta; los micénicos, los patios del palacio de Agamenón).

Sólo si la puerta Temporal se encuentra cerrada, y la Histórica esta abierta, podrán los PJs vislumbrar el palacio micénico de los Atridas y por tanto, abandonar el recinto del Templo para entrar acceder a él 1200 años adC.

Ello implica (evidentemente) que los aventureros conozcan la forma de cerrar (primero) y abrir (después) la puerta Temporal *desde dentro*; de otro modo no podrían ni visitar la época de la guerra de Troya, ni volver más tarde a su propio tiempo. (Vid gráficos).

La única forma de abrir y cerrar desde dentro la puerta Temporal dorada es caer en la cuenta de que ésta *también tiene un par de nichos en su parte posterior, donde incrustar los ojos del dragón una vez extraídos de la parte anterior*. De esta forma la puerta Temporal (cerrada desde dentro del templo por los PJs) podría también ser abierta por ellos desde el interior del edificio, sirviéndose de los ojos de dragón.

Pero los cuencos de la puerta interior son extraordinariamente difíciles de ver; sólo deberá permitirse a los aventureros percibirlos *si se desea continuar la aventura más allá del Cap. IV*.

La Primera vez en el Templo

Juega esta sección si los PJs penetran en el templo en algún momento *previo* a su visita a la tumba de Agamenón. Pero hazlo (claro) sólo una vez; si los aventureros vuelven (siempre antes de haber combatido con el espectro de Agamenón) encontrarán el lugar vacío y propicio a que contemplen todas las puestas de sol que sea menester.

La primera vez que los jugadores penetren en el Templo ambas puertas, Temporal e Histórica, estarán abiertas.

Los intrusos descubrirán un lugar tranquilo y pacífico, atemporal. Una luz suave y bronceada se refleja en el mármol blanco que recubre todo el edificio. El tejado, a dos aguas, es de oscuro cedro, como la puerta. Traspasado el primer umbral aún ven un segundo y un tercero, flanqueados por sendos braseros de pie.

En el centro de la habitación principal se yergue un inmenso altar de bronce y madera. La estancia, concebida como mirador, no tiene muros y aquí se sostiene el tejado mediante pequeñas columnas estucadas en rojo.

Apoyada en una de ellas y embebida en la eterna puesta de sol sobre los rojos tejados de la imponente Micenas (que, por otra parte, los PJs no pueden ver), se encuentra una hermosa joven de largos cabellos azabache que rematan un moño y una coleta. Apenas viste una ligera túnica azul marino, larga hasta los tobillos y ceñida en la cintura.

Ella sólo tomará conciencia del grupo si alguien la habla directamente; entonces, asustada, escapará colándose entre los no menos sorprendidos jugadores. Cruza luego, veloz, el umbral y la estancia descubierta que hace de antesala al templo para desaparecer luego materialmente de la vista de los aventureros (que en el exterior sólo puede ver la sala de Dainsy). La joven se llama Antea. Volverán a encontrarla.

En este momento Ecthelion apremiará a los PJs: mejor será que se dejen de romanticismos y recuerden qué han venido a hacer en Micenas.

Entretanto los guardias pueden adentrarse en el Templo si los PJs hacen ruido o llaman más la atención; esto puede colocar temporalmente al grupo, descubierto en fraglante sacrilegio, en combate con una buena parte de los soldados de palacio. No obstante, no les será difícil huir traspasando el umbral del templo, con lo que regresarán a la Micenas de 850 d.C.

Este episodio debe servir para que los jugadores tomen conciencia de este Templo como Portal entre Épocas; sin embargo no encontrarán, por más que investiguen, los huecos en la parte posterior de la puerta Temporal de bronce (que permiten abrirla y cerrarla desde el interior); así, no podrán emplear el portal hasta haber acabado la primera parte de la aventura.

2. Guaggs (Guaridas de Arañas Gigantes)

En estos terribles lugares habitan 1D4-1 arañas gigantes (AGGs). Según se acerca uno se puede percibir un ligero tufillo característico, que se hace irrespirable en el interior. La cueva está llena de huesos y carne y agua pútridas. En el techo, entre las telas y fuera del alcance de la luz, (ven en la oscuridad) están las AGGs. Su táctica favorita consiste en arrojar desde arriba y por sorpresa contra el incauto aventurero de turno.

AGG típica

Es una araña grande y gorda, con dibujos en rojo en el abdomen.

Las AGGs son venenosas. Cinco minutos después de haber acabado la pelea, aquellos que hayan sido mordidos se marearán, vomitarán y comenzarán a ponerse verdes. Los conjuros de «Curación» sólo cierran heridas, no eliminan el veneno. Éste tiene una POT de 12, que se enfrenta con la CON de la víctima. Si la CON vence, el PJ recibe 1D6 PD a los PG totales; si no, 12. Este daño debido al veneno se purga a tasa de 1 pt. al día (si el aventurero no ha muerto).

Características	Atributos
FUE 16	Mov.: 4/6 (en la red)
CON 18	Pt. Golpe: 21-
TAM 24	Pt. Fatiga: 34-
INT 3	Pt. Mágicos: 14-
PER 24	MR-DES: 2
DES 19	

Arma	MR	% Ataq.	Daño
Mordisco	5	70%	1D6+1D6+veneno

Localización de Golpe	Cuerpo a Cuerpo	Proyectiles D20	Puntos D20
Pata TD	01	01	4/4-
Pata TI	02	02	4/4-
Pata ID	03	03	4/4-
Pata II	04	04	4/4-
Abdomen	05-08	05-11	4/9-
Pata CD	09-10	12	4/4-
Pata CI	11-12	13	4/4-
Pata DD	13-14	14	4/4-
Pata DI	15-16	15	4/4-
Cabeza	17-20	16-20	4/7-

Armadura: 4 PA de quitina

Esquivar: 35%

Nota: las AGGs muerden y esquivan cada asalto. El daño que reciben las patas no reduce los PG totales.

3. Guarida de Troll (GruT)

En ellas viven 2 o 3 Trolls de las cavernas; el tosco «mobiliario» puede consistir en una hoguera, un espetón con poca carne requemada, y restos de asado y botín dispersos entre la mugre y la oscuridad del resto de la gruta.

TROLL de las Cavernas

Son criaturas por lo común estúpidas; una buena idea para dirigir un encuentro con ellas en su cueva es fijarse en el que tienen Bilbo y los enanos en «El Hobbit».

Los trolls no saben de honor ni caballerosidad. En sus emboscadas tratarán de aturdir al último PJ de la fila, para luego huir rápidamente a la cueva, a tiempo para pensar en el menú.

Aparte de este Troll-ejemplo (ya adulto) el Master puede tomarse el trabajo de crear otros, jóvenes o ancianos, y más fáciles de caricaturizar.

Características	Atributos
FUE 29	Mov.: 3
CON 15	Pt. Golpe: 19-
TAM 22	Pt. Fatiga: 44-
INT 6	Pt. Mágicos: 8-
PER 8	MR-DES: 3
DES 11	
APA 3	

Arma	MR	% Ataq.	Daño	% Det.	PTOS.
Garrote	4	41%	3D6+2D6	36%	14
Garra	7	62%	1D4+2		

Localización de Golpe	Cuerpo a Cuerpo D20	Proyectiles D20	Puntos
Pierna D	01-04	01-03	3/7-
Pierna I	05-08	04-06	3/7-
Abdomen	09-11	07-10	3/7-
Pecho	12	11-15	5/9-
Brazo D	13-15	16-17	3/6-
Brazo I	16-18	18-19	3/6-
Cabeza	19-20	20	3/7-

Armadura: una tosca piel en el torso.

Habilidades: Olfatear la Presa 60%, Buscar 67%.

Nota: los trolls regeneran 1 PG por localización cada asalto.

4. Los sátiros de los Palacios Centrales

Escondidos en lugares mágicos como éste, sobreviven en el mundo las últimas comunidades de este pueblo antaño despreocupado y feliz.

Aún en tan penosas condiciones pasan su tiempo bailando y organizando orgías que muestran que no han perdido nada de su conocida lujuria.

Así los encontrarán los PJs en la Sala 1, divirtiéndose entre la música, el baile, la comida, y los gritos de algunas niñas capturadas por la fuerza. La algarabía es indescriptible.

Los sátiros han habilitado para su residencia las partes posteriores de los Palacios Centrales, que aún conservan parte de su lujo con paredes pintadas y suelos de piedra. En el centro arde una gran fogata cuyo humo se disuelve al tocar el techo. En la pared norte, sobre un inmenso trono, se apoltrona su majestad Sarid III.

Si los PJs cometen el error de internarse en cualquiera de los dos palacios, serán capturados probablemente por los semihumanos que los conducirán ante su soberano; éste, en estado de constante apatía, querrá que lo diviertan de algún modo. El espectáculo (chistes, payasadas, acrobacias, música,...) debe ser de calidad. Si no, Sarid no los dejará marchar. Y si en el grupo de aventureros forma una mujer, éstos deberán agasajar particularmente al monarca, so pena de dejar allí su vida o su compañera.

En cada una de las salas se apiñan entre 50 y 60 sátiros.



SARID III, el Gran Sátiro

Un tipo irascible y caprichoso, su furia puede ser terrible cuando sus antojos no se ven colmados. Aparte de las hembras de cualquier especie, le encantan los objetos hermosos, la música y los trucos vistosos de magia.

Huelgan sus características, pues los PJs no llegarían a lastimarlo (es muy querido de los suyos) y él no hará nunca nada por sí mismo.

SATIRO de Patrulla

Este es el sátiro típico ya sea para divertirse en las orgías, o para ir a la caza de hembras en el exterior.

Los sátiros patrullan en grupos de 2D4; sólo se mostrarán violentos si los PJs no siguen el juego a sus caprichos. Combaten sin táctica alguna.

Características		Atributos	
FUE	19	Mov.:	3
CON	15	Pt. Golpe:	13-
TAM	11	Pt. Fatiga:	34-
INT	13	Pt. Mágicos:	5-
PER	15	MR-DES:	2
DES	16		
APA	7		

Arma	MR	% Ataq.	Daño	% Det.	PTOS.
Cornada	9	81%	1D6+1D4		
Garrote	6	67%	1D10+1D4	51%	10

Localización de Golpe	Cuerpo a Cuerpo	Proyectiles	Puntos
Pierna D	01-04	01-03	3/5-
Pierna I	05-08	04-06	3/5-
Abdomen	09-11	07-10	3/5-
Pecho	12	11-15	4/6-
Brazo D	13-15	16-17	1/4-
Brazo I	16-18	18-19	1/4-
Cabeza	19-20	20	3/5-

Armadura: natural, excepto cuirbuilli en el pecho en las patrullas.

Habilidades: Escondarse 73%, Deslizarse en Silencio 101%, Tocar Flautín 132%, Bailar 106%.

Magia Espiritual: Vid pag. 117 RQA.

5. El Megarón de Patroclo

Ante los aventureros, tras un recodo, el túnel se ensancha e ilumina. Pronto se encuentran a la vista de un oscuro umbral, sin puertas y flanqueado por esfinges de granito. Éstas representan dos grandes grifos, erguidos con la mirada fija en el pasadizo.

Entre ambas estatuas, y frente a la hoquedad de la entrada, se dibuja un mosaico de extraños diseños. Se trata del

acceso al segundo palacio en importancia en la ciudadela, después del de Agamenón.

Si alguno de los PJs pasa entre las esfinges, éstas cobrarán vida y saltarán para cortar el camino a la entrada. Enfrentándolo, exclamarán al unísono:

«Nosotras somos las custodios del umbral de estas estancias. Extranjero, el paso te está vedado en tanto no averigües el número sagrado que nos ate de nuevo a nuestros pedestales; observad: sólo hay una respuesta, pero la clave está a vuestros pies».

En efecto, la respuesta al acertijo se encuentra en los dibujos del mosaico del suelo. El número es «12». Cualquiera que trate de traspasar el dintel del palacio sin saberlo será atacado por los colosos de piedra.

Ahora, da a los aventureros el Documento 10.

LOS GRIFOS de Piedra (monstruos incompletos)

Fueron colocadas aquí por los primeros micénicos, que precedieron a los Aqueos, para velar por la morada de sus monarcas.

Características	Atributos		
FUE	43	Mov.:	3
TAM	35	Pt. Golpe y Pt. Fatiga no aplicables	
INT	6	Pt. Mágicos:	14-
DES	27	MR-DES:	1

Arma	MR	% Ataq.	Daño
Mordisco	7	100%	1D6+3D6
Garras	4	125%	1D6+3D6

Localización de Golpe	Cuerpo a	Proyectiles	Puntos
	Cuerpo D20	D20	
Pata TD	01-02	01	20/0-
Pata TI	03-04	02	20/0-
Cuartos T	05-07	03-07	24/0-
Cuartos D	08-10	08-12	24/0-
Ala D	11	13-14	20/0-
Ala I	12	15-16	20/0-
Pata DD	13-14	17	20/0-
Pata DI	15-16	18	20/0-
Cabeza	17-20	19-20	22/0-

Nota: cuando se superan los PA de una localización, ésta se rompe.

Las estancias interiores

Traspasada la puerta la negrura es absoluta y de algún modo sobrenatural: la luz de Ariel sólo alcanza a iluminar un radio de metro y medio.

El olor a moho y la humedad son claramente palpables. El eco reproduce ampliados extraños ruidillos y salmodias. Confuso entre todo ello, un aventurero que efectúe con éxito una tirada de *Escuchar* -5% puede adivinar una tos asmática que enmarca roncros y apagados gritos de auxilio.

Ya sea avanzando pegados al muro o confiando en su escasa lumbre, los PJs alcanzarán pronto el gran vano que di-

vide las dos estancias interiores. Ante ellos, bañada por un gélido reflejo carmesí, se desarrolla una extraña escena.

Tendido sobre un improvisado altar de madera y atado de pies y manos se encuentra un anciano de larga barba cana. De una profunda escisión en su vientre mana abundante la sangre hacia una pequeña escudilla en el suelo. A su lado se apiñan en la penumbra tres confusas figuras.

(PM: se trata de un sacrificio ritual pagano -*Conocimiento Humano* -10; las figuras alrededor del anciano son la bruja Mantícora, Ammur, ogro guerrero a su servicio, y Khal, un necrófago completamente leal a la ninfa. Todos ellos abandonarán el sangriento ritual en el momento en que los aventureros delaten su presencia, dando comienzo el combate inmediatamente. Si las cosas se ponen mal para el ogro y la bruja, ambos verán de escapar, por un pasadizo oculto al fondo de la estancia, hacia las grutas inferiores. En caso de que los PJs los sigan, el Master deberá idear la forma de las mismas; se trata del «Hogar» de Mantícora, de modo que contendrá habitaciones lujosas en ocasiones. Allí también esperan 3 esqueletos y una rata gigante, que la sirven en diversas tareas. Es muy probable que, si los aventureros se internan en tan lúgubres profundidades, jamás vuelvan vivos a la superficie.

Por otro lado, aún si los PJs no llegan al Palacio de Agamenón, pudieran encontrarse con Ammur y los esqueletos en una de sus razzias en busca de víctimas.)

MANTÍCORA, la bruja

Se trata de una perversa ninfa con muchos siglos de edad. Con su sirviente Ammur llegó a estos parajes escapando de la persecución oficial. Ante el Propileo logró engañar a Atreo; pero éste, en un último momento, entrevió la burla y cegó, con un poderoso conjuro, a la bruja. Desde entonces ella ha acrecentado su poder mediante horribles ceremonias para las que se sirve de aquellos habitantes del lugar que se aproximan demasiado a su morada, pensando constantemente en la venganza.

Sobre las brujas, pg 111 RQA (importante).

Características	Atributos		
FUE	28	Mov.:	3
CON	9	Pt. Golpe:	9-
TAM	10	Pt. Fatiga:	37-
INT	20	Pt. Mágicos:	27-
PER	27	MR-DES:	2
DES	17		
APA	1		

Arma	MR	% Ataq.	Daño	% Det.	PTOS.
Daga	6	125%	1D4+6+Veneno	85%	10

Localización de Golpe	Cuerpo a	Proyectiles	Puntos
	Cuerpo		
Pierna D	01-04	01-03	3-
Pierna I	05-08	04-06	3-
Abdomen	09-11	07-10	3-
Pecho	12	11-15	4-
Brazo D	13-15	16-17	3-

Brazo I	16-18	18-19	3-
Cabeza	19-20	20	4-

Habilidades: Escondarse 160%, Habla Fluída 100%.

Habilidades mágicas: Ceremonia 100%, Encantamiento 75%, Invocación 75%, Duración 75%, Intensidad 100%, Multiconjuro 100%, Alcance 100%.

Hechicería (INT-Libre 13): Asfixia 74%, Contramagia 100%, Devolver Conjuros 64%, Resistir Espíritus 80%, Dominar Humano 100%, Inmortalidad 100%, Paralizar 67%.

Espiritual (135%): Glamour-5, Detectar Magia, Vista Mágica-3.

Objetos Mágicos:

Daga de Muerte: una de las más valiosas posesiones de Mantícora, se la quitó a un sacerdote pagano en Persia. Además de un daño superior, la ninfa la mantiene siempre cubierta de veneno POT 10.

En las cuevas interiores ella tiene otros objetos mágicos.

AMMUR, el ogro

Este fantástico personaje es, desde hace poco tiempo, sirviente de la bruja; perseguido muchas veces como ella debido a sus terribles hábitos alimenticios, busca con esta alianza poder y seguridad. No obstante, considera su relación «de negocios», y por tanto rescindible en el momento en que la vida del propio Ammur se vea amenazada.

Características	Atributos
FUE 19	Mov.: 3
CON 16	Pt. Golpe: 16-
TAM 16	Pt. Fatiga: 19-
INT 13	Pt. Mágicos: 15-
POD 15	MR-DES: 3
DES 10	
APA 16	

Arma	MR	% Ataq.	Daño	% Det.	PTOS.
Esp. Ancha	6	100%	1D8+1+1d6	30%	10
Esp. An. (Izq.)	7	70%	1D8+1+1d4	40%	10
Esc. Rect.	7	30%	1D6+1D6	90%	18

Localización de Golpe	Cuerpo a Cuerpo	Proyectiles	Puntos
Pierna D	01-04	01-03	3/6-
Pierna I	05-08	04-06	3/6-
Abdomen	09-11	07-10	3/6-
Pecho	12	11-15	3/8-
Brazo D	13-15	16-17	3/5-
Brazo I	16-18	18-19	3/5-
Cabeza	19-20	20	7/6-

Armadura: cuirbuilli en todo el cuerpo, casco en la cabeza.
Habilidades: montar a caballo 75%, Oratoria 50%, Conocimiento Humano 36%.

NECRÓFAGO khal

Una de las numerosas víctimas de la bruja, ha encontrado

en esta nueva forma la prolongación de su muerte. Vid. pg 110 RQA.

Características	Atributos
FUE 18	Mov.: 3
CON 14	Pt. Golpe: 15-
TAM 16	Pt. Fatiga: 28-
INT 12	Pt. Mágicos: 14-
DES 10	MR-DES: 3

Arma	MR	% Ataq.	Daño
Garra	7	45%	1D6+1D4
Mordisco	7	45%	1D6+1D4+Veneno POT 14
Aullido	3	Auto	Desmoralización

Localización de Golpe	Cuerpo a Cuerpo	Proyectiles	Puntos
Pierna D	01-04	01-03	3/5-
Pierna I	05-08	04-06	4/5-
Abdomen	09-11	07-10	4/5-
Pecho	12	11-15	0/6-
Brazo D	13-15	16-17	2/4-
Brazo I	16-18	18-19	0/4-
Cabeza	19-20	20	5/5-

Armadura: miscelánea y gastada, arrancada a sus víctimas.

Otros Encuentros

Los PJs podrían tomar contacto, entre otros, con Imnade, la tramposa ninfa del lago, o Euríloco, el despistado viejo que lleva años buscando la salida. El Master deberá detallar sus personalidades y características.

6. El Mausoleo de Agamenón

Por fin los aventureros llegan a una gruta relativamente amplia en cuyo centro se alza una mole regular de mármol blanco, en cuya parte superior ha sido tallado un cuenco poco profundo, del que parte un canalillo. Frente a éste, a su vez, hay un inmenso bloque de granito con una inscripción grabada en su centro, a dos metros de altura.

Desde un agujerillo en la bóveda natural del techo se filtra un pequeño círculo luminoso que incide en la puerta de granito.

La inscripción

Entrega a los PJs el Documento 11.

Está escrita en griego arcaico, que, aunque mantiene muchas semejanzas con el clásico que hablan los personajes, tiene otra caligrafía que ellos deberán descifrar. Posteriormente tendrán que entenderla (*Leer Griego -15%*). Todo ello les tomará más de 10 horas.

Esta es la traducción:

«En el solsticio de Invierno el Sol y la sangre abrirán la puerta»

(PM: todo esto conforma la entrada al mausoleo. Para abrir el ciclópeo portalón debe hacerse un sacrificio ritual el primer día del invierno, en el momento en que el haz de luz desde el techo ilumine el altar.

Ayudados por la inscripción, los PJs deberán relacionar todos los elementos presentes para llegar a la conclusión acertada.

Lo más difícil puede ser entender el hecho de que «la sangre» abra la puerta. Estas informaciones pueden ayudar a los jugadores a adivinarlo:

1. El gran bloque de mármol es un altar de sacrificios (*Conocimiento Humano* -5%)
2. En el solsticio de Invierno (para el que faltarán 2 días cuando los aventureros lleguen frente a la puerta), la luz que llega desde el agujero del techo incidirá directamente sobre el altar (*Conocimiento del Mundo* -10%). En numerosos rituales paganos se realizaban sacrificios por tal fecha.

Pasados dos días el momento se aproxima. El minúsculo círculo de luz recorre la puerta de granito hacia abajo. Se refleja en el suelo. De pronto desaparece, para resurgir en el altar. El sacrificio debe hacerse sobre el cuenquillo tallado en éste, justo cuando la luz lo ilumine.

No ayudes a los PJs. Si al final no saben qué hacer, cuenta los minutos, y luego los segundos, con tu reloj, y hazles saber que el tiempo pasa. Que se desesperen. En el último instante Ecthelion dará con la solución.

Para el sacrificio basta uno de los ratones que pululan por el lugar.

La traición del mago

Antes de que la sangre del animal sacrificado corra por el canalillo ya la luz del sol se ha reflejado en ella, arrojando sombras carmesí por toda la sala. Por un momento los chillidos de la rata os ensordecen a todos. Pero pronto éstos se ven apagados por el rozar sobre el piso del gran bloque de granito (la puerta del mausoleo), lenta tras dos mil años de silencio.

Ecthelion y Mustakisis se deslizan, preparados antes que ninguno, por la rendija que se va agrandando. Bajan rápidos las escaleras y corren hacia el fondo del pasadizo; entretanto Teotocópulis arranca del muro la segunda parte de la tsera y la une con la sisada a los aventureros. Éstos ven todo desde el vano de la puerta. Pero de pronto Ariel se apaga, y todo queda sumido en completa oscuridad. E, inmediatamente, en el corredor amplio y alto y frío, reverberan pasos presurosos.

Ecthelion y Mustakisis se dan prisa: en poco tiempo llegan al final del corredor; allí toman la tablilla de manos del familiar.

Si los jugadores han corrido en su persecución escucharán claramente el grito del ladrón al ser asesinado por Ecthelion, que se sirve de un veneno rápido.

Casi de inmediato se abre una rendija de luz plateada en

la oscuridad, por la que se filtra el mago; la puerta queda entreabierta.

A los pocos minutos Mustakisis muere, presa de horribles convulsiones.

El «Tholos»

La inmensa antesala de la tumba del Gran Rey está ocupada por ocho grandes urnas dispuestas simétricamente sobre el suelo arenoso. A su lado descansan armas preciosas, junto a otras oxidadas. Joyas y otros tesoros yacen cubiertos de polvo.

En el centro de la sala se eleva un altar dedicado al dios del sol. Sobre él hay una pequeña escultura de un auriga conduciendo el carro solar.

Tres grandes marcos de piedra dan paso a sendas cámaras mortuorias interiores.

Cuando los jugadores abran la puerta de la estancia, forrada en láminas de plata, verán al mago asesino recorriendo, frenético, las habitaciones interiores. Entra y sale de las dos laterales, haciendo caso omiso de las riquezas que lo rodean y murmurando siempre entre dientes. Busca el Yelmo de Agamenón.

A su alrededor, etéreos y pálidos, flotan terribles espíritus de rostro desencajado, hasta un número de ocho. Pero no lo dañan, pues él posee la tablilla del sepulcro.

Por fin Ecthelion, tras unos segundos de vacilación, atraviesa la puerta central. A pocos centímetros lo siguen Teotocópulis y Corvul.

Los tesoros del «Tholos»

Tesoros de las Urnas

Junto a cada urna funeraria se encuentran la armadura y las riquezas de uno de los grandes héroes de Troya. Y sólo una de éstas, entre todas las demás, reluce y brilla aún como antaño. Qué sea varía según el sepulcro; no obstante, todos tiene la misma función: se trata de **matrices para Espíritus del Dolor**. Ejemplos:

1. Copa cuajada de pedrería de un extraño material iridiscente. *Valorar Objetos*: 3500 mo.
2. Una gran espada de hoja dorada o trabajada empuñadura. 1500mo.
3. Un gran brazalete de plata en forma de serpiente, con ojos de diamante. 1800mo.

Nota: a estos matrices van ligados los Espíritus del Dolor del «Tholos». El aventurero que tome uno de ellos dispondrá también, por tanto, del espíritu, hasta que le ordene atacar a alguien. Entonces el ser etéreo cumplirá la orden, pero sólo regresará al matriz si el poseedor de éste se lo manda con un hechizo de *Controlar Espíritu del Dolor*. Si el PJ no posee este conjuro perderá al espíritu.

El Carro Solar del Altar Central

Entrega a los aventureros el Documento 12.

Valor: 4000mo.

Se trata de una representación de Helios, dios protector de Micenas.

Encantado por medio de magia Divina, recupera 1D2 PG por localización herida cada asalto, al coste de 1 PM por PG recuperado. Su extraña forma esta concebida para que el objeto se aplique a un casco.

Los Espíritus del Dolor del Tholos

Ocho espíritus del Dolor (pg 102 RQA) vagan por la antecámara que da a la cámara funeraria de Agamenón. Su PER mínima es de 22 y atacarán en combate espiritual a todo aquél que no esté bajo la protección de la tablilla de bronce (es decir, a 5ms de ella). No combatirán a nadie fuera del recinto.

La muerte de Echthelion

Ahora deja pasar el tiempo. Que tus PJs pregunten sobre lo que hay en el «Tholos». Que se pregunten qué hace Echthelion en la cámara funeraria central, tanto tiempo.

En un momento dado un grito terrible resuena en la gran estancia procedente de la cámara central.

Echthelion ha sido derrotado y escapa ahora teleportado a su Círculo en Corinto. Siguiendo sus órdenes, Ratis toma la tablilla y la lleva trabajosamente a los PJs.

Ahora todos ellos pueden cumplir los deseos de Atreo y, una vez muerto el Espectro de Agamenón, tomar las riquezas de la antigua Acrópolis.

Da a los PJs el Documento 13.

Combate en las cámaras

Hay 7 cámaras en el gran mausoleo.

W, X, Y, Z son cámaras donde se almacenan las diversas riquezas, carros, juegos, mobiliario lujoso de los muertos.

Las cámaras A, B, C son habitaciones funerarias.

- A. Junto a una gran vasija decorada se encuentra una armadura y equipo de batalla completas, si bien llenos de herrumbre y ajados por el tiempo. Entre las armas llama la atención un gran escudo hoplita, profundamente negro. Éste permanece en perfectas condiciones.

El Escudo de Antioco

Se trata de un arma encantada, de azabache muy negro, duro y ligero; proporciona +10% a la parada, tiene 20 PA y sólo pesa 3 CAR. Además tiene la extraña cualidad de permanecer siempre tibio.

No obstante, es imposible de reparar una vez dañado.

- B. Una estancia muy similar a la anterior. Entre las armas apiladas contra la pared resalta una extraña espada ancha.

Lamb, la espada-vampiro

El aspecto de esta espada ancha es sumamente singular amén de estremecedor. Su filo es gris como plomo, y la empuñadura, cuajada de piedras descoloridas, es negra. Debe probar sangre siempre que es desenfundada. Para ello da «fanatismo» automáticamente a su poseedor en combate, +2 al daño y 20% al Ataque.

- C. La cámara funeraria del gran rey es la central. Externamente es como las otras. Pero aquí es un bellísimo casco azulado el que atrae las miradas. Junto a él, en desordenado montón, yacen los andrajos y aditamentos de lo que un día fue Echthelion (díselo así a los PJs).

Y, sobre ellos, cuelga una visión de pesadilla: el Espectro de Agamenón, que ataca inmediatamente.

El Yelmo de Agamenón

Sus propiedades y efectos se describen más adelante.

EL ESPECTRO de Agamenón

Es el espíritu enloquecido del gran rey, atormentado por sus pecados durante toda la eternidad. La lucha con Echthelion lo ha debilitado.

Características

CON 16 PG 16 MR 1 INT 15 PM 18

Ataques

Sólo posee ataques especiales; vid pg. 101 RQA.

Sólo puede dañarlo la magia.

La recompensa de Atreo

Tras el combate y mientras los PJs curan sus heridas se materializa Atreo en el centro de la estancia; estas son sus palabras:

«Mortales, habéis actuado según mis deseos.

Si bien anhelasteis en muchas ocasiones las riquezas de mi reino, nunca os vi tomar ninguna. Habéis sido respetuosos con los dioses y con los muertos, y habéis liberado a mi hijo de su suplicio eterno.

Me es difícil concederos algo de todo lo que es ahora mi existencia. Pero sé de la codicia humana, y conozco que no renunciaréis a cobrarme la deuda que ahora he contraído.

Esta bien, pues. Tomad entonces un solo objeto de los que aquí veis; tomadlo e id de aquí, y volved a vuestro mundo, y nunca regreséis.»

Pronto su voz profunda no es más que un eco. Y su figura se desvanece como un suave parpadeo.

Ahora, por fin los aventureros pueden tomar lo que se les adeudaba.

Ahora es cuando el Master debe empujar al PJ más adecuado a tomar el Yelmo del rey de Micenas... si desea seguir aún más allá la aventura.

El Yelmo de Agamenón

Documento 14.

De un diseño 1000 años adelantado a su época, es un objeto fabricado con el Corazón del Templo de Karshit; una gran piedra, recipiente de un enorme poder y procedente de Glorantha, a través del Portal de Karshit (Vid **Anexo 2**).

En su lado interno, incrustado en lapislázuli sobre el acero, puede verse un gran ojo azul. Desprende una tenue luminosidad carmesí.

Este Ojo de Lapislázuli es una matriz del conjuro de hechicería *Proyección de la Vista* con duración ilimitada y e intensidad 15. Permite a los sacerdotes del templo de Karshit en Mirkwood observar qué sucede alrededor del Yelmo a partir de que éste se encuentre a 300 kms de este lugar sagrado. En este momento ellos podrán pronunciar conjuros contra el poseedor del Yelmo.

El yelmo de Agamenón no pesa, y aquél que lo porte nunca llega a cansarse. Eleva cualquier habilidad de ataque de su usuario en un 30% y le protege con un *Disolver Magia*-7. Por fin, aporta 1D8 PA a todas sus localizaciones (tira el dado antes de cada combate). Él mismo tiene 6 PA.

Pero su poseedor nunca podrá deshacerse de él sino muerto. Y el casco privará, tanto a él como a sus acompañantes, del descanso eterno, obligándolos a vagar como almas en pena por toda la eternidad.

En cuanto alguno de ellos calce el maldito Yelmo, todos los aventureros conocerán, acongojados, su fatal destino. La mayor desgracia que nunca padeció hombre ninguno.

A partir de aquí nos referiremos al PJ que posea el casco de Agamenón como al «Portador del Yelmo».

(PM: como, lamentablemente, el sistema de RQ no premia físicamente la interpretación adecuada del personaje (o rol), tus jugadores pueden no sentirse implicados por una maldición tan terrible como la que conlleva haber recogido el Yelmo. Al fin y al cabo, cuando sus PJs mueran ellos pueden hacerse rápidamente otros, sin preocuparse del destino que espera a los primeros tras la muerte.

Este tipo de actuación vulnera absolutamente los verdaderos principios del juego de rol. Debes decírselo así a tus amigos.

Para un griego creyente en los antiguos dioses, NADA podía ser más terrible que el verse privado de la morada eterna en el Hades. De hecho, todos se esforzaban —idealmente— por comportarse respetuosamente con sus padres y con los Dioses, evitando la herejía en toda circunstancia, al tiempo que buscaban realizar actos dignos que, por fin, les hicieran merecedores de habitar, tras la muerte, los Campos Gladios: el plano en que moran los Héroes difuntos y los más probos de los hombres. Lo mismo puede, en su caso, pensar un cristiano, para el que la Tierra sólo es un lugar de tránsito hacia el Cielo. Pero incluso un ateo será ahora presa del desasosiego. Pues en este momento, para ellos, se ha desvelado una de las más profundas incógnitas que siempre han acongojado a la humanidad. El Más Allá existe; pero para los aventureros este conocimiento ha venido ligado a la certeza de que nunca disfrutarán de él.

Tus jugadores deben entender todo esto e interpretar consecuentemente el papel de sus personajes.).





Capítulo V

Los últimos días de Micenas

Los aventureros, privados de la paz eterna por la maldición del yelmo de Agamenón, cruzan el umbral del Templo de Helios buscando, en el pasado, un adivino que les aconseje cómo combatir su destino.

El Portal les conduce a Micenas en sus últimos días.

Allí son capturados por su rey Agametrón que desea emplearlos para sus propios fines; los hechiza, pero Antea, una misteriosa joven, los ayuda a escapar de las redes del monarca.

Introducción

Muerto el espíritu de Agamenón, cada PJ toma uno de los objetos custodiados por Atreo en la ciudad muerta; uno de ellos acierta entonces a tomar el Yelmo maldito del que fue rey de reyes.

En el preciso instante en que el desdichado aventurero calza el casco del rey atrida, todo el grupo conocerá su inmenso poder; y la maldición que a todos les es impuesta, por su causa y por toda la eternidad.

Información para los jugadores

Una tirada de *Conocimiento humano* (leyendas), junto al tal vez necesario apoyo del Master, remite a los aventureros al el Oráculo de Delfos, en la antigua Hélade. Sólo allí podrán alcanzar el conocimiento de la naturaleza de su maldición y del modo de combatirla.

Pero el Oráculo de Delfos, símbolo de todo lo pagano, ha sido destruido hace años como muchos otros santuarios.

Sin embargo, los jugadores ya han conocido el Templo de Helios. Sus facultades como Portal en el tiempo pueden ser ahora aprovechadas: cruzando su umbral, los PJs podrán alcanzar el antiguo Delfos, doce siglos antes de nuestra era. Sólo así burlarán tal vez el terrible destino que les aguarda a su muerte.

Es aconsejable que el Master se haga con alguna bibliografía de la época (1200 adC, la Edad del Bronce en la Hélade), para tener alguna idea sobre la misma.

Información para el Máster

La organización del mundo micénico: breve nota histórica

Hacia el S. XVI adC. los Aqueos, una tribu indoeuropea, se asientan en los territorios de la Hélade. Allí construyen una civilización basada en la guerra que practican los señores

desde sus ciudadelas fortificadas. Los campesinos, que viven en pequeñas aldeas, se ven forzados a mantener a la nobleza guerrera a cambio de una magra protección, perpetuando así el sistema.

El país se encuentra fragmentado en diminutos reinos (coincidentes con unidades topográficas diferenciadas) completamente independientes entre sí. El gobierno se ejerce desde el palacio, alrededor del cual surgen pequeñas ciudades que atienden sus necesidades y albergan al «funcionario» del estado. Aquí podemos encontrar «demiurgos» o profesionales al servicio de la élite, como trovadores, trabajadores del metal, comerciantes, etc. En este tiempo son contados los lugares que pueden permitirse el lujo de necesitar los servicios de estas personas.

La ciudad-fortaleza resultante no es muy grande, pero absolutamente excepcional en un mundo eminentemente rural.

Micenas fue desde muy pronto la ciudad principal entre todas; tras la guerra de Troya y merced a una serie de circunstancias afortunadas, Orestes había, además, logrado unificar bajo su égida a Esparta y Argos.

El palacio de Agamenón fue erigido en lo más alto de la formación rocosa donde se asienta la ciudadela. Ésta queda enmarcada por el curso de dos pequeños ríos, el principal de los cuales excava el barranco llamado del Caos. Gruesas murallas protegen a los habitantes de la pequeña urbe. Una primera fortificación interior rodea el palacio, mientras otra circunscribe las viviendas, alargadas, comprimidas y de rojizos tejados, de las clases profesionales dependientes del rey.

La Crisis del Siglo XII y la situación política en Micenas

La guerra de Troya marca el auge de la civilización aquea, pero también el comienzo de su vertiginosa caída.

Los jugadores van a asistir al fulminante declive del reino de los atridas, abandonado de los dioses. Cuarenta años después de la caída de Ilíon, fuertes disputas internas sacuden los reinos micénicos: son consecuencia directa de las sequías, el agotamiento de los campos y el fin del comercio que abastecía el país con grano del Ponto (Mar Negro) provoca-

do por una intensa piratería. El hambre, las revueltas y la guerra civil, han llenado los campos de muertos y bandidos.

La situación se va a ver aún más deteriorada cuando invasores venidos del mar comiencen a arrasar los pequeños reinos aqueos: son los «Pueblos del Mar». Provenientes tal vez de la costa de Jonia, son apátridas; han visto caer Troya y con ella sus antiguos medios de subsistencia. Así, exiliados, se dedican a la piratería y el saqueo. Cuando aún viven muchos de los que acompañaron a Agamenón a la batalla, estos asiáticos, antiguos troyanos y aliados de Troya, han arrasado la Hélade balcánica. Mesenia, la Laconia, la Argólida, Tesalia... ven reducidas sus poblaciones urbanas en muchos casos en nueve décimas partes. La devastación es absoluta. Los palacios aqueos, inmersos en graves crisis internas, presentan muy poca resistencia. Sus habitantes se ven entonces obligados, a su vez, a hacerse a la mar y a practicar el pillaje. La destrucción se multiplica así, primero en Grecia, luego en todo el Mediterráneo Oriental.

Por fin los dorios, conocedores de la metalurgia del hierro, van a avanzar desde las orillas del Báltico sobre este caos generalizado. Es este momento, hacia 1180 adC, el que los aventureros van a vivir. Muy poco antes de la caída definitiva de la civilización Micénica, y cuando el mundo antiguo del bronce se desmorona.

En Micenas, Agametrón, hijo de Orestes y nieto del gran Agamenón, ha usurpado el gobierno de la ciudad con el apoyo de los principales nobles y sacerdotes, deponiendo a su padre y relegándolo a un segundo plano meramente nominal.

Su hermano Maklós, entretanto, encabeza una revuelta campesina contra el tirano en los campos, aconsejado por el anciano Tiresias. Antea apoya al joven desde el interior del palacio, junto con otros pocos leales al viejo monarca. Los labriegos, que han visto quemados sus campos, casas y posesiones por proscritos y extranjeros desde el norte y desde el mar ven en Maklós su última esperanza en un líder que parece apreciarlos y quererlos.

Por contra Agametrón, celoso de su poder y temeroso de perderlo, ha instaurado un régimen de terror basado en una guardia bien entrenada y una camarilla de nobles que le son absolutamente fieles, con la adhesión que da el miedo acerbo.

Al tiempo los apátridas de la Hélade y la Jonia devastadas atacan las costas del país, mientras los Dorios avanzan desde el Norte.

Plano de la ciudadela de Micenas

Toma el Documento 15

A partir de ahora, cuando me refiera a cualquier lugar dentro de la ciudadela de Micenas, puedes encontrar un número que te remita tanto al mapa de la misma como a su explicación en una serie de notas que ahora reproduzco:

1. El Megarón Principal

Residencia de Atreo y sus descendientes (Agamenón, Orestes y hoy, Agametrón). La construcción tipo megarón sigue una estructura arquitectónica definida: uno o dos portales que dan acceso a una gran estancia descubierta en cuyo

centro se encuentra una gran plataforma para fuego. Ésta, a su vez, se ve flanqueada por cuatro grandes pilares que soportan el piso superior.

La estancia resultante se emplea para la vida social de la familia noble que habita el palacio. Allí se come, canta, etc. En el piso superior se encuentran los dormitorios y algunos servicios como bañeras etc. En los palacios hayamos también «lujos» inconcebibles para el resto de la población (algún perfume, joyas...).

El megarón principal se emplea para las celebraciones oficiales. Se encuentra muy bella y ricamente decorado con pinturas en un estilo y colorido —azul claro, rojo...— que recuerdan la forma de hacer minoica (Cnossos) y es amplísimo.

En este palacio se recibe a los enviados más importantes de los demás reinos. Éstos han recorrido, antes de llegar al Megarón, la parte más monumental de la ciudadela: la Puerta de Las Leonas, el Gran Propileo del Sur, la Gran Escalera, el Salón del Trono y el Patio Principal. Todas ellas, las construcciones más bellas de Micenas, tienen un obvio sentido propagandístico. No todos pueden transitarlas, y se encuentran relativamente vigiladas.

2. El Patio Principal

Da a tus jugadores el Documento 16

Los delegados de otras naciones salen a este patio desde una pequeña puerta en la Sala del Trono (3). Al punto quedarán impresionados por la magnificencia y amplitud del mismo.

Los micénicos e invitados de importancia menor no atraviesan el patio hacia el Megarón Principal. En cambio entran en él a partir del corredor Este-Oeste.

3. La Sala del Trono

Aquí recibe la ley a sus invitados de más relevancia. Luego, todos pasan al Megarón.

4. La Gran Escalera

Mira el Documento 17

Creada también buscando monumentalidad y magnificencia, se encuentra siempre vigilada por dos guardias. Su anchura permite luchar a dos hombres.

5. Los Propileos

Construcciones de entrada a la ciudadela, al Norte y al Sur. En ocasiones tienen doble portal. Se encuentran vigilados permanentemente al menos por dos guardias.

6. El Gineceo

Aquí se encuentran recluidas las mujeres del Megarón Principal. No pueden tomar parte en ceremonias ni recepciones.

7. Habitaciones del servicio

Amuebladas con absoluta humildad, suelen constar de una sola pieza (como casi todas las construcciones micénicas) donde se dan todos los aspectos de la vida familiar.

8. Megarón de Patroclo

Perteneciente a otra «gens» muy importante en la ciudad, sigue el modelo del Megarón Principal. Custodian su entrada las dos grandes esfinges vistas en la página 38.

Patroclo es un hombre muy aficionado a la caza y trata

muy bien sus caballos. Custodió la Brida Dorada de Mirtilo hasta que le fue arrebatada por Agametlón.

9. Conjunto de «Megara»

Megarones de importancia menor. Como los anteriores pero sin segundo piso. **NOTA:** Las Escaleras marcadas en el mapa indican, como es lógico, la existencia de pisos superiores generalmente ligados a torres, «Megara», u otras construcciones oficiales.

10. Patio de los «Megara»

Se trata de una plaza céntrica y por ello muy concurrida por servidores del palacio, nobles, y «funcionarios» de palacio.

11. Templo de Helios

Vid Anexo 4 y el Documento 9.

Se trata de algo que, a estas alturas, debe ser ya conocido de los jugadores. Posee monumentales puertas de bronce que dan a dos umbrales consecutivos. Finalmente se llega a la gran estancia del santuario, al aire libre y con un tejado soportado por columnas estucadas en rojo. Desde allí se divisa toda la ciudad, y la eterna alborada por Occidente.

El patio por el que se accede al Templo está siempre custodiado por una pareja de guardias.

12. La Plaza del Sol

Aquí dirige Agametlón, Sumo Sacerdote del culto de Helios, las ofrendas y celebraciones públicas a la divinidad. El pueblo se reúne en la ciudad Baja desde donde puede ver el recinto sagrado. La nobleza ocupa la Plaza del Sol.

13. Bastiones y habitaciones de la guardia

En ellos pueden encontrarse hasta diez soldados durante la jornada. Para dormir se agupan de cinco en cinco. Existen dos Bastiones en el palacio: el Bastión Norte y el Sur. Del primero forma parte la torre de los Halcones.

14. La Torre de los Halcones

Se trata de una monumental construcción defensiva al norte del palacio. En el piso superior cuenta con diversas habitaciones donde en ocasiones se ha encerrado a hombres, muchas veces hasta morir. En el nivel del suelo se encuentran diversos almacenes de armas, comida y otros productos básicos, que entran en el recinto palaciego por el Propileo Norte.

15. Almacenes de la puerta norte

En ellos, como en (12) se almacenan los productos que llegan al palacio por el Propileo Norte.

16. Patio de armas

Junto al bastión sur es donde los guardias y los nobles pueden entrenar. En general puede encontrarse aquí hasta 6 hombres.

17. Barrio y casas de los comerciantes

Aquí se encuentran las «Clases Medias» de la ciudad, dedicadas a los más diversos oficios que el palacio auspicia y controla.

18. Escaleras hacia el piso superior del Megarón Principal

Son característicamente estrechas (1m de ancho) excepto en el rellano intermedio donde se ensanchan hasta ganar los 4 metros cuadrados.

19. Las Caballerizas

Aquí se encuentran hasta 2D8 caballos y 6 carros de guerra, todos de gran calidad. Los cuidan y custodian los guardias del bastión anejo y varios palafreneros.

20. La Puerta de las Leonas

Perfectamente defendida por un bastión al Norte, da paso a una entrada de corredor de fácil defensa. Se trata de la puerta más importante de la ciudad. La guardia que custodia las entradas es numerosa.

21. La Puerta de Perseia

De aquí sale el camino hacia Perseia y Berbate. Se trata de una puerta pobremente defendida en comparación con la anterior.

22. «Tholos» de Agamenón

Al exterior se manifiesta como un gran túmulo verde. Lo vigilan constantemente dos guardias.

23. Portón de salida

Se accede a él desde una sala de guardia donde se encuentran dos soldados.

24. Cisterna subterránea

Abastece de agua la ciudad en caso de asedio. La bifurcación conduce a un claro no muy lejano donde la mítica Gorgona monta guardia.

25. La muralla

De imponentes dimensiones (5ms de anchura y 12 de alto) y construidas con inmensos sillares, los griegos clásicos las llamaron ciclópeas: pensaban que su construcción se debía a tales monstruos. Se encuentran vigiladas, teniendo en cuenta lo inestable de la situación tanto interna como externa.

26. La Acrópolis (o Ciudad Alta)

En el módulo muchas veces referida sencillamente como «El Palacio» es la ciudad donde se encuentra la nobleza. Ocupa el primer asentamiento de la urbe.

27. La Ciudad Baja

Se sitúa aún dentro del recinto amurallado. Habitada por las clases de fabricantes y comerciantes, tiene grandes espacios vacíos que ocuparían las poblaciones campesinas vecinas en caso de agresión. De todos modos en el mapa sólo he reflejado las construcciones que se precisan en el módulo.

28. La Ciudad Extramuros

Más allá de las murallas se encuentra una extensa población habitada por pastores, granjeros y una inmensa multitud de refugiados expulsados de sus hogares en este y otros reinos por los Pueblos del Mar o la guerra civil y el hambre.



Las condiciones de este gran poblado son insalubres; aquí se prodigan la miseria y la enfermedad.

1. La segunda visita al Templo: los aventureros acceden a Micenas

Desde el «Tholos» de Agamenón los PJs se han dirigido a la sala donde aún descansa el cadáver de «Dainsy». Las puertas del Templo permanecen tal como las dejaron en su última visita.

(PM: Ahora, por fin, el Master hará que los aventureros descubran los nichos en la parte posterior de la puerta de bronce, y averigüen cómo emplear el santuario como Portal Temporal (vid Pg 32)).

Esta información es fundamental y deberá dárseles en cualquier circunstancia. Si sus actos, sin embargo, no dan pie a ello, proponles una tirada de *PERx5* seguida de otra de *Buscar*, o tira tú mismo por ellos y simula que han tenido mucha suerte. Por fin los PJs incrustarán los ojos de azulina en las recién descubiertas hornacinas interiores, con lo que la Puerta Temporal se cerrará automáticamente.

En cualquier caso, y merced a una casualidad, la Puerta Histórica se encontrará abierta; finalmente, con el primer um-

bral cerrado y el segundo abierto, la convinación ha llevado a los aventureros a la Antigua Micenas, cuyos rojizos tejados se muestran ahora a su vista, así como el extraño y eterno amanecer que dio origen al santuario.

Los PJs han viajado en el tiempo hasta la Hélade legendaria que cantó Homero.

El Templo de Helios está representado en el Plano de Micenas (Documento 15) con el número (11).

Al igual que la primera vez que los PJs visitaron el Templo, la puerta Histórica está abierta; y, como entonces, la joven Antea se encuentra reclinada en la baranda de mármol. Pero ahora ella da la espalda al sol naciente y su mirada se dirige a la puerta de la edificación, lugar de donde surgieron, hace pocas noches, los aventureros. De pronto éstos, como de la nada, se materializan en el vano de la puerta.

Antea, escondida, les dejará primero cerrar la puerta Temporal desde el interior; la princesa va a reaccionar con cautela: todo lo que rodea a los jugadores le es completamente extraño, su forma de vestir, de hablar, de comportarse (¡de aparecer en escena!). No obstante, a su recelo se impondrá su natural curiosidad; si los PJs se comportan gentilmente, van a encontrar una gran aliada en la adolescente.

Ahora que los aventureros han viajado en el tiempo, hablales (puedes apoyarte en su descripción, más arriba) de la magnificencia de Micenas en sus tiempos gloriosos; su be-

lleza se ve realizada por el eterno amanecer que, desde el santuario, parece estar siempre iluminando la ciudadela desde occidente. El otero que es el Templo de Helios domina todo el área circundante.

Por fin, tras observar al grupo de jugadores oculta en las sombras de los braseros, Antea se presentará a ellos. Se mostrará encantadora y amable, interrogándolos sobre su procedencia y destino. Desea ayudarlos, pero para ello los aventureros deberían plantearla la situación sin ocultar nada. En cualquier caso, si mienten, la cortesana tratará de hacerles ver que es su amiga: pueden confiar en ella, máxime si la hacen partícipe de la terrible maldición que se cierne sobre el grupo.

Por otra parte, sería estúpido que los PJs rechazaran la ayuda de la chica: se encuentran en un mundo que les es por completo ajeno, y no pueden esperar desenvolverse adecuadamente en él por sí mismos.

Antea explicará brevemente a los aventureros lo que pueden esperar a este lado del portal, y responderá a sus preguntas.

Nota sobre los Idiomas: aunque los Aqueos hablaran ya el griego, este idioma ha evolucionado en los 1700 años que median entre su existencia y la de los PJs. Así, éstos podrán entenderse con los micénicos mediante frases sencillas y con un fuerte acento que delata extranjeros. (-20 a su % de Hablar Griego).

ANTEA, sacerdotisa y vidente de Helios

Antea es otro PNJ importante en esta campaña.

Físicamente Antea es una bellísima muchacha de 19 años, soñadora y sin malicia. Ama la vida y nunca hará daño a nadie. Los animales la quieren y confían en ella.

Sin ser propiamente de la familia real (se trata de una cortesana), Antea es tataranieta de Agamenón, y vivo retrato de la que fué su bisabuela, Casandra —romance de aquél en la larga guerra troyana—.

El parecido entre ambas no es sólo físico. En ocasiones Antea se ve, de algún modo, poseída por los recuerdos de Casandra, y entonces toma los poderes de pitonisa que aquella tuvo. Tal circunstancia, con el paso de los años, ha resultado en que la muchacha confunda la realidad que vive y la que sueña. De ahí su carácter frecuentemente ausente, o sus miradas vacías al infinito, que contrastan con su general alegría y vitalidad.

Este complejo estado mental se traduce, en términos de juego, en que Antea deba hacer tiradas de INTx4 para comprender lo que ocurre a su alrededor. (Tales tiradas pueden aumentarse hasta INTx6 si el hecho afecta muy de cerca a la joven).

Por otro lado, ella es también muy sensible a los sentimientos, que percibe directamente. Esto la ayuda mucho a entender a las personas (cuando atiende a lo que ocurre) pero la hace muy vulnerable. Así, si a su alrededor el dolor o la maldad predominan, se recluye, huyendo, en sí misma. Tal vez los PJs merezcan alguna vez un suave reproche por su forma de actuar por su parte.

Por fin, Antea puede servir de intérprete de los dioses (a quienes respeta profundamente) en cualquier lugar natural es-

pecialmente hermoso. Si los PJs se ganan su amistad, ella los ayudará siempre que pueda; pero nunca se relacionará con Echthelion ni con Mustakisis aunque acompañen a aquéllos.

A partir de este primer encuentro y en adelante, Antea no va a separarse de los jugadores. Sin que ella misma lo sepa, la parte de Casandra que pervive en su corazón desea salvar a quien sufre como sufrió Agamenón, a quien amó.

Repetidamente Antea aconsejará al portador del Yelmo que no luche, que no emplee sus poderes; todo ello lo sumerge más en el mal.

Por otro lado, el Master podría tratar de que algún PJ se enamore de la hermosa joven que siempre se muestra divertida y alegre cuando no está en «trance».

Características	Atributos
FUE	11
CON	11
TAM	13
INT	15
PER	21
DES	15
APA	17
	Mov.: 3
	Pt. Golpe: 2—
	Pt. Fatiga: 22—
	Pt. Mágicos: 21—
	MR-DES: 3

Localización	Cuerpo a	Proyectiles	Puntos
de Golpe	Cuerpo		
Pierna D	01-04	01-03	4—
Pierna I	05-08	04-06	4—
Abdomen	09-11	07-10	4—
Pecho	12	11-15	5—
Brazo D	13-15	16-17	3—
Brazo I	16-18	18-19	3—
Cabeza	19-20	20	4—

Habilidades: Conocimiento Animal 117%, Conocimiento Vegetal 63%, Conocimiento humano 93%, Primeros Auxilios 67%, Tratar Envenenamientos 35%, Fabricación Telar 54%, Bailar 64%, Cantar 31%, Componer Poesía 20%.

Nueva Habilidad:

Tratar Envenenamientos (Conocimiento 05%): Esta habilidad está tomada del libro «Dioses de Glorantha». Su empleo con éxito purga del organismo de la víctima 2D6 de POT de veneno; una tirada especial purga 4D6 puntos de POT, y una crítica elimina totalmente el veneno. Una pifia reduce a la mitad las posibilidades de la víctima de resistir el envenenamiento. Sólo se permite una tirada de habilidad por cada inoculación del veneno.

Habilidades Mágicas: Ceremonia 74%, Encantamiento 80%.

Magia Divina (100%): Convertir en Ave, Adorar al Sol, Adorar la Tierra, Disolver Magia-5, Resurrección, Revelación-8, Restaurar la DES.

Magia Espiritual (105%): Luz, Vista Mágica-4.

Notas: Antea NO controla su actividad mágica; por el contrario, sólo puede disponer de ella cuando está en «trance», en contacto con Casandra. En tal situación, para hacer uso de ella precisa de una tirada de INTx4 (Vid más arriba).

El conjuro Revelación-8 le es dado a Antea de otro modo. Ella debe ceremoniar en algún lugar sagrado (ma-

nantial...) durante 8 horas, al término de las cuales la visión se le presentará clara.

Nuevo Conjuro Divino Especial de Atenea Convertir en Ave

3 Puntos

Toque, Temporal, Reutilizable

Este conjuro permite convertirse en algún ave nunca mayor que una lechuza. Su duración es de 30 minutos. El sujeto afectado ganará, a % básico, las habilidades del pájaro escogido, que deberá promocionar por su cuenta. Su INT y recuerdos permanecerán invariables. Sólo puede lanzarse sobre una criatura que así lo desee.

Prisioneros del Rey

Tanto si todo va bien como si no, Antea se irá poco más de treinta minutos después de encontrar a los jugadores: se la espera en la mesa de Agametrón, nieto de Agamenón y regente de Micenas. Les indica que aguarden allí hasta la mañana siguiente.

Pero el rey ha mandado seguir a la joven: así que ella salga del templo, 20 guerreros micénicos invadirán la estancia. Portan armadura de Cuero Duro (2 PA) en todo el cuerpo; copan la entrada, haciendo así imposible la huida de los aventureros a su época.

La refriega no se detendrá hasta que no haya varios muertos por parte de cualquiera de los dos bandos. La proporción tan desigual entre PJs y guardias hace imposible la victoria de los primeros, aunque pueden tratar de resistir: la anchura de la nave sólo permite combatir a 3 guerreros en línea. Por ende, los micénicos tienen instrucciones de capturar vivos a los aventureros, para lo cual atacarán al arma del adversario tratando de desarmarlo (RQA pg 30).

Por fin el propio monarca aparecerá en escena. Ofrecerá a los jugadores respetar su vida (obviando el terrible crimen que han cometido profanando tan sagrado lugar) siempre que entreguen sus armas y se dejen maniar, cuando menos hasta que decida qué hacer con ellos. Las alternativas son el precipicio que rodea el mirador o las puntiagudas espadas micénicas. Si es preciso el rey comprometerá su honor: los PJs no serán traicionados una vez se les desarme.

Cuando los PJs accedan les serán sustraídos tanto el equipo como las armas que porten (incluidos las azulitas de «Dainsy», imprescindibles para volver a su época, si no se les ocurre *Ocultarlas* a tiempo) y serán atados. El jugador que, sin embargo, porte el Yelmo de Agamenón, lo conservará en toda circunstancia gracias a las características intrínsecas del objeto (Ver nota del autor: Pg 45 en Documento original, Pg. 52 en la nueva numeración).

GUARDIAS de Palacio

Empléalos en cantidades reducidas; en la época de la guerra de Troya no existían los soldados ni el ejército regular. En las guerras combatían los nobles y, como fuerza de choque, los campesinos libres. El erario público, mantenido por saqueos y donaciones, no debía de poder mantener muchos guardias permanentemente.

Estos guardias visten casco de bronce, jabalina, escudo y espada. Llevan torso y piernas desnudos.

Su voluntad se encuentra controlada por Agametrón (rey pero también Sumo Sacerdote de Helios) y otros grandes cultistas del Dios del Sol, gracias a una poción de Control. Combatiendo a sus órdenes directas y si se les demanda, los guerreros lucharán como bajo el conjuro espiritual de *Fanatismo*.

Características	Atributos
FUE 14	Mov.: 3
CON 16	Pt. Golpe: 15-
TAM 13	Pt. Fatiga: 14-
INT 13	Pt. Mágicos: 10-
PER 10	MR-DES: 3
DES 14	
APA 10	

Arma	MR	% Ataq.	Daño	% Det.	PTOS.
Rapier	7	82%	1D6+1+1D4	27%	5
Jabalina	3/9	73%	1D8+1	27%	7
Esc. Rect.	7	13%	1D6	68%	16

Notas: los soldados micénicos no empleaban ni el Rapier ni el Gran Rectangular. Las coloco aquí por su relativa similitud. La espada corta micénica terminaba en una especie de punta de flecha. Por ello no se puede atacar de tajo; sólo de empalamiento.

Si algún sacerdote de alto rango les arengara en la batalla, los guerreros se colocarían bajo unos efectos idénticos a los descritos para el conjuro de *Fanatismo*, incrementando así sus % de ataque PERO pudiendo parar a 1/2 de su % de parada.

Localización	Cuerpo a	Proyectiles	Puntos
de Golpe	Cuerpo		
Pierna D	01-04	01-03	0/5-
Pierna I	05-08	04-06	0/5-
Abdomen	09-11	07-10	1/5-
Pecho	12	11-15	0/6-
Brazo D	13-15	16-17	0/4-
Brazo I	16-18	18-19	0/4-
Cabeza	19-20	20	5/5-

Habilidades: Escuchar 62%, Otear 62%, Rastrear 40%.

2. La recepción en el Megarón de Palacio (1)

El nieto de Agamenón recibe a los PJs en el Megarón (la Sala del Trono, zona central del conjunto palaciego) una vez éstos han sido lavados y adecentados convenientemente, relegando al olvido su pretérito y lamentable estado tras tantos días de viaje; ninguna de sus pertenencias les ha sido devuelta y permanecen bajo la vigilancia constante de guardias. Junto a Agametrón, en el momento en que el grupo accede a la estancia, se encuentran una serie de cortesanos (entre ellos

Antea) que escuchan embelesados los versos de Aleio, el mejor trovador de palacio, alrededor de una gran plataforma central donde se mantiene una pequeña hoguera. Acaba se finalizar la cena. Todos se retiran a una seña del monarca.

Los aventureros serán sometidos a un cuidadoso interrogatorio: se trata de averiguar quienes son, a quién sirven (¿Aristeo de Tirinto? ¿Angrelao de Corinto? ¿Son acaso invasores Dorios, piratas o —peor aún— agentes de su hermano Maklós?) y qué pretendían hacer en el Templo. El panorama político Heleno en este momento es muy complejo, y son muchos los peligros que acechan al reino de Micenas.

Deja que los PJs se esfuercen por encontrar respuestas que parezcan lógicas y no se contradigan. Al final, Agametrón se cansará de escuchar tan claramente burda y fantástica berborrea. Tiene otros medios para averiguar la verdad.

AGAMETLÓN, regente de Micenas

Hombre bien parecido, con el cabello negro ensortijado y largo, y espléndida figura; debe de frisar los 35 años. Como todos los atidas gusta de la caza y las carreras. Y, si bien tiene asegurada su posición, disfruta combatiendo en la guerra al frente de sus hombres.

Sin embargo, aprecia demasiado el poder. Aunque no es cruel, carece por completo de escrúpulos, y ninguna consideración de orden ético le hará renunciar a sus proyectos.

Características	Atributos
FUE 15	Mov.: 3
CON 11	Pt. Golpe: 13—
TAM 14	Pt. Fatiga: -7—
INT 15	Pt. Mágicos: 14—
PER 14	MR-DES: 2
DES 18	
APA 15	

Arma	MR	% Ataq.	Daño	% Det.	PTOS.
Daga	7	75%	1D4+2+1D4	26%	4
Rapier	6	110%	1D6+1+1D4	83%	6
Jabalina	2/7	113%	1D8+1	35%	7
Esc. rect.	7	47%	1D6	98%	16

Localización de Golpe	Cuerpo a Cuerpo	Proyectiles	Puntos
Pierna D	01-04	01-03	(6)6/5—
Pierna I	05-08	04-06	(6)6/5—
Abdomen	09-11	07-10	(6)6/5—
Pecho	12	11-15	(6)6/6—
Brazo D	13-15	16-17	(6)6/4—
Brazo I	16-18	18-19	(6)6/4—
Cabeza	19-20	20	(6)8/5—

Nota: siempre que pueda combatir llevará sobre sí 3 conjuros divinos de *Escudo* apilados.

Esquivar: 85%

Armadura: coraza de bronce, con acolchamiento, que sólo lleva en la batalla en su carro de guerra. Por lo general sólo le protege un escudo de hebilla sobre el pecho (PA 6). El casco, de dientes de jabalí.

Habilidades: Oratoria 79%, Otear 70%, Montar carro de guerra 110%.

Objetos Mágicos:

Jabalina «quebradora»: sólo golpea el abdomen del enemigo, regresando en el siguiente MR de modo automático.

3. Los planes de Agametrón

El actual monarca de Micenas ya ha elaborado algunos planes en que los PJs están incluidos. Entre ellos figura el tomar a su servicio a los aventureros, obviamente poderosos como pueden haber demostrado en la lucha en el santuario de Helios. Su habilidad con las poderosas armas de hierro (metal que en ese tiempo dominan pocos pueblos) incrementa aún su valor para el usurpador; sus soldados no sabrían utilizarlas. Además en la situación actual Agametrón necesita tantos defensores para su causa como pueda. Pero sobre todo existe una razón fundamental; algo que explica todo el celo que el monarca pondrá en el futuro por controlar a los PJs. Hace años le predijeron el fin de Micenas bajo su reinado, por las armas. Para Agametrón, en su desesperación, los jugadores —de tan dudosa procedencia— pueden ser la baza que le mande tal vez un dios, tal vez sus antepasados, que vaya a salvar su patria de la destrucción anunciada. Todas estas razones pesan a la hora de olvidar el comportamiento imperdonablemente sacrílego de los jugadores: el hijo de Orestes es un hombre eminentemente práctico.

Simulando satisfacción por las respuestas obtenidas, el monarca pasa a exponer su idea a los jugadores: aprecia su valor y sinceridad y va a mantenerlos a prueba durante siete días, en que se entrenarán combatiendo con las armas propias de sus hombres (jabalina, rapier, gran rectangular); al mismo tiempo, dormirán y convivirán con los soldados de la guarnición, pero en estancias separadas: sólo podrán verse durante la instrucción. El objetivo final de todo ello sería saber si se pueden adaptar bien a la disciplina y las técnicas de guerra micénicas, en cuyo caso se integrarían como miembros de pleno derecho en su ejército, conmutándoseles al tiempo la pena de muerte y reintegrándoseles todas sus pertenencias.

Aunque las intenciones básicas de Agametrón son las descritas, el rey ha ocultado algo a los jugadores; obviamente no puede fiarse, en las condiciones actuales, de nadie: menos todavía de que hombres que profanan los más sagrados lugares y de una procedencia tan manifiestamente extranjera vayan a seguirle tan ciegamente como él precisa en su lucha contra el Destino y por la salvación de su reino.

Así, durante la siguiente semana y sirviéndose del aislamiento forzado a que se ven sometidos (con la excusa del entrenamiento castrense), el soberano va a suministrar a los jugadores una poción de control (la «Pócima de Ialo») similar a la que ya subyuga al resto de sus soldados. Ello, a la vez que le asegura su fidelidad sin reservas, le permitirá conocer el verdadero significado de la presencia de los PJs en el templo, algo que le intriga e inquieta. Los aventureros son confinados en el Bastión sur (13), junto a (16). Nunca coinciden en sus actividades.

Al mismo tiempo raptará a su «líder» (el Portador del Yelmo). Los sacerdotes le han informado de su inmunidad

a la magia, y él conoció su extraordinaria destreza para el combate en el santuario. No estando seguro de poder dominarlo, planea dejarlo morir de inanición en una celda en la Torre de los Halcones (14).

Las Pociones de Dominio de Agametlón

Agametlón, Sumo Sacerdote del culto a Helios, divinidad protectora de Micenas, ha conseguido de su Dios mediante importantes donativos el poder de convocar y atar Espíritus de Conjuros poseedores del hechizo espiritual *Control de Humanos*.

Valiéndose del mismo fabrica pociones que le aseguran la más absoluta fidelidad de sus súbditos sin necesidad de violencia.

La fabricación de una pócima es sencilla. Básicamente se trata de atar un conjuro a un volumen de líquido que, de este modo, se convierte en un filtro mágico. Para ello se emplean los encantamientos, primero, de «Ligadura de Espíritus» y, luego, de «Condición de Área de Efecto». Una vez el espíritu se encuentra dentro (materialmente) del cuerpo de la víctima su actuación sobre ella será mucho más fácil y discreta.

En lugar de un espíritu también podría ligarse un conjuro.

Debido fundamentalmente a la lamentable circunstancia de que los líquidos *no* son sólidos, las runas que configuran ambos encantamientos se encuentran grabadas en la cara interior de la redoma de barro que contiene la poción. Ello hace, por otro lado, que sean reutilizables como cualquier otro símbolo mágico.

El espíritu atado responde a unas características muy similares, y actúa siempre de un modo determinado. Obedece los deseos de aquél que lo controló, atándolo.

Agametlón domina a sus soldados en la batalla valiéndose de dos pócimas complementarias: la Poción de Absorción e inhibición de la Fuerza Vital de Amia y la Poción de Dominio Humano de Ialo.

La primera de ellas debe ser suministrada a los PJs *diariamente*, en la cerveza que todos toman tras los entrenamientos. Absorbe 3D4 de sus Puntos de Magia (PM) y paraliza su regeneración cada día que se tome.

La segunda se suministra sólo la primera vez, y permanece inactiva hasta que la víctima, gracias a las propiedades de la pócima de Amia, ha visto sus PM reducidos a 3 ó menos. Entonces el espíritu que contiene entra en acción dominando a su víctima y poniéndola a disposición de Agametlón.

Poción de Inhibición de la Fuerza Vital de Amia

Contiene 2 conjuros espirituales: *Inhibición de la Fuerza Vital* y *Disolución de la Fuerza Vital-3*.

Ambos entran en acción en cuanto alguien beba la poción. Su efecto es instantáneo.

Poción de Dominio Humano de Ialo

Contiene un espíritu de Magia a quien se ha ordenado que Domine a la persona que lo contiene una vez ésta tenga 3 ó menos PM. Entonces pronunciará su conjuro dominando a la víctima con sus PM. A partir de este momento la víctima deberá seguir a Agametlón bajo los efectos de *Fanatismo* siempre que éste los exorte a ello.

Espíritu de Magia contenido en las Pociones de Dominio

Características

INT 10 PM 18

PER 18

Conjuros conocidos

Dominar Humano

Nuevos Conjuros Espirituales

Todos estos conjuros pueden ser calificados de exóticos; piénsalo antes de dejárselos a tus jugadores: recuerda que Agametlón, Sumo Sacerdote del culto en Micenas, los obtuvo merced a un «Favor Divino».

Inhibición de la Fuerza Vital

2 Puntos

Toque, Temporal, Pasivo

Este conjuro paraliza la capacidad del blanco de regenerar sus PM durante 24 horas. Pasado este tiempo deja de surtir efecto y la víctima comienza a recuperar sus PM al ritmo habitual.

Disolución de la Fuerza Vital

Variable

Toque, Instantáneo

Cada punto de este conjuro elimina 1D4 PM del blanco. Tales PM se pierden y nadie se aprovecha de ellos.

Para que el blanco sufra los efectos de este conjuro no es precisa una lucha de sus PM contra los del mago.

Dominar Humano

3 Puntos

A Distancia, Temporal, Activo hasta efectuar la orden, luego Pasivo.

Se trata de la versión Espiritual del conjuro de Hechicería (RQB pg 125) del mismo nombre.

El mago debe vencer con sus PM los de la víctima para que el conjuro tenga efecto en aquélla. Si el resultado es satisfactorio, el humano sometido no obedecerá ciegamente al hechicero, pero se sentirá muy claramente predispuesto a ello. En general cumplirá cualquier orden que se le de dentro de unos parámetros que no signifiquen un gravísimo perjuicio inmediato para su persona.

El hechizo puede durar eternamente si nadie libera a la víctima; por ello debe emplearse con muchísima cautela, sobre todo si afecta a jugadores.

El mago debe ver al sujeto sometido cuando vaya a darle una orden.

4. Siete días en Palacio

Los PJs deberán aceptar la propuesta del monarca: obviamente es preferible enrolarse en una casta por lo demás privilegiada como lo es el ejército que morir (y vagar por la Tierra sin alcanzar nunca los Campos Gladios).

Es tarde: el grupo de PJs es dividido, siguiendo las órdenes de Agametlón, y cada uno de sus componentes se coloca bajo la custodia directa de un guerrero. Estos los conducen a pequeños barracones que deberán compartir con otros 5 soldados en el Bastión Sur (13).

El PJ que porte el Yelmo de Agamenón será el último

en abandonar el Megarón. Agametlón conversa un tiempo con él: habla de caza, de la habilidad del aventurero con las armas, de su casco,... mientras ambos beben el vino dulce servido para la cena (sería de pésimo gusto no hacerlo) el rey mezcla en la bebida del jugador, imperceptiblemente, polvos de adormidera de POT 25. El PJ cae instantáneamente dormido; unos servidores lo recogen y conducen a una habitación cerrada en el bastión junto al Propileo Norte: la Torre de los Halcones (14). Un guardia es colocado allí permanentemente de vigilancia.

Como ya anunció Agametlón los PJs no se verán durante la semana que conforma su «período de adaptación» antes de integrarse en el ejército micénico.

En este tiempo podrán entrenar, a razón de 7 horas por día, las siguientes Habilidades: *Arrojar Jabalina* (Base de 10%), *Ataque/Parada de Gran Rectangular* (Base de 15%), *Otear*, *Escuchar*, *Conducir Carro de Guerra* (Base 05%).

En la bebida les serán servidas a los jugadores las Pociones de Inhibición de la Fuerza Vital de Amia y de Dominio Humano de Ialo. A partir de este momento los aventureros comienzan a ver drenados sus PM. Cada mañana se levantan agotados; no obstante no podrán especular sino individualmente sobre su estado, dado el estricto aislamiento y vigilancia a que son sometidos por parte de los demás soldados.

Entretanto, el PJ del Yelmo ha sido abandonado a su suerte y no se le proporciona comida, aunque sí bebida. Puedes dejarle «Estudiar» (RQB pg 30) alguna habilidad pertinente como «Leer/Escribir», «Cantar», «Trucos de manos», etc, siempre que lo justifique. Si no se le ocurre hacer nada de esto, asume que su PJ está desesperado y es incapaz de pensar fríamente.

El auxilio de Antea

La situación parece desesperada: en estas circunstancias poco pueden hacer los aventureros para salvarse a sí mismos de un mal que ignoran.

Para estar seguro de que la poción ha surtido efecto en todos los PJs, Agametlón ha pensado en no tomarlos directamente a su servicio hasta pasado un período de 7 días. No obstante, muchos sucumbirán mucho antes a las propiedades de tan potentes filtros; por ejemplo, un jugador con 11 Puntos de Magia al comienzo, caería inevitablemente en tan sólo 4 jornadas.

Antea, que conoce los manejos y ambiciones del monarca, va a buscar advertir a los PJs; pero acceder a los barracones no es fácil para una cortesana de rango medio como ella, que además se encuentra vigilada de cerca por los espías del rey, quien sospecha de la muchacha.

Por fin, hacia el tercer día, se las arreglará para asistir a los entrenamientos. Con la excusa de dar agua a los soldados se acercará a cada PJ, susurrándole apresuradamente —«Agametlón os ha embrujado: huye esta noche y ven a la Torre de los Halcones; te esperaré allí con tus amigos cuando la Luna esté alta en el cielo y os ayudaré a escapar»—

Los jugadores pueden creerla o no; pero no dejes que discutan el asunto entre sí: sus PJs están separados y el contacto es imposible.

Sería conveniente que estos días pasaran rápidamente: recuerda que hay un jugador encarcelado que se estará aburriendo irremediamente.

5. A la Torre de los Halcones

En efecto, Antea, temblando de frío y de miedo, va a esperar a los PJs desde medianoche a las puertas de la torre junto con el PJ del Yelmo que había sido allí confinado y al que habrá liberado drogando al soldado que lo custodiaba.

El cielo se presenta plomizo y las nubes amenazan tormenta, pero ello sólo puede beneficiar a los jugadores en su huida del barracón sur.

Aún así, ésta no deja de plantear problemas, máxime cuando los PJs se ven forzados a atravesar de punta a punta la ciudadela. Los aventureros pueden reunirse en el distribuidor central y luego salir todos juntos. Hay dos puertas de salida. Dos guardias que debían custodiarlas juegan a las tabas sobre el suelo. Los PJs deben *Deslizarse en Silencio* (+15), sobre el suelo de tierra, si desean sorprenderlos y amordazarlos evitando así que den la alarma. O bien pueden *Deslizarse en las Sombras y en Silencio* (+20 y +15 respectivamente) si planean no enfrentar a los soldados, dando un rodeo al Patio de Armas (16) a cubierto de la muralla. Esta última acción implicaría 3 tiradas *exitosas* de cada habilidad. Un fallo en cualquier momento significaría una tirada de *Otear* por parte de los guardias (42%). Una sucesión de fallos provocaría una búsqueda exhaustiva.

De todo esto puede deducirse una huida tranquila o la persecución por una parte importante del batallón del Bastión Sur de los fugitivos.

PM: toma el mapa (y su clave) y sigue el recorrido de los aventureros.

Ahora los aventureros entran en el laberíntico diseño del palacio de Micenas. *Conocimiento del Mundo* +15 para reconocer el camino, cada 30ms de recorrido. En todo momento deben cuidar de ir con discreción, so pena de acabar con toda la corte a sus talones y esquivando los guardias cuando los haya. Cada vez que yerren el camino hay un 20% de probabilidades de encontrarse con algún cortesano/a que de la alarma. En ocasiones deberán volver a esquivar los guardias. El Director de Juego deberá improvisar cada situación y descripción con arreglo a la zona del palacio en que los aventureros se encuentren en cada momento.

De cualquier modo los PJs llegan a la Torre de los Halcones (14). Antea, nerviosa, los oculta bajo una plataforma de madera que da a un pequeño sótano: huir ahora es imposible; aún si nadie los ha seguido a estas alturas, el plan de la joven exige pasar el Propileo Norte (5) y llegar a la Ciudad Baja (27). Y la guardia de las puertas los detendría de inmediato desde el momento en que está prohibido transitar por la ciudadela de noche —sin contar con el estado de agitación que los aventureros puedan haber creado en su huida—.

A partir de ahora los PJs dejan de recibir las pociones de Agametlón, con lo que sus PM volverán a regenerarse; pero aquellos que ya hayan sido dominados continuarán en este estado, sin saberlo. Y a disposición del monarca.





Capítulo VI

La huída de Micenas

*En su refugio en la Torre de los Halcones –dode todos esperan la noche para escapar y dirigirse a Delfos–
Antea tiene una premonición que hace volver sobre sus pasos a todo el grupo;
van a robar, ante los mismos ojos de Agametrón, el tesoro del rey.*

*Milagrosamente logran huir y reunirse con el ejército del rebelde Maklós en las montañas.
Con él llegan ante las murallas de Micenas; pero allí el destino corre al encuentro de Maklós
que comete un terrible sacrilegio, destruyendo toda esperanza de triunfo.*

1. Premoniciones en la Torre

En el pequeño cuartillo en que se han recluido todos, Antea explica su plan: se trata de escapar por un pequeño portón situado en la parte más oriental de la ciudadela; ella conoce a los guardias que lo custodian y confía en que les den paso franco.

Una vez fuera de la fortaleza, la princesa piensa conducir a los aventureros junto a Maklós, joven hermano del rey y cabecilla de una revuelta contra él, en una causa que Antea apoya. Dos de sus hombres los esperan esa noche en el monte. Ya en su campamento los PJs podrán decidir qué hacer.

Entretanto la mejor opción parece ser descansar. Antea se duerme esperando que el día avance.

Una hora después Antea se despierta con un grito; sobretalada habla a los PJs:

–«He tenido un sueño inspirado por los dioses: en él os he visto muertos frente al portón por el que hoy escaparemos; el portón está cerrado, pero vosotros os encontraréis en el exterior y deseais penetrar en la fortaleza para regresar a vuestro tiempo. El pérfido Agametrón os esperaba y ha acabado con todos arrojando él mismo los dardos homicidas desde los altos bastiones.»

«Pero en el sueño se me ha aparecido mi señora Atenea. Un pajarillo ha volado sobre la ciudad y ha ido a posarse sobre el Megarón del noble Patroclo, amante de los animales. Entonces habló la diosa: »Para entrar en la ciudadela los que te acompañan deberán encontrar el acceso que custodia Quimera. Pero ésta sólo podrá ser vencida con auxilio de Pegaso, introduciendo desde lo alto plomo entre las fauces de la bestia, para que se derrita en su boca al calor de su fétido hialiento. Acudid al noble Patroclo y él os dirá cómo hallar el caballo alado. Pero sólo el rey atrida podrá domarlo».

Patroclo es el tío de Antea y su único familiar vivo, con su esposa.

Esta información obliga a los PJs a postergar su salida de la ciudad: antes deben volver al palacio en busca de Patroclo, quien les hablará del Pegaso. Tienen que entender que, de otro modo, nunca podrían regresar, una vez visitado el oráculo de Delfos, al interior de la fortaleza; y, por tanto, la vuelta a su mundo les estaría vedada.

Otra cosa es la última frase: «sólo el rey podrá domarlo». A decir de Antea encierra un segundo significado que ella

no puede desentrañar, aunque el enigma no le resulta del todo ageno... A pesar de todo la muchacha concede una gran importancia a la visión: pocas veces se equivoca y desea que los aventureros regresen a su tiempo y salven su alma.

Un éxito en la tirada de *Conocimiento Humano* permitirá conocer el «significado oculto» de la última frase: ésta alude a la leyenda de Mirtilo y Pélope, segundo rey Atrida y antepasado de Agamenón y a la Brida Dorada que arrebataron al rey Enómaos de Elida.

Pegaso sólo podrá domarse valiéndose de la Brida Dorada de Mirtilo que Agametrón (el rey) guarda en su palacio como una herencia de su antepasado Pélope; el tal Mirtilo, auriga de Enómaos, traicionó a su señor provocando su muerte tras hacer un pacto con el exiliado Pélope. Éste, una vez asegurado su yugo sobre el reino de Enómaos así como sobre su hija Hipodamia, engañó también a Mirtilo, su compañero de fechoría, tomando para sí la Brida Dorada.

Este es el origen de la Maldición de Mirtilo, que desde entonces marcó el terrible destino de la noble casa de los Atridas.

De modo que no es estrictamente el rey, sino quien posea el mágico bocado, el que puede domar al corcel.

Aún si los PJs no sacan la tirada de *Conocimiento Humano*, otra razón que va a obligarlos a volver al Palacio es el hecho de que Agametrón conserve todavía en su poder los Ojos de Dainsy (éstos si claramente imprescindibles en orden a regresar a 600 dC, su propio tiempo) y las pertenencias que les fueron sustraídas en el momento de su captura. Antea puede suponer que todo ello se encuentra en el propio Megarón del rey, en sus habitaciones (piso superior). Cuando los PJs lo recuperen tomarán tal vez también la Brida.

En suma, los aventureros se van a ver forzados a abandonar su acojedor escondrijo para visitar los 2 más importantes palacios de Micenas, donde la entrada está vedada a muchos más nobles que ellos. La misión no se plantea fácil.

2. «Razzias» en palacio

Una vez mas los PJs deben separarse de Antea: es muy conocida en palacio. Para llegar al primero al megarón de Patroclo (8) y luego al de Agametrón (1) deben desandar buena

parte del camino que hicieron en su huída de los barracones. Antea les indicará la dirección que deben seguir y describirá qué pueden encontrar.

La princesa los advierte, deben tener muchísimo cuidado: los soldados del rey los están buscando y no tendrían piedad con ellos, de encontrarlos. Sería conveniente que los PJs hayasen la forma de introducirse en los recintos palaciegos disfrazados o evitando de algún modo la atención de los guerreros. Aunque sus ropas son comunes y no llaman la atención, los PJs, «per sé», conforman un grupo fácilmente identificable.

En el exterior los nubarrones se tornan cada vez más oscuros; esto no parece molestar a la gente, que se ocupa de sus tareas cotidianas.

Por los corredores que unen la Plaza del Sol (12) con el Patio de los Megara (10) o bien por la puerta que da acceso a este último, los PJs pueden llegar al Palacio de Patroclo. No obstante, si no toman precauciones serán descubiertos prontamente: todos los guardias de la ciudadela los están buscando. Los aventureros pueden verlos, por parejas, por todas partes.

A partir de ahora cada vez que los jugadores pasen de una localización del mapa a otra, el Master tirará una tirada de *Otear* por los guardias del rey. El porcentaje base es alto: 63%. Los PJs deben esforzarse por ocultarse y/o variar su apariencia con el fin de reducirlo a límites aceptables. Si en cualquier momento arman jaleo, serán inmediatamente localizados. Agametlón ha dedicado una decena de sus guerreros a este asunto; se trata de una fuerza considerable, y no quiere errores.

En principio los aventureros se encuentran en la plazoleta que se forma pasado el Propileo Norte. -25% a las tiradas de *Otear* de los soldados. Aquí se ha formado un mercadillo con los productos que se traen del exterior en mulas. El lugar es bullicioso y los jugadores pasan desapercibidos. Los productos a la venta (en su mayoría artículos de primera necesidad) podrían darles, además, alguna idea de disfraz. Así, por ejemplo, cambiar sus ropas por otras peores, adquiriendo un capazo con hortalizas, podría hacer que los guardias modificasen en un -25% más la tirada de *Otear* a la hora de identificar un PJ, dado que no esperan verle así. Además, un hortelano puede perfectamente llevar sus propias hortalizas a palacio: de hecho, muchos lo hacen. Otras ideas podrán ser valoradas por el DM. Pero también hay ropas de muchas otras clases, e incluso maquillajes.

La habilidad de *Escondarse* puede, en un momento determinado, salvar a alguien que sea seguido.

Desde la plazoleta los PJs pueden pasar a los corredores hacia el Patio de los Megara (10) o hacia el megarón Principal (1); o bien al barrio de los artesanos y comerciantes (17). En los primeros no hay guardias; en el segundo sí, pero también tienen un -25% a *Otear* dada la concurrencia que allí se da. En el barrio de los comerciantes los PJs pueden, además, adquirir todo tipo de vestiduras u ornamentos que cambien su apariencia.

Tanto a la salida del Barrio de los Comerciantes como de los corredores, un guardia apostado identifica visualmente a los transeúntes. No se le puede evitar (el espacio es de menos de 2 ms.) Aquí los aventureros contarán sólo con su disfraz.

Convendría que fueran separados para no descubrir todo el grupo si uno de ellos es reconocido. En este caso, tiradas de *Habla Fluída* (modificadas) podrían salvar la situación.

Si han pasado con éxito al Patio de los Megara, ahora los aventureros pueden dirigirse al Megarón de Patroclo (8); si tomaron el corredor hacia el Megarón de Agamenón pueden, entonces, «visitar» este. Juega sus secciones más abajo.

Los aventureros son reconocidos

Juega esta sección si uno o más de los jugadores es finalmente reconocido por una pareja de guardias: los guerreros dan inmediatamente la alarma y se lanzan por él; no hace falta ser muy avisado para saber que si PJs traban un combate con ellos pronto los micénicos recibirán ayuda. Lo que los PJs deberían hacer sería correr al Megarón de Patroclo y/o de Agametlón lo más rápido que pudieran, tomar la información y los objetos que buscan y, por fin, regresar al torreón de los halcones donde Antea aguarda.

De todos modos, recuerda que hay pocos soldados profesionales que puedan dedicarse a la persecución. Cuatro debería ser bastante; 10, lo máximo y si lo hacen muy mal.

Pon atención al mapa y la anchura de la mayoría de las callejuelas y pasadizos micénicos: combatir en muchos de ellos puede plantear problemas incluso a aquellos que luchen con espadas anchas (RQA pg. 29).

Debes manejar estos soldados de modo que sean un acicate para la huída de los aventureros: para dar emoción. Recuerda que el lugar está lleno de gente que se dedica a sus labores cotidianas: destroza sus tenderetes, espanta sus mulas, empléalos como obstáculo temporal para jugadores y guerreros micénicos... Los encuentros armados deberían ser breves. Tras algunos intercambios, los PJs se escabullirán de nuevo entre la multitud, o algo impide continuar la lucha.

No obstante, si en algún momento tus jugadores deciden quedarse a luchar, puedes dejarlos. Los micénicos sólo tienen que esperar refuerzos, rodearlos, engañarlos: están en su país, y nadie ayudará a los jugadores que son condenados a muerte y encerrados. En este caso, sírvete de Antea o Aleio para salvarlos. Deberás improvisar y enlazar luego con lo que sigue, pues yo no puedo abarcar todas las contingencias posibles.

En el Megarón de Patroclo

Juega esta sección cuando los aventureros lleguen ante (8), ya sea disfrazados o escapando de la guardia.

Flanquean el umbral sendas esfinges de granito representando inmensos grifos. A los pies de los aventureros se encuentra, trabajado en mosaico, el **Documento 11**. De inmediato, los mounstruos de piedra los interrogan sobre el número en él oculto. Pasa a la página 38 (Pg. 43 según la numeración actual).

Los aventureros tienen poco tiempo para averiguar la respuesta; comienzan a atraer las miradas, parados frente al megarón, y pueden ser identificados. Contando con que todavía no les estén persiguiendo.

Pero una vez dentro del recinto, cesará la persecución: los guerreros no conocen la respuesta al enigma de las es-finges, con lo que el paso les está vedado.

Los PJs penetran entonces en la antesala del megarón. Las grandes jambas de la puerta interior están entornadas; una luz rojiza se filtra desde la otra estancia. Se escuchan voces profundas y luego pasos apresurados. Una tirada de *Escuchar* permite captar lo que dicen: «Vamos, ya no podemos hacer nada: el estúpido viejo ha muerto». Parece haber dos hombres.

(PM: Agametrón, enterado de la desaparición de los PJs y de Antea, ha relacionado ambas. Sus sospechas sobre la asociación de la joven con Maklós se confirman, y manda a uno de sus jóvenes capitanes, Raleo, a hablar con el tío de la joven para averiguar su paradero. Pero Patroclo nada sabe de todo esta trama; exasperado, Raleo golpea al anciano con su espada, matándolo, y escapa).

De pronto se abre una de las jambas de roble y aparecen dos hombres. Uno de ellos es un soldado normal de la guar-nición: el segundo viste un traje de lino ricamente adornado de conchas y diseños en rojo. Se trata del noble Raleo.

Si los PJs los están esperando y deciden pegar primero y preguntar después, tienen un +20% a su ataque, y Raleo y su compañero sólo podrán parar los ataques que se produz-can a partir de MR 6, sin opción a contraatacar en el primer asalto.

RALEO, Capitán de la guardia

Se trata de un hombre joven, sobre los 22 años. Si bien no es demasiado hábil con las armas, tiene el carisma y el li-derazgo suficientes para dirigir a los hombres. Por desgra-cia, debido a su juventud su posición en la milicia aún no está consolidada. Al ver que Patroclo no contestaba a sus pre-guntas perdió los estribos y acabó con él; impusivamente, pues se trataba de uno de los personajes más importantes de la nobleza local..

No obstante esta inseguridad juvenil, el muchacho no es estúpido en absoluto; ahora más que nunca desea ganar-se el favor de Agametrón por lo que tratará de recapturar a los jugadores, pero de modo que él pueda grangearse toda la gloria. Si los PJs no lo matan, inventa algo para unirse a ellos; informará de todos sus propósitos, movimientos y aliados al rey por medio de campesinos, porquerizos o posaderos, lle-gando incluso a matar a sus propios compañeros para hacer su postura verosímil.

Características	Atributos
FUE 12	Mov.: 3
CON 12	Pt. Golpe: 13-
TAM 14	Pt. Fatiga: 26-5=24-
INT 15	Pt. Mágicos: 15-
PER 15	MR-DES: 3
DES 13	
APA 14	

Arma	MR	% Ataq.	Daño	% Det.	PTOS.
Puño	8	60%	1D3+1D4	29%	1D3
Daga	8	59%	1D4+2+1D4	23%	4
Rapier	7	55%	1D6+1+1D4	33%	6

Localización	Cuerpo a	Proyectiles	Puntos
de Golpe	Cuerpo		
Pierna D	01-04	01-03	0/5-
Pierna I	05-08	04-06	0/5-
Abdomen	09-11	07-10	2/5-
Pecho	12	11-15	2/6-
Brazo D	13-15	16-17	0/4-
Brazo I	16-18	18-19	0/4-
Cabeza	19-20	20	0/5-

Esquivar: 24%

Armadura: Cuero duro en pecho y abdomen.

Habilidades: Oratoria 37%, Otear 40%, Montar carro de guerra 35%, Leer/Escribir Griego 35%, Conocimiento Humano 27%.

Poseiones: Espada corta con grabados animales en plata, muñequera de plata, 500 «peniques» para pagos y sobornos.

El encuentro con Patroclo

Una vez los aventureros hayan reducido o muerto a Raleo y su acompañante, pueden pasar al megarón. El mo-biliario es muy sencillo. Algunas sillas y mesitas cerca del círculo de fuego moribundo.

Allí, sobre el suelo y en medio de un charco de sangre, se encuentra el anciano Patroclo. A sus pies solloza una mujer de pelo blanco. Se trata de su esposa Sofía.

Es obvio que los aventureros han llegado tarde: poca información pueden sacar de Patroclo ahora. Deja que pien-sen en las implicaciones de este hecho.

Una tirada de *descubrir* permitirá que descubran algo bajo el cuerpo del difunto. Se trata de una tablilla de barro, grabada. Patroclo escribía algo en el momento de su muer-te, que puede descifrarse tras una tirada de *Leer/Escribir Griego*. Pero se trata de una canción sobre la primavera (*Cantar o Poesía*: se trata de un trabajo de gran emotividad, si bien sin terminar, por desgracia). Allí no hay ninguna alu-sión a Pegaso.

Por fin, permite a los aventureros una tirada de *Idea* (INTx5) con cualquier excusa. La forma que toma la man-cha de sangre del anciano sobre el suelo es familiar a todos. Con gran facilidad el jugador con más *Conocimiento de Mundo* reconocerá el perfil de la península ática. Y, en el extremo suroriental, una zona que la sangre ha respetado que toma la forma de un pequeño équido alado. Es Cabo Sunio, donde Pegaso habita.

Sofía conoce la existencia de la Brida Dorada de Mirtilo, y su localización. En conversación con el grupo se lo revela-ría.

Hacia el Megarón de Agamenón

Los aventureros precisan recuperar los ojos de Dainsy si quieren regresar alguna vez a su tiempo. Además, supo-niendo que los PJs conozcan la existencia de la Brida Dorada de Mirtilo, querrán hacerse con ella: les es necesaria para



domar a Pegaso. Los tres objetos (como saben por Antea) no pueden encontrarse sino en la planta superior del palacio del monarca micénico (1) a la cual se accede a través de las escaleras (18) al otro lado del Patio de los Megara.

A la salida del Megarón de Patroclo los aventureros encontrarán la plaza desierta, el pálido sol se refleja en sus grandes losas de piedra. Miradas furtivas la vigilan desde las calles y puertas. El lugar ha sido desalojado por los guardias, que ahora se encuentran en el Megarón principal informando a Agametlón. Los jugadores deben actuar con presteza, pues el tiempo corre en su contra.

Las escaleras en (18) no se encuentran vigiladas. Todos los guardias de la ciudadela han sido convocados.

El Megarón de Agamenón

En la parte superior de la edificación es donde se duerme y se hace la vida familiar dentro de palacio. Los aventureros desembocan en una sobria pero amplísima estancia decorada en azul y rojo con pinturas que representan grifos enfrentados. En el suelo, sencillas camas de paja y lana junto a algunas mesillas muy hermosas de plata y ricas maderas. Arcones, cajillas y lámparas de pie, alfombras, mas otros objetos de adorno personal y uso cotidiano completan el exiguo mobiliario —de gran calidad—.

Al fondo de la estancia se ha erigido un gran trono de mármol; su basamento es hueco y allí guarda el monarca sus objetos más preciados: la Brida Dorada de Mirtilo junto a

las dos azulitas pulidas: los Ojos de Dainsy. Descubrir la existencia de un compartimento secreto bajo la silla —si no se busca ex profeso— implica un éxito de *buscar*. A la derecha del trono, en grandes arcones, está todo lo que Agametlón arrebatara a los PJs en el **Capítulo V**, junto a una gran cantidad de collares, copas y brazaletes de metales preciosos y gemas, cada uno de los cuales pesa 1 CAR y vale (*Valorar Objetos*) 1D100+75p.

El piso superior del Megarón (que ahora ocupan los aventureros) se abre a un patio interior (la sala de reuniones y de recepción del palacio) donde, al mismo tiempo, Agametlón da instrucciones a todos sus hombres reunidos alrededor de la plataforma circular de la hoguera. Los aventureros pueden *escucharlas* +15%, escondidos tras la columnas que sostienen el techo: el monarca desea «a los bárbaros» vivos o muertos, para lo cual va a hacer rodear de guardias la ciudadela; han abusado de su hospitalidad y puesto al servicio de Maklós, su hermano perjuro y traidor.

En este momento alguien, en el extremo opuesto de la pieza que ocupan los aventureros, grita. El rey y todos sus soldados se giran a tiempo de verlos escapar del piso superior del megarón.

Con un fervor fanático, los guerreros micénicos corren a interceptarlos.

La Brida Dorada de Mirtilo

Como ya ha sido dicho, se trata de un objeto perteneciente a Enómaos, figura legendaria y uno de los primeros

reyes de la Hélade. A éste le fué arrebatado por Pélope y Mirtilo, su propio auriga, que lo traicionó haciéndole perder tanto su vida como la carrera que lo enfrentaba al primero.

Sus poderes sobre los équidos son muy considerables. Se concretan en un +30% a todas las tiradas de *Equitación* de todo aquél que monte al caballo que porte este objeto. Además, es el único que puede doblegar a Pegaso a la voluntad humana.

3. Escapando de Micenas

Finalmente los PJs han conseguido (es de esperar) la información y el objeto que buscaban: nada hay ya que los retenga en Micenas, salvando sus actuales problemas.

Sólo hay dos maneras de salir del piso superior del Megarón Principal: las escaleras o saltando al patio plagado de guerreros. El descenso de las primeras se presenta ahora, empeño, difícil. Los aventureros se darán de bruces con un guardia que sube a investigar después de desalojar la plaza aneja. Éste escogerá la parte estrecha de la escalera para la lucha, de modo que sólo pueda ser atacado por un PJ, y parará con el rapier y la daga uno de cada dos asaltos. Le interesa más contener que matar a los aventureros: los refuerzos llegarán pronto. (PM: pon nerviosos a los jugadores. Deben acabar pronto con el guardia, o de lo contrario se verán cercados sin remedio por sus compañeros (los gritos de los cuales son cada vez más claramente audibles). En efecto, en teoría su tiempo máximo sería de 6+1D4 asaltos, antes de la llegada masiva de refuerzos. Mucho antes (en 3 asaltos) cuatro guardias habrán trepado al piso superior y acosarán a los aventureros por la espalda —aunque luchando de uno en uno).

De vuelta con Antea

Con la gran mayoría de la guarnición de la ciudadela tras de sí, los PJs atravesarán de nuevo el Patio de las Mégara y el barrio de los comerciantes hasta llegar al Propileo Norte (5). Allí los espera Antea con un caballo para cada uno de ellos, mientras los guardias de la puerta corren para detenerla. En el caos, todo el mundo escapa y se empuja para ponerse a salvo.

Los guardias comienzan a cerrar los portones dobles cuando ven montar a los aventureros y sus perseguidores llegan a la plaza. Pero escapan si se carga contra ellos (Tirada de *Montar* +10). Los que no la consigan se quedarán atrás y deberán abrirse paso luchando contra los guerreros que ahora invaden el lugar en número de 10, hasta que logren un éxito en aquélla.

Antea ha escogido bien los animales y los ha preparado para que cooperen con sus jinetes; ello suma un bono de +15 a la tirada de *Montar*.

Finalmente, en el momento en que estalla la refriega, las nubes azabache dejan caer su carga sobre la ciudad. -5% a todas las acciones por obscuridad, 3 tiradas de cabalgar para controlar al caballo en la alocada carrera que les conduce hasta el Portón de salida en (23).

Cuando todo el grupo atraviese el portal, los soldados,

asombrados y contrariados (en Micenas no se monta a caballo) corren por los carros de guerra abandonando la persecución. Los PJs han ganado un tiempo precioso.

El Portón

La furiosa cabalgata termina a los pies de la muralla Este. Allí encuentran (23) un pequeño portón reforzado de planchas de bronce, abierto y sin ninguna vigilancia. Dejando sus monturas, Antea los conduce por un pasadizo húmedo y estrecho, formado por inmensos sillares de piedra.

4. La Persecución en la llanura

El pasadizo de la princesa tiene su fin tras una formación rocosa en medio de la llanura argólida. Cuando el grupo emerge de él Agametlón ya habrá organizado la persecución, formada por una veintena de hombres a pie y cuatro carros con un auriga y un guerrero cada uno. Los guerreros de los carros son nobles.

Instados por Antea a correr hacia los bosques y la montaña, los fujitivos llevan ya mucha ventaja al grupo perseguidor. Entonces, los carros se alinean y cargan juntos contra los PJs entre el barro y la lluvia, seguidos por los soldados entrenados para ello.

Los aventureros *sólo* pueden correr y confiar en alcanzar la espesura. De otro modo serán irremisiblemente aplastados por la atronadora mole de los carros de guerra que avanzan mortales y firmes. El estruendo de su cabalgata se confunde con los truenos de la tormenta que no cesa.

El terreno, embarrado, hace la carrera muy difícil. La foresta se encuentra a 50ms. Dos tiradas exitosas de DESx5 permiten ganarla con dificultad. Un fallo desmarcará del grupo al PJ, haciéndolo blanco de las flechas. Dos fallos, y será alcanzado por los carros.

Oscurece. En el bosque, con la luna cubierta por espesas nubes, sólo puede avanzarse a tientas (-45%). A la luz de los relámpagos (-20%) la persecución sigue, ahora a cargo de los guerreros que se recortan en las faldas de la montaña en grupos de cinco.

Antea sabe que sus amigos la esperan en algún lugar de las montañas. Deben buscar su hoguera (*Otear* 20%) y luego dirigirse a ella cuidando de no caer en súbitas hondonadas o riadas (*Rastrear* -20%). Tres éxitos en esta tirada los llevarán hasta el campamento de los rebeldes de Maklós. Entretanto se exponen a ser alcanzados por los soldados (para ello un grupo debería sacar 4 éxitos de *Rastrear* a 20%).

Los carros de guerra

Los carros de guerra son una formidable fuerza de batalla. Son conducidos por el auriga contra la infantería enemiga a la que aplastan pasando sobre ella y dispersando la formación. En ocasiones, una vez atravesadas las líneas contrarias, el carro vuelve a la carga, esta vez atacando por la espalda y colocando al enemigo entre dos fuegos: los propios carros y

la infantería que los seguía. Por fin los soldados enemigos escapan; entonces los carros los destrozan la huída. Durante todo este tiempo el noble que acompaña al auriga arroja flechas o jabalinas contra los fujitivos.

En términos de RQ el ataque de un carro se considera un ataque de «Barrido» (RQA pg 32). El carro gana el bono de daño de todos los caballos que tiren de él si su velocidad es mayor que 7. Si los caballos corren, pueden llegar a tener una velocidad entre 12 y 22, gastando dos Puntos de Fatiga por asalto. En estas condiciones, si la velocidad llega a ser de 17 o más el bono de daño de los caballos se multiplica por 1,5. En ambos casos el daño total ha de multiplicarse por 0.75, pues se trata de un ataque de Barrido. Este daño se aplica a todos los que se encuentren en el camino del carro.

Así, un carro micénico -tirado por dos caballos de 3D6 de bono de daño- haría un daño de 1D10 (básico) +6D6 a 7 de velocidad. Como este daño ha de multiplicarse por 0.75, finalmente haría una media de 20 Puntos de Daño. Si su velocidad fuera de 17 o mayor, el daño sería de 1D10+9D6x0.75. Una media de 28 Puntos de Daño.

Es difícil parar un carro atacando a sus caballos o conductores. Los primeros están protegidos por grandes y espesos mantos de lana (armadura 2) en el cuerpo y armadura de bronce en los ojos, la testuz y la cruz (CA 5). El noble, por su parte, lleva armadura completa (CA 6); no así el auriga, que porta Cuero Duro. Ambos hombres se protegen del abdomen para abajo con el propio carro (CA 25). Sí puede detenerse hincando una pica en el suelo y esperando su ataque. Entoces los caballos recibirían el daño de la pica mas su propio bono de daño. Pero no antes de que el valiente soldado muriera aplastado por la inercia que aún empujaría el ingenio de guerra.

Por ello, la mejor defensa contra un carro es salir de su camino. Esto puede conseguirse con un éxito de *Saltar* que haga que probablemente el auriga seleccione un blanco más próximo; o más desesperadamente, con un tiro de DESx2 cuando el carro se encuentre a 3 ms del blanco. Ningún auriga puede dar la vuelta tan rápido como para atropellarte si haces esto.

GUERREROS de los Carros

Se trata de nobles micénicos, la hélite que controla profesionalmente la guerra. Son hombres entrenados para la batalla y buenos conocedores de su oficio. Junto con su carro conforman un equipo mortal ante el cual los PJs nada pueden hacer.

Aunque en el carro los acompaña un auriga, pueden controlar la máquina de guerra por sí mismos al tiempo que manejan la jabalina.

Características	Atributos	
FUE	14	Mov.: 3
CON	11	Pt. Golpe: 13-
TAM	14	Pt. Fatiga: -8-
INT	13	Pt. Mágicos: 14-
PER	14	MR-DES: 2
DES	14	
APA	11	

Arma	MR	% Ataq.	Daño	% Det.	PTOS.
Lza. Torneo	0	60%	1D10+1+6D6	20%	10
Rapier	7	65%	1D6+1+1D4	33%	6
Jabalina	2/7	70%	1D8+1	35%	7
Esc. rect.	7	20%	1D6	60%	16

Localización de Golpe	Cuerpo a Cuerpo	Proyectiles	Puntos
Pierna D	01-04	01-03	6/5-
Pierna I	05-08	04-06	6/5-
Abdomen	09-11	07-10	6/5-
Pecho	12	11-15	6/6-
Brazo D	13-15	16-17	6/4-
Brazo I	16-18	18-19	6/4-
Cabeza	19-20	20	8/5-

Esquivar: 25%

Armadura: coraza de bronce, con acolchamiento. Casco de dientes de jabalí.

Habilidades: Oratoria 30%, Otear 55%, Conducir carro de guerra 50%.

Nueva Habilidad

Conducir Carro de Guerra Agilidad (10%): Esta habilidad capacita para conducir un carro de combate en la batalla o en una carrera, dirigiéndolo contra y donde quieras. Son precisas las dos manos para controlar el carro; si se usa sólo una mano, las posibilidades bajan en 20 percentiles. Si ambas manos se apartan de las riendas -y no se dispone de un auriga-, el carro queda sin control y toma la dirección que a los caballos les parezca mejor. Cuando una persona ataca desde un carro en movimiento, sus posibilidades de *Ataque* no pueden superar nunca las posibilidades en *Conducir* de quien lo maneje.

5. El ejército de Maklós

Recorriendo los pueblos del Peloponeso Maklós ha conseguido reunir un ejército de 900 hombres con los que planea el asalto a Micenas.

Poco antes de llegar a él a través de caminos de polvo y sudor se les unen dos guerreros. Una hora después toman vino en la tienda del hermano de Agametlón, acompañados de su consejero Tiresias y sus dos generales Kalkos y Areo.

La conversación deriva hacia el tema fundamental de la guerra civil. Maklós desea avanzar hacia Micenas ahora que tiene los hombres precisos y antes de que su oponente haya tenido tiempo de recibir auxilio del resto de las ciudades del reino.

Pero si bien la situación le es propicia a priori, no lo es tanto como para estar seguros de la victoria. Maklós sabe que entre los PJs hay buenos guerreros, y apreciará su ayuda.

Pero si ellos explican su misión, el líder les dispensará amablemente. Y no tienen por qué tomar su decisión de inmediato: sus destinos se separarán ante los muros de Micenas, pero su camino hasta allí es el mismo.

La muerte de Tiresias

Cinco días después de esta conversación el pequeño ejército de Maklós se prepara para la batalla frente a los muros de la ciudadela. El príncipe se adelanta hasta la puerta de la fortaleza donde intercambia brabatas y conminaciones a la rendición con su hermano.

Al poco se produce una batalla de importancia. Una docena de carros mas la infantería de Agametlón se enfrenta a la mitad del ejército de Maklós, que cuenta tan sólo con dos carros. Si los PJs participan en la lucha se les armará y dispondrá en lugares de relevancia. Todo terminará con la retirada ordenada de los de la ciudad, que no pueden permitirse graves pérdidas. La lucha queda en tablas.

Durante la noche los vigías capturan a Orestes, el anciano rey de Micenas, que escapaba de la ciudad favorecido por la penumbra con su auriga mas leal.

Maklós ya no siente ningún aprecio por su padre, al que considera un traidor a su pueblo. Así, lo encierra bajo fuerte vigilancia, a pesar de las palabras de Antea.

La noche transcurre apaciblemente. De súbito, lamentos desgarradores levantan a los PJs de su lecho. Una escena terrible ha culminado a la luz de las hogueras, convirtiendo en fantasmales sombras grises a sus protagonistas.

Tiresias, el noble anciano, yace en el centro del campamento cubierto de sangre. A su lado, arrodillados, Antea y Maklós sollozan e insultan a los dioses y al Hado; porque es el joven quien porta en su mano la jabalina homicida del que ha sido para él padre en su corazón.

Por última vez antes del fin de su era, la casa de los Atridas sufre la maldición que soporta desde su nacimiento. Cegado por los dioses Maklós ha asesinado al buen Tiresias, confundiendo, en la oscuridad, con su traidor padre, porque los hombres no son sino marionetas en manos del destino.

Los guerreros, con el temor en sus ojos, retroceden del círculo de dolor que conforman los hermanos y el moribundo. Pronto Maklós, enloquecido, escapa.

Si aún no se han aproximado, ahora Tiresias se incorporará trabajosamente y hará una seña a los aventureros. (Tirada de *escuchar*) con voz entrecortada el anciano susurra:

«... los dioses me llaman... cuando por fin he conocido el verdadero significado de la misión que me encomendaron... Debéis ahora vosotros velar por la muchacha (señalando a Antea). Ella es la que debe purgar con su pureza... todo el mal que provocó su familia...»

Poco después expira. Es interesante que el Master trate de involucrar con las palabras de Tiresias al PJ más honorable.

A la mañana siguiente, si los jugadores permanecen aún en el lugar, serán informados por Areo del suicidio de Maklós. Se trata de un sacrilegio gravísimo.

Al punto cunde el horror y el desánimo entre los hombres. Todo el ejército, creyéndose malito por los dioses, se dispersa; los generales, invadidos también por el pánico, antes alimentan el desorden que alientan a sus soldados. Entonces, entre el caos reinante, el ejército de Agametlón carga furiosamente contra el campo rebelde, arrasándolo por completo. La carnicería que se sucede siembra la llanura de cadáveres y ruina por doquier.

Los PJs pueden salvarse de la masacre si han ayudado a Antea a realizar los ritos y la pira funeraria de su hermano, en la montaña. Nadie más la ayudará. Maklós ha sido dos veces sacrilego, y ninguno desea incurrir en la cólera del Olimpo. Si no es así, deberán huir por su vida.

Desde el asesinato de Tiresias, Raleo (si permanecía aún con los aventureros) ha desaparecido. Será él quien haya informado al monarca micénico del desorden de los soblevados, y organizado el ataque. Y ahora dirige la búsqueda de los cuerpos de los PJs, para despojarlos de los objetos que sustrajeron al rey.

Cuando Antea finaliza su labor para con su señor muerto, todos pueden partir sin peligro. La soldadesca saquea el campamento de Maklós mientras los últimos restos de su ejército son masacrados.

MAKLOS, príncipe atrida

Es un muchacho de 25 años, esbelto y de largos y oscuros cabellos. Es de corazón noble y respetuoso con los dioses. Carismático, puede vérselo jugando, comiendo y bromeando a menudo con sus hombres. Aunque arrojado, confía la batalla a sus comandantes.

Cuando su hermano Agametlón se hizo con el poder escapó a la montaña con Antea. Allí los encontró Tiresias. Ambos crecieron con él, llegando a considerarle su verdadero padre.

TIRESIAS, el Adivino

El Tiresias de esta historia es un noble que luchó contra Agamenón en la guerra de Illión. Habiendo así ganado el respeto del vencedor, le fue perdonada la vida, y el troyano se consagró en adelante a los Atridas.

A la muerte del gran rey trató de suicidarse. Hermes, mensajero e los Dioses, se lo impidió, y le impuso un castigo: desde aquél día conocería el destino de todos los hombres, menos de *uno*, a quien debía proteger con su vida. Pero en Micenas el anciano conoció a Antea y a Maklós, y no vio el futuro en ninguno de ellos. Sólo la noche de su muerte pudo por fin vislumbrar el sino del muchacho; y cuando se dirigía a su tienda para advertírselo perdió la vida a sus manos.

Pero el mandato de los dioses permanecía en su mente, ahora claro: Antea debía ser salvada.





Capítulo VII

En la Hélade Legendaria

Los aventureros van a entrar ahora en estrecho contacto con seres y hechos para ellos legendarios. Encuentran a Pegaso y hablan con la pitonisa en Delfos. Allí por fin conocerán el origen de su maldición, de deben destruir.

De regreso encuentran sitiada Micenas. Tras acabar con la Gorgona penetran en la ciudadela; allí ayudan a Agametlón a rechazar al ejército invasor. Pero es tarde, y el rey muere en combate.

Información para el Máster

El mundo que conocía Antea se ha desmoronado para ella para siempre. Ha perdido a sus amigos, sus esperanzas y su posición. Le es imposible volver junto a los suyos, y no sabe lo que ahora puede esperarle. Por ello los PJs la encontrarán frecuentemente taciturna o tal vez llorando. Si han decidido llevarla consigo una tirada de *Conocimiento Humano* permitirá, al aventurero que lo solicite, comprender el estado anímico de la joven. Cuando consigan tranquilizarla ella volverá a ser la misma chica distraída y vital de siempre; y ya estrechamente ligada a los PJs.

Introducción

Entrega a los jugadores el Documento 18.

Desde Micenas los PJs van a llegar a Delfos atravesando el Istmo de Corinto, en un viaje de 3 semanas. Las ciudades fortaleza a lo largo del camino no ofrecen un panorama seguro: el caos se ha adueñado del país y por doquier se suceden asaltos y luchas intestinas; los caminos tampoco son seguros. Por si todo ello no fuera suficiente los pueblos Dorios, conocedores del hierro, han aprovechado la situación para atacar el país.

Ante tal situación lo mejor que pueden hacer los aventureros es viajar discretamente; por fortuna la hospitalidad aún se considera un deber en el país, y podrán disponer de alojamiento en cualquier pueblo en que lo soliciten.

1. Encuentro con los Dorios

La primera parte del viaje se presenta tranquila. A pesar de las espesas columnas de humo que en ocasiones pueden verse (y que Antea identifica como grandes ciudadelas de la costa, en llamas), los viajeros no son molestados. Pero cada vez se hacen más numerosos los grupos de desarapados y refugiados. Y su miseria se reproduce pronto en asaltos a aldeas y bandillaje. Los caminos se cubren de muerte y desolación; pero los ladrones evitan a los bien armados jugadores.

Más allá del paso de Corinto, en Beocia, los PJs van a encontrarse por primera vez con grupos de hombres de cabellos rubios. Conforman grupos tribales y asaltan las urbes del interior, y esclavizan a las mujeres que pueden encontrar. Son los Dorios, que llegan desde las tierras septentrionales.

Grupo de Incursores Dorios

Los Dorios, agrupados en grandes tribus, han invadido la Hélade.

Aunque aún no han llegado tan al sur, los PJs encontrarán algunas avanzadillas en su camino hacia Delfos. El Máster puede enfrentarlos con alguna de las más pequeñas (hasta 5 individuos); deberían saber evitar las demás.

No son propiamente soldados. Su líder lleva armadura pectoral de bronce (-5 pts. a la fatiga, Arm. 6); sus hombres sólo portan algunas piezas, entre las que destaca el casco, con pequeños cuernos de bronce. El escudo tiene forma de media luna; la espada es de hierro.

El Máster puede también incluir grupos de micénicos entre los salteadores de caminos; tampoco serán soldados. Pero, a diferencia de los dorios, no llevan armadura pesada y pocas veces espada. Y no conocen el hierro.

Características		Atributos	
FUE	13	Mov.:	3
CON	12	Pt. Golpe:	13-
TAM	13	Pt. Fatiga:	17-
INT	13	Pt. Mágicos:	10-
PER	10	MR-DES:	3
DES	13		
APA	10		

Arma	MR	% Ataq.	Daño	% Det.	PTOS.
Daga	8	45%	1D4+2	20%	4
Esp. Ancha	7	45%	1D8+1	25%	9
Esc.1/2 luna	8	20%	1D6	35%	11

Localización	Cuerpo a	Proyectiles	Puntos
de Golpe	Cuerpo		
Pierna D	01-04	01-03	1/5-
Pierna I	05-08	04-06	1/5-
Abdomen	09-11	07-10	2/5-
Pecho	12	11-15	2/6-

Brazo D	13-15	16-17	1/4-
Brazo I	16-18	18-19	1/4-
Cabeza	19-20	20	6/5-

Armadura: cuero en todo el cuerpo, casco en la cabeza.

Habilidades: Otear 50%, Rastrear 30%, 1º Auxilios 35%.

2. El Oráculo de Delfos

En el 1000 adC no existían los templos en Grecia. Pero si los aventureros preguntan por el Oráculo, ya en las cercanías de la ciudadela de Delfos, no tendrán problemas para conseguir un guía que los lleve al lugar sagrado de Apolo, en el monte Parnaso.

Éste es una extraña cueva en flanco de la montaña. El lugar es árido y el viento azota los arbustos y yerbas reseca de la ladera.

De la boca de la gruta emana un espeso humo sulfuroso.

En este punto el guía se separará de los PJs, conminándoles a que no traspasen el umbral sin haber antes sacrificado al dios y depositado, en el ara a la entrada, un regalo que satisfaga a Apolo. Puede ser difícil encontrar el presente adecuado. Un criterio válido pudiera ser aceptar cualquier cosa que los aventureros verdaderamente aprecien (objetos sustraídos de la tumba de Agamenón, la armadura de un guerrero, una *matriz*, etc). Antea puede dar ideas.

La cueva no es muy amplia. Al fondo hay un resplandor rojizo tamizado por unos cortinajes etéreos a la entrada. Traspasados éstos, se accede al oráculo. Su único mobiliario se cifra en un alto brasero de pie para incienso, y una pequeña silla de bronce. Al pie de la silla discurre un ardiente arrollo de lava. Los gases impregnan el lugar.

La pitonisa de Apolo

Si los PJs han realizado los ritos y ofrendas precisos, encontrarán, recorridos los cortinajes, una muchacha de unos 14 años sentada en la silla. Ella, volviéndose, sonríe. Dice llamarse Lianna. Tras el saludo ritual los interroga a propósito de su pregunta al oráculo. Ahora los aventureros podrán conocer cómo desprenderse de la maldición que sufre el portador del yelmo.

Luego, fija su vista en el magma ardiente; el malsano vapor difumina su tez y su respiración se torna agitada. Sus labios se abren en un canturreo inaudible.

De pronto comienza a susurrar palabras; su acento se vuelve silbante: habla las palabras de un dios.

«Ya he sentido el mal que os acongoja; es poderoso y la vista de Apolo no alcanza su interior, pues ese mal no es natural ni pertenece al mundo. Pero ha abierto una brecha en el mundo y desde ella se cuela y desde ella lo contamina con su sanguinolienta luz.

Encontrad esa sima y destruidla: destruid el Corazón del Mal, en el Templo maldito. Sólo de ese modo salvadas serán vuestras almas y el mundo será salvado. Pero buscad en Mirkwood, en el Bosque Oscuro bajo las cumbres de los Alpes donde mana la negra corriente.»

En caso de que los PJs no hubieran celebrado los ritos necesarios, no hayarán a Lianna en la gruta.

Entonces Antea hará las veces de adivina; consulta su decripción. No obstante la muchacha opinará que debería ofrendarse algo. Los hombres sirven a los dioses. Los dioses no deben servir a los hombres.

Mirkwood o «El Bosque Negro» se encuentra donde hoy día se sitúa el Tirol, hacia la parte austríaca de los Alpes. O en el sur de la provincia romana de Noricum y bajo el control nominal de los Longobardos en el 600 DC. Una tirada en *Conocimiento del Mundo* permite conocer todo esto. Si los PJs no averiguan esto ahora, podrán hacerlo más tarde.

3. El encuentro con Pegaso

Ya sea de regreso a Micenas o camino de Delfos, y siguiendo la visión de Antea, los PJs deben ir al encuentro de Pegaso y domarlo para posteriormente, con su ayuda, acabar con la Quimera. Esto les exige desviarse de su ruta hacia el Atica, una de las regiones menos destacadas de la Hélade de entonces y por ello también con un grado de devastación menor.

Pegaso habita el cabo más oriental de la península, en Sunio. Se trata de un lugar de una salvaje belleza, deshabitado por los hombres. Durante la primera noche Antea se convertirá en lechuza para ir a buscar al fantástico équido. A la mañana siguiente conducirá a todos hasta un verde prado, junto a la rivera de un río, donde pace.

Si los PJs NO tienen la Brida Dorada de Mirtilo, será Antea quien lo domine para ellos.

De otro modo, la chica se mantendrá al margen; para acercarse al caballo alado debe realizarse con éxito una tirada de *Conocimiento Animal* y una más para colocarle la Brida Dorada y calmarlo mientras lo monta otro jinete.

No se puede colocar una silla a Pegaso. Ello da un -10% a *Cabalar*.

PEGASO, el Caballo Alado

Se trata de un poderoso y bellísimo animal, completamente blanco, orgulloso y esbelto. Es hijo de Poseidón y de la Medusa, aunque surgió de la cabeza de su madre cuando Perseo la cercenó del cuerpo. Sus dos grandes alas le permiten volar por los aires, por lo que estaba acostumbrado a vagar en absoluta libertad.

Como retoño de un dios, es el único corcel capaz de enfrentar a la Quimera, pues es tan inteligente como osado. No obstante, su nobleza le impedirá continuar con los PJs si los objetivos de éstos no demuestran rectitud.

Características		Atributos	
FUE	40	Mov.:	11/10 en vuelo
CON	15	Pt. Golpe:	28-
TAM	40	Pt. Fatiga:	55-
INT	18	Pt. Mágicos:	24-
PER	24	MR-DES:	2
DES	16		
APA	20		

Arma	MR	% Ataq.	Daño	% Det.	PTOS.
Mordisco	5	89%	1D8	20%	10
Patada	5	100%	1D6+2+4D6	33%	6
Encabritar	5	59%	1D8+1	35%	7

Localización de Golpe	Cuerpo a Cuerpo	Proyectiles	Puntos
Pata TD	01-02	01	2/7-
Pata TI	03-04	02	2/7-
Cuartos T	05-07	03-07	2/12-
Cuartos D	08-10	08-12	2/12-
Ala D	11	13-14	2/7-
Ala I	12	15-16	2/7-
Pata DD	13-14	17	2/7-
Pata DI	15-16	18	2/7-
Cabeza	17-20	19-20	2/10-

Esquivar: 56%

Armadura: 2 PA de Armadura natural.

Habilidades: Otear 113%, Buscar 113%, Conocimiento del Mundo 63%, Conocimiento Humano 33%.

4. El demiurgo

Una vez tenido el caballo, ahora es preciso poseer largas lanzas y lingotes de plomo para atacar a la Quimera tal como Atenea aconsejó a los PJs por boca de Antea, aprovechando la ventaja del vuelo del Pegaso. Si se empleara otro arma sería preciso combatir a la bestia desde el suelo, como sobre un corcel normal.

Pero las armas sólo se forjan en los palacios; y los que aún no han sido derruídos tampoco pertrecharían a un grupo de aventureros que, tal como son los tiempos, pudiera luego volverse contra ellos.

Los aventureros tienen 2 opciones:

Forjar ellos mismos las lanzas de caballería, aprovechando el bronce de otras armas que puedan conseguir (*Fabricar Bronce*), y buscar plomo.

Buscar un «demiurgo», un especialista, en este caso, de la forja. Para conocer su existencia hace falta tirar *Conocimiento Humano*, o preguntar a Antea. Estos hombres, cuyo trabajo se encontraba en los palacios-fortaleza micénicos, ahora vagan por los pueblos ofreciendo sus servicios. En el camino hacia Micenas podrán, si preguntan, encontrar varios.

El demiurgo les pedirá 100p. o su equivalente por cada punta de Lanza de Torneo que deseen que fabrique, y 7 por cada lingote de plomo. Luego dirigirá a los PJs en la fabricación de un horno y una forja de ladrillos de adobe. Una vez conseguida la varilla de metal, comenzará a trabajar cada lanza; otra vez los 2 aventureros más fuertes lo auxiliarán en el fuelle y el forjado. Al final del trabajo -que les llevará un par de días- promocionarán *Fabricación Bronce*.

Las lanzas no tienen una gran calidad debido a las precarias condiciones de fabricación. Pero los PJs no tienen opción.

Arma	Daño	FUE/DES	CAR	BS%	ARM	MR
L. Torneo	1D10	8/9	5	05%**	10	0

(mnt.)*

* La Lanza de Torneo no puede detener si se usa a caballo

** El que use esta lanza lo hará con una penalización de 5% debido a su poca estabilidad.

EFESIOS, el demiurgo

Este hombre, ya anciano, viaja con su nieto y su asno por toda la Hélade ofreciendo sus servicios a quien pueda pagarlos. En el burro porta lo imprescindible para realizar su trabajo: un pequeño yunque, un fuelle rústico, moldes y lingotes de metal amén de diversas herramientas.

Características	Atributos
FUE	12
CON	9
TAM	11
INT	14
PER	14
DES	7
APA	6
Mov.:	3
Pt. Golpe:	9-
Pt. Fatiga:	16-
Pt. Mágicos:	14-
MR-DES:	4

Arma	MR	% Ataq.	Daño	% Det.	PTOS.
Daga	9	60%	1D4+2	26%	4

Localización de Golpe	Cuerpo a Cuerpo	Proyectiles	Puntos
Pierna D	01-04	01-03	0/3-
Pierna I	05-08	04-06	0/3-
Abdomen	09-11	07-10	0/3-
Pecho	12	11-15	0/4-
Brazo D	13-15	16-17	0/3-
Brazo I	16-18	18-19	0/3-
Cabeza	19-20	20	0/3-

Habilidades: Fabricación Bronce 87%, Inventar 90%, Conocimiento Humano 70%, Valoración de Objetos 80%.

Magia Espiritual (70%): Fuerza-1, Reparación-1.

5. La entrada en Micenas

Desde una colina el grupo de aventureros contempla la llanura argólida, al final de la cual se asienta la ciudad de Agametrón. Una espesa humareda se eleva desde los pueblos del valle, por el que hormiguean centenares de hombres quemando y matando. La ciudad exterior ha caído y el ejército invasor se concentra frente a los muros de la ciudadela. En él se mezclan hombres de las más diversas etnias y países, en número superior a 5000; son los Pueblos del Mar. La batalla se desarrolla frente a la Puerta de las Leonas, sobre el plano inclinado de la explanada. Por fin los micénicos, forzados a retirarse y superados en número, regresan tras las fortificaciones dejando el campo sembrado de muerte.

La armada invasora ha acampado sobre la llanura y rodea

ando el perímetro de la formación rocosa sobre la que Mice-
nas se eleva. Sus tiendas se protegen por una tosca muralla
de ataques tanto del interior como del exterior. Al NE, y a ape-
nas diez metros de la esta empalizada, se encuentra la ele-
vación boscosa en que se asienta, custodiando el pasadizo sub-
terráneo, la Quimera. Para acceder a ella, por tanto, los PJs
deberán esquivar, primero, los grupos de exploradores que
son enviados a las montañas y al bosque. Y, luego, las mira-
das de los vigías que los líderes piratas han apostado sobre el
muro exterior de su campamento. Sin embargo esto no es di-
fícil pues, como digo, cuentan con el tupido bosque como alia-
do (*Escondarse +20, Deslizarse en Silencio -20*).

Las batallas a los pies de la ciudadela se suceden al
amanecer y al anochecer, concentrándose en la zona de las
puertas. Son los momentos en que la vigilancia de los muros
se descuida parcialmente.

Guerrero de los Pueblos del Mar

Se trata en general de nobles y guerreros en su tierra, que
se han echo a la mar cuando ésta dejó de producir debido
tanto al agotamiento natural como a la cada vez más frecuente
piratería. Son hombres profesionales en la batalla, muy
similares sus enemigos pues, en su mayoría, participan de la
misma cultura.

Se sitúan en los puntos más elevados de la región, en
parejas, dominando los caminos. O bien sobre la muralla de
su campamento.

Características		Atributos			
FUE	14	Mov.:	3		
CON	16	Pt. Golpe:	15-		
TAM	13	Pt. Fatiga:	14-		
INT	13	Pt. Mágicos:	10-		
PER	10	MR-DES:	3		
DES	14				
APA	10				
Arma	MR	% Ataq.	Daño	% Det.	PTOS.
Rapier	7	25%	2D6+2+1D4	27%	5
Jabalina	3/9	73%	1D8+1	27%	7
Esc. Rect.	7	13%	1D6	68%	16

Localización	Cuerpo a		
de Golpe	Cuerpo	Proyectiles	Puntos
Pierna D	01-04	01-03	5/5-
Pierna I	05-08	04-06	5/5-
Abdomen	09-11	07-10	2/5-
Pecho	12	11-15	2/6-
Brazo D	13-15	16-17	1/4-
Brazo I	16-18	18-19	1/4-
Cabeza	19-20	20	5/5-

Armadura: Casco y espinilleras de bronce, peto de cuero
duro.

Habilidades: Escuchar 62%, Otear 62%, Rastrear 40%.

El encuentro con la Quimera

Sobre un otero muy empinado y absolutamente pelado,
custodiando la boca negra y abierta del pasadizo que se abre

en la roca, se encuentra la completamente alerta la Quimera.
A su alrededor se apilan toda clase de huesos, herrumbrosas
armaduras y andrajos de lo que en otro tiempo fueron ricas
vestiduras de los héroes.

El monstruo nunca se apartará de la abertura y esperará
a que los aventureros se aproximen a él.

Es el momento de recordar las instrucciones que, para
esta lucha, dio Atenea a los aventureros: uno de ellos debe-
rá cabalgar a Pegaso para derretir en las fauces de la Quimera
un trozo de plomo. No obstante, el resto del grupo deberá
ayudar al jinete en esta empresa tratando de escalar la coli-
na y distrayendo con sus ataques al animal que, si no, con-
centrará su ofensiva en el Pegaso. Si la Quimera ataca a
Pegaso el corcel alado no se aproximará a ella o esquivará
sus ataques (pues sería pronto muerto de lo contrario) ha-
ciendo así imposible que su jinete cumpla con su misión. Hay
que recordar que Pegaso es inteligente y que ayuda a los
aventureros porque así lo desea. La posición de la Quimera
en el otero hace imposible que la alcancen las flechas desde
abajo, donde se encuentran todos los PJs menos el que ca-
balgue a Pegaso. Éstos, entonces, deberán tratar de escalar
al lugar. Algunas piedras pueden protegerlos de las llamara-
das del monstruo. Cuando la batalla finalice Pegaso se des-
pedirá de los PJs y emprenderá el vuelo de regreso al Atica.

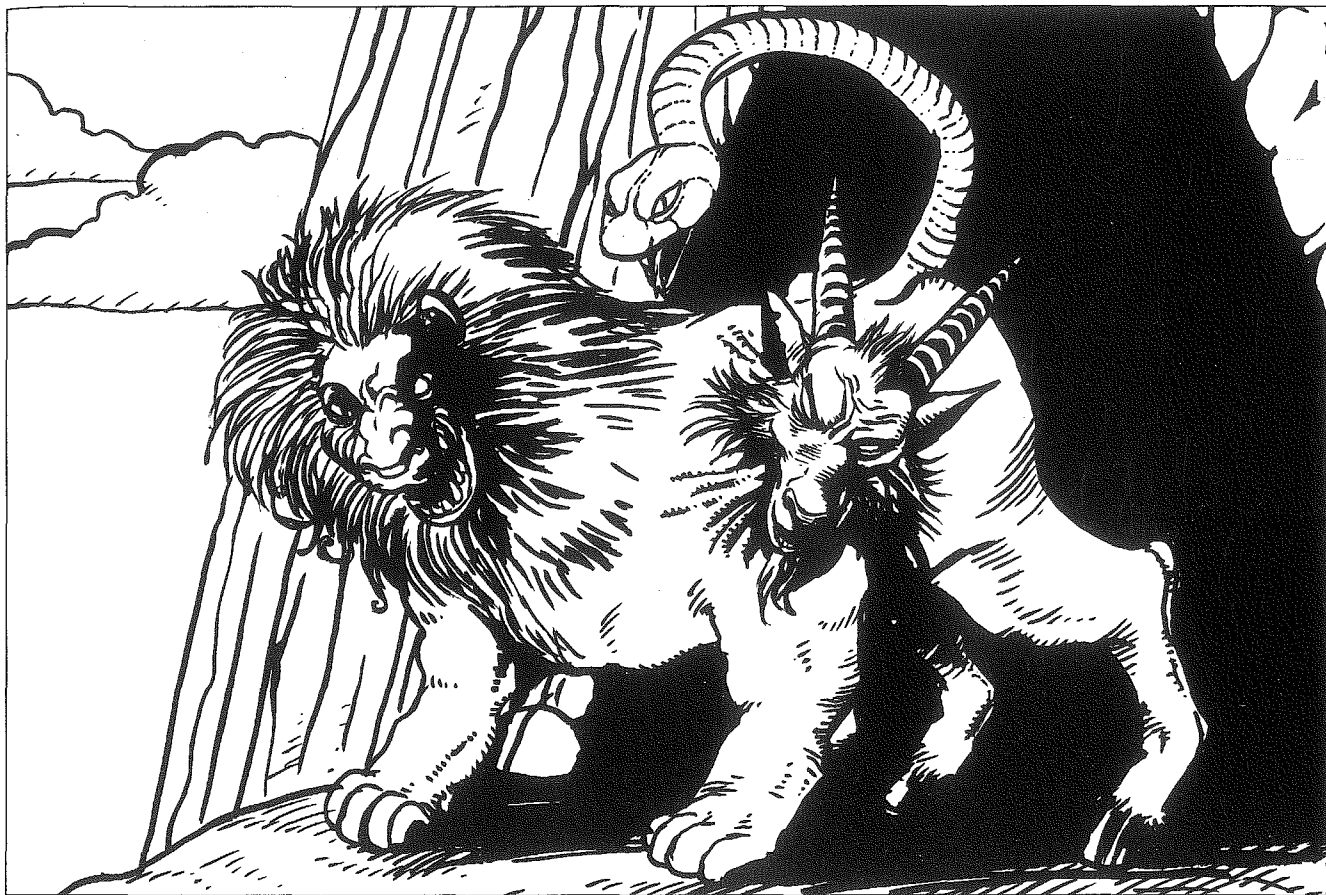
LA QUIMERA

Es un monstruo legendario de la mitología griega; y,
como todos los monstruos, una encarnación del mal. Es re-
almente una bestia terrible. Tiene la cabeza y patas delante-
ras de león, el cuerpo, una segunda cabeza lateral y las patas
traseras de cabra, y por cola una tercera cabeza de sepiente.
Además, escupe fuego por entre sus fauces.

Características		Atributos	
FUE	35	Mov.:	6
CON	18	Pt. Golpe:	25-
TAM	32	Pt. Fatiga:	3-
INT	7	Pt. Mágicos:	20-
PER	20	MR-DES:	1
DES	22		

Arma	MR	% Ataq.	Daño
Aliento León	1	100%	llamas
Mordisco León	4	89%	1D10+3D6
Garra León	7	100%	1D8+3D6
Cornada Cabra	4	59%	1D6+3D6
Mordisco Serpiente	4	100%	1D4+1D3+Veneno

Localización	Cuerpo a		
de Golpe	Cuerpo	Proyectiles	Puntos
Pata TD	01-02	01-02	4/7-
Pata TI	03-04	03-04	4/7-
Cuartos T	05-06	05-07	4/10-
Cuartos D	07-08	08-11	4/10-
Pata DD	09-10	12-13	5/7-
Pata DI	11-12	14-15	5/7-
Cola Serpiente	13	16	6/9-
Cabeza de Cabra	14-16	17-18	6/9-
Cabeza de león	17-20	19-20	7/9-



Nota: Como se ha dicho, la Quimera consta de 3 criaturas independientes ligadas a un mismo cuerpo. Cada una de ellas es capaz de actuar por su cuenta, y ello capacita en teoría a la bestia para realizar un gran número de ataques por turno.

No obstante, la posición rígida de cada una de las cabezas las constriñe en un campo de acción muy restringido. Así, en un ataque frontal, sólo la cabeza de león podrá responder con sus ataques, en número máximo de 2. En uno lateral o posterior, la serpiente empleará el suyo. La cabeza de cabra podrá atacar lateralmente siempre que todo el animal se desplace de un salto en este sentido, o a un blanco en el aire si el salto es en vertical.

Si, por ejemplo, el animal estuviera rodeado, atacaría tres veces en un asalto: 2 ataques de león y el de la serpiente.

Cada una de las cabezas declara ataques separadamente, aunque nunca incurrirán en un movimiento en que sus declaraciones se entorpezcan.

Ataques especiales: Quimera dispone de dos de ellos.

El Hálito de Fuego del León. Cubre un área de 1m. y tiene un alcance de 5ms. Las llamas hacen un daño de 2D8 a 3 localizaciones de golpe del blanco; se tira una sola vez y el daño se aplica en todas ellas. La armadura sí protege contra este daño. Quimera debe gastar 1D4 Puntos de Fatiga para lanzar su llamarada.

El veneno de la Serpiente-Cola es muchas veces letal. Un par de minutos después de haber sido mordidas por la serpiente las infortunadas víctimas se marearán, vomitarán y comenzarán a ponerse verdes. Los conjuros de «Curación» sólo cierran heridas, no eliminan el veneno. Éste tiene una POT de 14, que se enfrenta con la CON de la víctima. Si la CON

vence, el PJ recibe 1D8 PD a los PG totales; si no, 14. Este daño debido al veneno se purga a tasa de 1 pt. al día (si el aventurero no ha muerto).

Armadura: 4, 5, 6 y 7 PA de Armadura natural.

Habilidades: Otear 90%, Buscar 90%, Escuchar 70%, Olfatear 70%, Saltar 90%.

Objetos Mágicos:

El Zafiro de la Quimera: se encuentra junto a los restos podridos de la pequeña bolsita de cuero que lo albergó. Forma parte de un conjunto de 6 zafiros tallados de tamaño medio, siendo los otros 5 de menor pureza (aunque esto es difícil de apreciar). Esta gema en concreto, por su particular perfección, puede funcionar como una matriz de 4 Puntos Mágicos sin necesidad de realizar un Encantamiento de Matriz de Puntos Mágicos. Para darse cuenta de ello se deben realizar con éxito tiradas de *Conocimiento Mineral* y *Encantamiento*

El valor comercial de cada una de las gemas (*Valorar Objetos*) es de 450p.

El pasadizo en la piedra

Una vez muerta la Quimera, un pasadizo se abre, oscuro, en la roca. Los pjs pueden seguirlo (en fila de a dos), pero a los pocos metros una fuerte puerta de madera y bronce se interpone en su camino. Se trata de una puerta mágica. Claramente grabada sobre la madera puede verse una runa (*Leer Runas*: es una Runa de Apertura, que indica la presencia, oculto en algún lugar, del conjuro de apertura que abre la puerta. Una tirada *Especial* o *Crítica* indica que este

conjuro se encuentra grabado de forma mágica en la misma puerta y puede leerse pronunciando hechizos del tipo «*Visión Mística*» o «*Visión del Alma*».)

Existen dos formas de abrir el portón: recurriendo a la fuerza o bien reconociendo y leyendo este hechizo de apertura. Si los PJs optan por lo primero, una pifia significará 2d3 de daño a su brazo o su arma.

Tras el portal el pasadizo se abre camino en las profundidades de la roca. En un momento dado desemboca en un pasadizo escalonado, húmedo y muy estrecho. Éste se pierde en la obscuridad tanto hacia el interior de la tierra como en su sentido ascendente. Bajándolo se encuentra el aljive de la ciudad, lleno de agua fresquísima y muy pura. Si se sube, en unos minutos se habrá ganado el recinto de la ciudadela. Los PJs se encuentran en (24). A su alrededor, se ha desatado el asalto definitivo a la fortaleza.

La Puerta del pasadizo

Se trata de una sólida puerta colocada en este lugar antes de que la Quimera bloqueara el pasadizo. Bajo la Runa de Apertura grabada en la madera, se ha inscrito, mágicamente sobre las láminas de bronce (e invisible al ojo común), el hechizo que abre la puerta. Aunque se le *Disipe* la puerta continuará cerrada. Ésta sólo podrá ser abierta leyendo el hechizo o recurriendo a la fuerza.

Características	Atributos
FUE 32	Pt. Golpe: 20- Pt. Armadura: 25-

6. La caída de Micenas

Alrededor del grupo y sobre las murallas los hombres de Agametrón, exhaustos tras muchos días de combate, resisten una nueva y furiosa embestida de sus enemigos. Los gritos, el olor de la sangre y el humo se adueñan de la ciudad. Antea conduce rápidamente a todo el grupo en dirección al Palacio. Nadie transita las calles. Todos luchan o se ocultan en sus hogares.

Cuando los aventureros terminan de subir la calle principal que conduce al Propileo Norte y a la Acropolis, ceden las fortificaciones de la Puerta de Perseia y una corriente enloquecida de piratas penetran en la ciudadela y la muerte y el pillaje se expanden con inusitada rapidez por toda la ciudad Baja (27). Entonces Agametrón, encabezando en su carro a sus últimos fieles, cae como un poderoso mazo sobre el núcleo de los agresores. La batalla, desigual, se desarrolla bajo la Torre de los Halcones, y a muy pocos metros de donde Antea y el grupo se han ocultado. Y, a pesar del reducido número de guerreros que lo apoyan, el monarca de Micenas lucha como cinco y hende yelmos y hace brotar la sangre y siembra el suelo a sus pies con los cuerpos de sus enemigos. Pero pocos ven esto, y en cambio es fácil ver que el enemigo es cada vez más poderoso y a cada enemigo muerto lo reemplazan otros dos. El rey retrocede hacia el Megarón Norte y entonces muchos de los que le quedan se batan en desbandada.

Entonces Agametrón, observando todo esto desde su carro, alza una mano y con voz potente exorta a todos sus hombres, los que escapan y los que combaten, a olvidar su temor y a morir por sus hogares, por sus antepasados y por su honor. Y es éste un mandato que ninguno puede obviar, y se lanzan, enloquecidos, el encuentro de las espadas enemigas y matan a muchos y se dejan despedazar con una sonrisa en los labios.

(PM: se trata del conjuro de «*Fanatismo*» cuyos efectos sufrirán, en este momento, *todos* aquellos que en alguna ocasión se vieran afectados por la Poción de Dominio de Ialo (Vid Capítulo V). Esto incluye, naturalmente, a los aventureros que en su momento sucumbieran a los efectos del bebedizo (pues estos efectos *nunca* se borrarán de ellos) y que ahora se verán irresistiblemente impelidos a seguir al rey a la batalla. Emplea en ella los «Guerreros de los Pueblos del Mar» descritos más arriba. Cada PJ deberá luchar al menos con uno de ellos.)

Por fin el enemigo escapa, sus filas muy mermadas. Pero entre los micénicos la masacre ha sido completa. Y Agametrón yace en el suelo con el vientre abierto por una jabalina y cubierto de heridas, pese a lo cual sonríe. Es su sonrisa una mueca de sarcasmo y dolor. Llama a su lado a Antea y a los PJs:

«Maldigo a los dioses, pues se burlan de nosotros. La primera vez que os ví pensé que vuestra ayuda me brindaría la victoria sobre mis enemigos y por ello traté de controlarlos —cosa que no conseguí. Ahora habéis vuelto, pero con vosotros ha venido la muerte y la ruina.

Pero no importa. Hace tiempo supe que este sería mi destino. En mi soberbia traté de burlarlo tomandoos a mi servicio, pero ni vuestros recursos ni vuestras armas me habrían nunca dado el triunfo, siendo esta la voluntad del Hado.

Maldecid vosotros también a los dioses, sin embargo, todos somos juguetes en sus manos. Pues todos vuestros esfuerzos por escapar de mis trampas no os han servido de nada, porque ellos os han traído aquí para defender mi causa y para morir en Micenas, cuando a mí ya nada me importa; mirad: el enemigo vuelve a las puertas, quema las casas, y ya nada puede detenerlo.»

(PM: Agametrón no sabe que los aventureros sobrevivirán a la destrucción de Micenas pasando a su tiempo por el Portal de Helios. De ahí el párrafo final.)

7. Un viaje de 1700 años

Los PJs y los pocos guerreros micénicos supervivientes regresarán a la acrópolis portando el cuerpo del rey muerto. Nada impide a los primeros ganar el Templo de Helios. En él la Puerta Histórica se encuentra abierta; la Temporal, cerrada. Los PJs deberán, para regresar a su tiempo, cerrar la primera. Entonces, sirviéndose de los Ojos de Dainsy, abrirán la segunda.

Aparte de Antea, cuyo destino se encuentra ligado al de los PJs por los dioses desde la muerte de Tiresias, ningún otro ser vivo del pasado podrá viajar con los aventureros a su tiempo, en 589 dC.



Capítulo VIII

Rumbo a Mirkwood

Por fin los aventureros han regresado a su tiempo; aquí van a encontrarse con sus antiguos enemigos, a los que se ha unido Akratos, un enviado de la Orden del Ojo Azul de Karshit. Pronto se embarcan hacia el norte de Italia. Durante la travesía Antea es raptada. Más tarde el asalto de unos piratas obliga a todos a continuar a pie.

Información para el Máster

En este capítulo los aventureros van a reencontrarse con sus antiguos enemigos -el mago Ecthelion y los sectarios del Zeus Redivivo- que no renuncian en modo alguno al Yelmo que éstos poseen. Ecthelion, tras ser derrotado por el espectro de Agamenón, se teleportó a Atenas. Allí preparó un disfraz y todo lo necesario para seguir al aventurero que saliese de los subterráneos de Micenas con el Yelmo en su poder; se unirá a él y esperará el momento propicio para arrebatárselo. O bien, si ningún PJ lleva consigo el casco a la salida, entrará solo en su busca. Ahora el mago se encuentra en una posada de Argos, donde diariamente es informado de lo que ocurre entre las ruinas de Micenas por pastores y jovenzuelos.

Narvail y sus acólitos de Zeus también han esperado muchas semanas, pero éstos se encuentran acampados directamente enfrente del Propileo Norte, única vía de salida de las ruinas. Preparan una emboscada a los PJs para cuando salgan.

A estos antiguos enemigos, empero, se va a unir ahora una tercera facción, la más poderosa: el Ojo Azul de Karshit (vid **Anexo 2**).

En efecto. Sorprendidos por el súbito movimiento del Yelmo de Agamenón, durante tanto tiempo fijo bajo el monte Alperion, han destacado al lugar a uno de sus hombres más capaces: Akratos. Éste ha acampado sobre la cima del monte Alperion, y se oculta de la mirada de todos, esperando a que salga quienquiera que porte el yelmo de Agamenón.

Así que los PJs abandonen las ruinas, Akratos trabará contacto con ellos. Pronto supondrá sus intenciones a partir de los indicios a su alcance. Además, siempre a la búsqueda de jóvenes que decoyen en cuanto a sus capacidades mágicas, reconoce a Antea como un elemento que su culto debería poseer. Rápidamente trama un plan. Envía instrucciones a Mirkwood y sigue a los aventureros.

El plan de Akratos permite acabar con el grupo de aventureros -que ponen en peligro el Templo de Mirkwood- al tiempo que entrega al Culto a Antea.

En su primera fase se raptará a Antea; Akratos «perseguirá» a sus captores, volviendo al cabo con alguna joven iniciada de Karshit, disfrazada como aquélla. De este modo,

además, se debilita y mina considerablemente al grupo de aventureros.

Más tarde sólo habrá que esperar al lugar propicio. En las montañas nevadas será fácil emboscar y acabar con los PJs.

Introducción

Tras consultar a la pitonisa los aventureros conocen cómo acabar con la maldición que amenaza su existencia en el más allá. Deben destruir la fuente de poder que creó el Yelmo de Agamenón, en el Templo de Karshit, en Mirkwood.

Los PJs pronto sitúan Mirkwood, mediante una tirada de *Conocimiento del Mundo* o bien interrogando a sabios o marineros, en los altos valles de los Alpes. En cambio, nadie sabe nada de la «Negra Corriente» que mentó también la pitonisa.

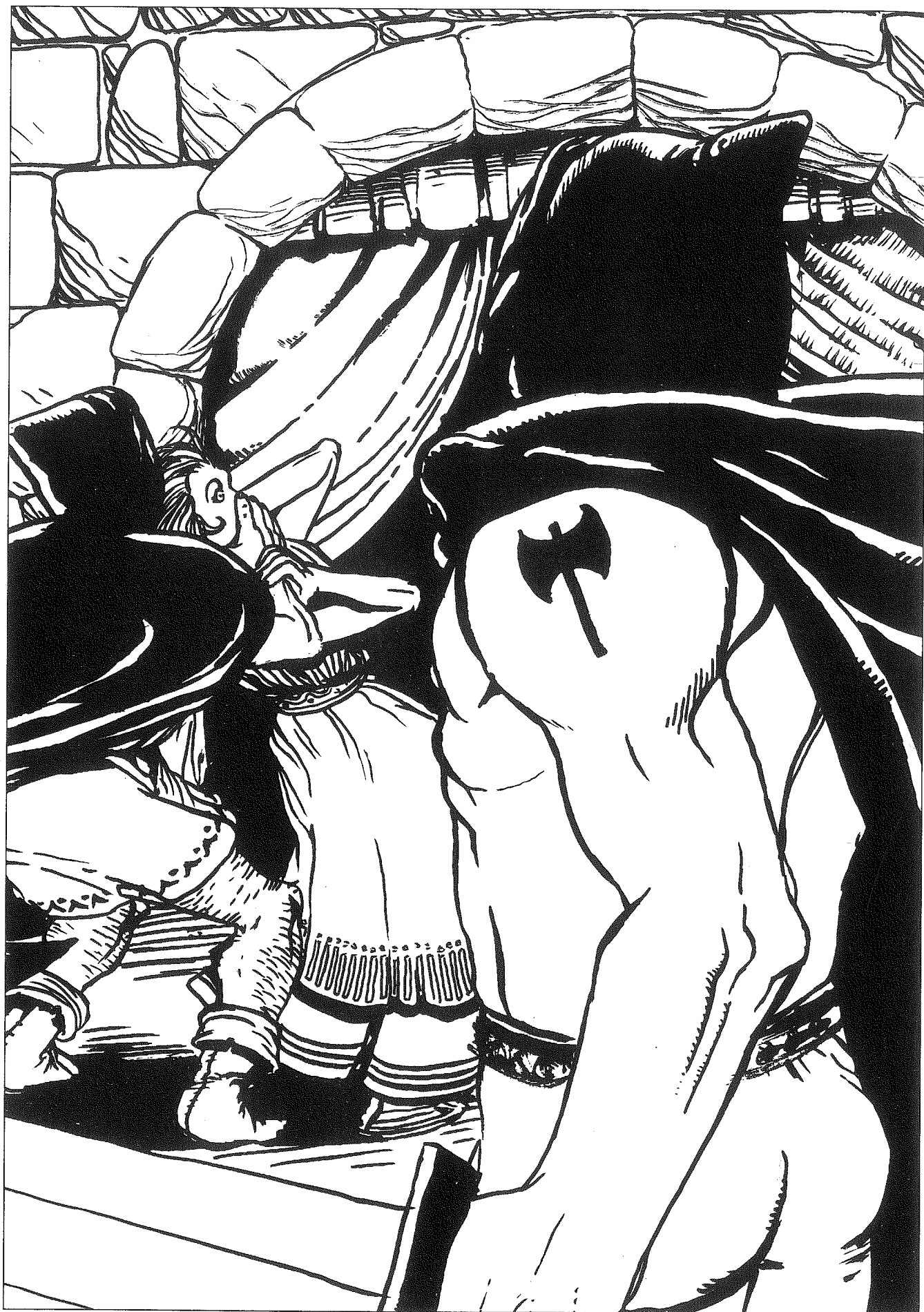
Allí deberán dirigirse embarcándose en Argos. El puerto más adecuado a sus propósitos es Rávena.

1. Reencuentros inesperados

Toma el Documento 7.

Cuando los aventureros franquean el portal dorado del Templo de Helios, han regresado a las ruinas de Micenas y a su propio tiempo. Con el **Documento 7** en la mano, desarrolla los encuentros que se puedan producir sólo si los PJs llegan a la guarida de cualquier criatura.

Pronto los jugadores vuelven a la luz del Sol, ya mortecina. Tras ellos y a su lado, los montes escarpados esconden la Micenas dormida. Frente a ellos se yergue la imponente mole del Propileo Norte (vid pg. 25, pg. 29 según la nueva numeración). El cruce es agotador. Al otro lado, una docena de hombres, ceñudos y vestidos con petos de cuero blanco (2 PA), los esperan con las espadas desenvainadas. Todos llevan la frente tatuada con un rayo azul. Tras sus filas, una hermosa y alta mujer monta un espléndido corcel, y reclama para sí el Yelmo de Agamenón. Son los sectarios de Zeus Redivivo. La escapatoria es imposible.



Los aventureros pueden resistir pasando de nuevo los Propileos. Así ganarían tiempo (pues los sectarios, no habiéndolos atravesado nunca, los temen) y ventaja estratégica doble: en el umbral interior podrían combatir en fila de 3, y sus enemigos estarían muy fatigados y sin posibilidad de descansar inmediatamente después de cruzar la construcción.

En cualquier caso, cuando los PJs comiencen a ser heridos y superados por el número o vayan a ser capturados, Akratos aparecerá en escena, montando un espléndido corcel negro y cayendo como un rayo desde la cima sobre los hombres de Narvail. Éstos aún combatirán 1D10 asaltos, hasta que la mujer de la orden de retirada para salvarlos. Akratos curará a los heridos.

Así el acólito de Karshit comienza a ganarse la confianza de los jugadores, lo cual es preciso para sus planes. Siempre se mostrará como un hombre leal, valiente y puro de corazón. Se presenta como un noble caballero itálico desheredado y por fin se ofrece para escoltar a todos hasta Argos.

Hasta allí los seguirán los derrotados iniciados de Zeus. Alquilarán un barco al pirata Iulius Abraham para asaltar en alta mar el de los aventureros.

AKRATOS, Paladín de Karshit en la Tierra

Se trata de uno de los pocos vicarios de la Diosa Hambrienta, Krarsht, que ha logrado infiltrarse en el Mundo través del Portal de Karshit (Vid Anexo 2). Como ella, también él ha cambiado su primitivo nombre -Varkrarsht- por el más apropiado en sus nuevas circunstancias de Akratos. Físicamente es un hombre maduro, de rostro agradable y robusta complexión, y el perfecto caballero.

Finge amor por Antea, de modo que, tras el rapto de la muchacha, le sea fácil «desaparecer» en su búsqueda y volver con la iniciada que la sustituya sin despertar recelos. Para interpretar adecuadamente a este PNJ y a los de su culto, es interesante poseer el suplemento de RQ «*Dioses de Glorantha*».

Akratos lleva tatuada en el hombro la runa que define a los guerreros de su Culto: el hacha de doble filo.

Características	Atributos
FUE 14	Mov.: 3
CON 15	Pt. Golpe: 15-
TAM 14	Pt. Fatiga: 29-13=16-
INT 17	Pt. Mágicos: 12-
PER 16	MR-DES: 2
DES 16	
APA 13	

Arma	MR	% Ataq.	Daño	% Det.	PTOS.
Puño	7	79%	1D3+1D4	29%	1D3
Daga	7	59%	1D4+2+1D4	23%	6
Esp. Corta	6	85%	1D6+1+1D4+3	33%	10
Red Combate	5	89%	2D4	75%	6

Localización	Cuerpo a	Proyectiles	Puntos
de Golpe	Cuerpo		
Pierna D	01-04	01-03	5/5-
Pierna I	05-08	04-06	5/5-
Abdomen	09-11	07-10	5/5-

Pecho	12	11-15	5/6-
Brazo D	13-15	16-17	5/4-
Brazo I	16-18	18-19	5/4-
Cabeza	19-20	20	5/5-

Esquivar: 25%

Armadura: 5 PA de Cota de malla.

Habilidades: Montar 57%, Trepas 100%, Hablar Griego 25%, Hablar Latín Vulgar 39%, Leer/Escribir Latín 31%, Conocimiento Humano 44%, Conocimiento del Mundo 35%, Rastrear 46%, Fabricar Red de Combate 50%, 1º Auxilios 34%, Deslizarse en Silencio 30%, Esconderse 60%.

Magia Espiritual (80%): Silencio-2, Gran Red-4.

Objetos especiales de Akratos:

Red de Combate

Su empleo en combate queda descrito, al menos, en «*Dioses de Glorantha*» y «*Glorantha: El mundo y sus habitantes*».

Características	Atributos
FUE 26	Pt. Armadura: 7-
TAM 26	Pt. Golpe: 7-

Espada corta «Cuchilla de la Diosa»

Encantada mediante Invocación Divina, su filo es espléndido. Atraviesa siempre cualquier armadura haciendo al menos 1 punto de daño al golpear, y suma +3 al daño habitual.

En combate, Akratos prefiere emplear la red sólo para detener; se trata de un arma que, de otro modo, llamaría demasiado la atención.

ARGOS: de nuevo Ecthelion

Los aventureros se alojan con Akratos en la «Posada de Solón». Desde allí podrán buscar cómodamente un navío que parta para Rávena, en el norte de Italia.

Aquí van a encontrar a Ecthelion, disfrazado.

(PM: Ecthelion ha sido informado de la batalla que ha tenido lugar en los Propileos, y de su desenlace. Toma su lira y se presenta en la «Posada de Solón» donde esperará pacientemente una oportunidad para tocar y declamar frente a los PJs y hablar con ellos sobre sus próximos destinos, que aún no puede imaginar.

En su momento se producirá el encuentro. Ecthelion se presentará como Geisero, un joven y apuesto juglar godo. Se ha disfrazado y es perfectamente irreconocible. Guarda sus familiares muy ocultos en su mochila. Lleva sobre sí un hechizo de Intensidad 12 de *Ilusión Visual* que ha mutado el color de sus ojos, tez y pelo; y otro de *Formar/Colocar Carne* que ha reformado sus facciones, ambos con una duración de un año.

Una vez Geisero sepa tan sólo el rumbo que los aventureros desean tomar —el norte de Italia— adivinará sus intenciones de dirigirse al Templo de Mirkwood. Si bien no sabe qué pueden buscar allí los PJs, se da cuenta, aterrado, de

que no pueden triunfar sean cuales sean sus intenciones, contra el Ojo Azul. Además Akrotos, el hombre recién unido al grupo, es sin duda un enviado de Karshit, como delata su red de combate. Es obvio que los personajes van a ser traicionados. Y él perderá, así, el Yelmo.

De modo que Ecthelion-Geisero traza un plan. Acompañará a los PJs -tanto si quieren como si no- y esperará el momento para desacerse de Akrotos; hasta entonces no se separará del jugador del casco, para protegerlo de aquél. Por fin, acabará con el grupo y tomará el Yelmo, si puede ser antes de llegar a Mirkwood.

Geisero, el bardo recién conocido, se mostrará muy amable. Declamará lo que se le pida y animará a los PJs a tocar con él. A la mañana siguiente presentará a los aventureros a Peritekos el marino, poseedor de un hermoso bajel (la «Carpa Dorada») que los llevará a todos hasta Rávena, incluso con algún descuento. El bardo, entusiasmado, declarará que él también quiere ver nuevos horizontes y que acompañará a los PJs para amenizar su travesía. Peritekos es amigo de Ecthelion y podrá ocultar sus familiares.

Las características de la «Carpa Dorada» son las mismas que las del «Grifo de las Olas» (**Documentos 3 y 4, pg 18**).

2. La Travesía

El viaje durará hacia 3 semanas, y el precio es de 25 p.- que se pueden *Regatear* hasta los 20- por persona y día (alojamiento, comida y extras incluídos) para un total de 500 p. No obstante el servicio es excelente y los PJs pueden darse por satisfactoriamente engañados.

La «Carpa Dorada» transporta a Rávena mármoles bizantinos tallados para la iglesia de Santa Eugenia. A lo largo de la travesía Akrotos dejará claro su pretendido amor por Antea, pero sin pasar nunca a mayores. Al tiempo, Geisero puede enseñar a tocar el harpa a algún PJ particularmente capaz o interesado, o Antea a bailar, hasta 20%. El resto, en conversaciones con Peritekos el marino, puede llegar a un 10% en *Navegación*. Tanto la tripulación como el capitán son gente afable; el barco hará escalas en diversos puertos del recorrido, en que todos pueden aprovechar para beber y divertirse en compañía. Incluso Antea puede cantar y bailar para todos. Cuando atracan en el puerto bizantino de Durazzo para reaprovisionarse son ya grandes camaradas.

3. El asalto de los Hombres Negros

Mientras Peritekos y varios marineros se dirigen al mercado del puerto para comprar todo lo necesario, Antea, Geisero y los PJs se dirigen a la posada «La Sirena Encantada». Cuando llegan allí la tarde está avanzada y algunos bailan ya al sonido de las flautas. Antea se unen a la diversión, mientras la concurrencia invita a los aventureros -extranjeros- a animar la fiesta por unas monedas y el aloja-

miento para todo el grupo. Vale tanto contar historias (*Oratoria/Conocimiento Humano*), como *Cantar*, malabarismos (*Trucos de Manos*), *Poesía*, *Tocar Instrumento*, etc...

Si algún aventurero declama la poesía encontrada en manos de Patroclo (pg 66), otros juglares presentes pueden ayudar a terminarla, para cantarla luego todos.

Akrotos no se encuentra en la celebración. Si alguien se ocupa de preguntarlo, está buscando un nuevo bocado para su caballo, pues el que poseía está ahora herrumbroso por el salitre y el uso.

(**PM:** De hecho Akrotos ha salido en busca de un grupo de guerreros al servicio de su culto; en Patrás (último puerito de ataque) ha sabido que le esperaban aquí. Son los «Hombres Negros», los encargados de raptar esa misma noche a Antea cuando los PJs y los marineros estén ebrios y poco armados, para llevarla a la aldea esclava de Vaclav (30 km. al interior) donde canjearán a la joven por otra (Gorgo) cuya apariencia ha sido trastocada hasta el punto de hacerla virtualmente idéntica a la primera).

Akrotos aparecerá al final de la contienda, para rematar a los Hombres Negros si fallan en su empresa, o para seguirlos hasta Vaclav, donde recogerá a Gorgo para regresar a Durazzo diciendo que ha rescatado a Antea.

(Así, si todo sale bien, Akrotos habrá cambiado a Antea por un elemento favorable a él dentro del grupo.)

Cuando los Hombres Negros asaltan la posada los PJs ya pueden haber bebido una cantidad considerable de cerveza o vino. Antea baila y los clientes la siguen con palmas. El lugar se encuentra en penumbra (-5% a todas las tiradas).

Los atacantes, en número de 5, toman a todos por sorpresa. Antes de que se pueda hacer nada han rodeado a la chica, y uno la sujeta. Luego, se produce la pelea. Ninguno de los de la posada ayudará seriamente a los PJs. Los iniciados de Karshit sólo desean escapar por la puerta. Si logran ganarla, huirán. De otro modo, morirán allí. (**PM:** no importa que fallen en esta ocasión.) En cualquier caso, justo en el momento en que la reyerta vaya a finalizar, aparecerá Akrotos para actuar como ya se ha dicho. Si los Hombres de Negro han cumplido su cometido, proferirá grandes exclamaciones de dolor antes de partir tras ellos (*Conocimiento Humano* - 44% para descubrir «algo anormal»).

Puedes emplear como escudos, armas y posiciones de ventaja las grandes mesas y pilares de la posada. Consulta el RQA.

LOS HOMBRES NEGROS de Karshit

Se trata de iniciados del culto de la Diosa Hambrienta que trabajan como asesinos para su religión. En este caso se han destacado 12 de ellos. Su misión consiste en raptar a Antea sustituyéndola por Gorgo y en llevarla a Mirkwood, siempre a las órdenes de Akrotos. Son fanáticos y morirán antes de decir nada.

Todos llevan tatuado en el hombro una extraña y tosca runa, cuya forma recuerda un hacha de doble filo. Representa (*Leer Runas*) la Sed de Poder.

Características	Atributos	
FUE	12	Mov.: 3
CON	13	Pt. Golpe: 13-

TAM	13	Pt. Fatiga:	25-10=15-
INT	13	Pt. Mágicos:	10-
PER	10	MR-DES:	2
DES	16		
APA	10		

Arma	MR	% Ataq.	Daño	% Det.	PTOS.
Red Combate	5	55%	2D4	30%	6
Esp. Corta	6	40%	1D6+1+1D4	20%	10
Dardo Arrojo.	6	55%	1D6+1D2		

Localización de Golpe	Cuerpo a Cuerpo	Proyectiles	Puntos
Pierna D	01-04	01-03	2/5-
Pierna I	05-08	04-06	2/5-
Abdomen	09-11	07-10	3/5-
Pecho	12	11-15	3/6-
Brazo D	13-15	16-17	2/4-
Brazo I	16-18	18-19	2/4-
Cabeza	19-20	20	2/5-

Nota: Los Hombres Negros suelen emplear la red de combate como arma de ataque para inmovilizar a sus oponentes. En los suplementos «*Dioses...*» y «*Glorantha, el Mundo...*» se explica cómo. Si no los tienes empléalas sólo como escudo y suma +25% a su AT en Espada Corta.

Esquivar: 30%

Habilidades: Oratoria 25%, Hablar Latín Vulgar 30%, Hablar Griego 35%, Leer/Escribir Griego 20%, Conocimiento humano 25%,

Magia Divina (100%): Revelación, Vínculo mental, Curación de Heridas.

Resumen de las reglas de Emborrachamiento

Estas reglas se dan en la extensión de RQ «*Los Vikingos*».

Cada litro de líquido tiene asignados unos «Puntos de Potencia Alcohólica» (PPA) determinados.

Estos Puntos de Potencia consumidos se restan de *todas* las tiradas de % que realice el bebedor (incluyendo las de CON), excepto de las de *Suerte*.

Los «PPA» se acumulan en el cuerpo. Cuando su suma excede la CON del PJ, éste debe tirar CONx5. Luego tirará cada vez que la suma de los PPA consumidos sea múltiplo de su CON.

La primera vez que falle la tirada de CON, el bebedor se sentirá mareado. La segunda, enfermo. Por fin, caerá desmayado.

Para recobrase puede asumirse que el aventurero deberá dormir prolongadamente.

Generalmente, beber juntos crea una «Camaradería entre bebedores» que los PJs pueden aprovechar para obtener información.

Si se bebe lentamente (hacia 20 mins. por pinta de bebida) los PPA de éstos se reducen a la mitad.

Los Puntos de Potencia Alcohólica de la cerveza de «La Sirena Encantada» son 2. Los del vino, 5.

Así, si un aventurero bebe 1 litro de vino restará 10% a

todas sus tiradas, incluyendo las de CON que deberá hacer para resistir el mareo.

Tras el rastro de los Hombres Negros

Juega esta sección si los PJs NO han sabido impedir que los Hombres Negros raptaran a Antea, pero quieren rescatarla.

Akratos cabalga furiosamente en persecución de los asaltantes, dejando atrás a todos, así que éstos salen de la posada. Como ellos, se dirige a Vaclav.

Los aventureros pueden seguirlo (*Cabalgar*). Su rastro es claro (a pesar de ser de noche, -30%) hacia el Norte hasta que, en media hora de cabalgada, abandona el camino. Entonces, para continuar hacen falta tiradas de *Rastrear* -5%, y avanzar muy lentamente. La primera de éstas lleva a los aventureros hasta la orilla de un riachuelo, donde el rastro de los Hombres Negros y de Akratos desaparece. Una tirada de *Buscar* -20% revela, empero, una serie de cuentas de collar que, sobre el barro, forman una flecha que apunta corriente arriba. Otra tirada de *Buscar* -20 descubre a la media hora un trozo de la túnica de Antea atado a una rama. Con *Rastrear* +5% es fácil saber que allí ha habido un forcejeo entre la chica y sus captores.

La señal de la muchacha indica un cambio de dirección hacia el Oeste.

Continuando en este sentido los PJs se internarán en la zona montañosa de Iliria. Una nueva tirada de *Rastrear* -5% permitirá seguir la pista hasta un pequeño poblado amurallado (Vaclav) con una empalizada. En el barro de los campos los aventureros podrán encontrar una última señal de la joven raptada: el Ojo de Karshit (que los jugadores han visto en la cara interior del Yelmo de Agamenón) cruzado verticalmente por una serie de surcos. (PM: Antea quiere dejar el mensaje: «prisionera del Ojo Azul».)

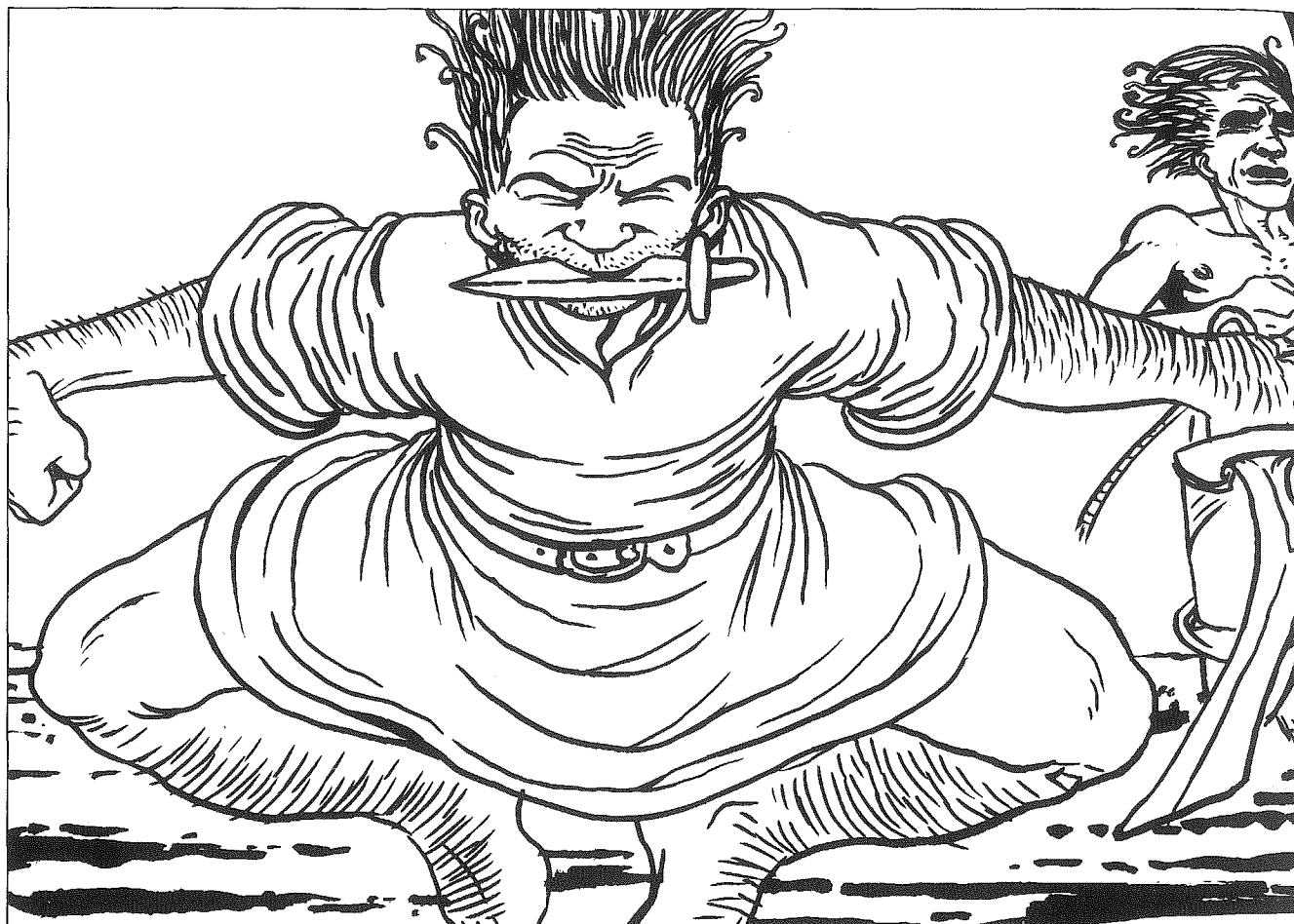
Akratos se encontrará con los aventureros aquí, si éstos no han fallado ninguna tirada de *Rastrear*. De otro modo lo hará en su camino de regreso. Lleva consigo una chica que, físicamente, es idéntica a Antea; se trata de Gorgo, una iniciada del culto de Karshit. Pero Akratos dirá a todos que se trata de la genuína Antea, que él mismo la ha rescatado de sus captores, una vez éstos se separaron.

En ese momento la verdadera Antea está siendo llevada por tierra hacia el Templo de Karshit en Mirkwood.

GORGGO, hija de Echthelion e iniciada del Ojo Azul de Karshit

Gorgo es la hija de Echthelion el mago, que le fue arrebatada a sus padres hace siete años, a los diez años de edad. Fue conducida al Templo del Ojo en Mirkwood donde se procedió a una cuidada reeducación, en la medida de lo posible. Pero la naturaleza de la chica se resistió a tomar como suyos los preceptos de la insaciable y corrupta Karshit, sin revisarlos antes (en secreto). Esto ha matizado la influencia del culto sobre Gorgo, pero la ha hecho también reservada y desconfiada. Temiendo siempre ser engañada o utilizada, brinda a poquísimos su amistad.

Este comportamiento temeroso difiere bastante con la



sana alegría reconciliada con el mundo de que siempre hizo gala Antea, y por más que Gorgo trate de imitar tal forma de ser, es fácil darse cuenta de que «algo» ocurre. A pesar de todo ha sido escogida porque, dada su edad, es la mejor para suplantar a aquélla; se le ha enseñado expresamente muchas cosas que Antea conocía. Por lo demás siempre puede refugiarse en las frecuentes amnesias que padecía la princesa mística para no dar explicaciones.

La misión de Gorgo se cifra en no dejarse descubrir y en ayudar a Akrotos a destruir a los aventureros.

Gorgo no ha olvidado a su padre en 7 años, como tampoco lo ha hecho (naturalmente) Ecthelion-Geisero. No obstante esta separación y los cambios producidos en ambos, amén de sus mutadas apariencias, van a evitar que progenitor e hija se reconozcan.

Características	Atributos
FUE 11	Mov.: 3
CON 12	Pt. Golpe: 13-
TAM 14	Pt. Fatiga: 23-
INT 17	Pt. Mágicos: 6-
PER 16	MR-DES: 3
DES 13	
APA 15	

Localización de Golpe	Cuerpo a	Proyectiles	Puntos
Pierna D	01-04	01-03	5-

Pierna I	05-08	04-06	5-
Abdomen	09-11	07-10	5-
Pecho	12	11-15	6-
Brazo D	13-15	16-17	4-
Brazo I	16-18	18-19	4-
Cabeza	19-20	20	5-

Nota: En este momento la Apariencia de Gorgo es la misma que la de Antea (APA 15). Este efecto mágico no se puede disipar.

Esquivar: 35%

Habilidades: Oratoria 25%, Hablar Latín Vulgar 30%, Hablar Griego 35%, Leer/Escribir Griego 20%, Conocimiento humano 25%,

Habilidades Mágicas: Ceremonia 30%, Encantamiento 20%, Invocación 25%.

Magia Divina (100%): Revelación, Vínculo mental, 2 conjuros de Curación de Heridas.

4. Los Piratas Ilirios

Una vez a bordo de nuevo, Peritekos toma rumbo directo hacia Rávena, atravesando el Adriático. El viento es favorable y el capitán prevee un ligero adelanto respecto al día de llegada previsto. Al anochecer del segundo día se celebra una fiestecilla a bordo con los alimentos adquiridos en Durazzo.

A la mañana siguiente la disciplina se ha relajado considerablemente debido a los excesos de la noche previa. Tan sólo uno de los marineros mantiene cansinamente el rumbo.

Cada PJ hará una tirada de PERx3. Parece que algo va mal. Si salen a cubierta, una tirada de *Otear* les permitirá ver un extraño y alargado navío cargado de guerreros que se dirige velozmente hacia la Carpa Dorada. Es el «Ciervo del Mar», lleno de piratas.

(PM: este barco pirata ha sido alquilado por los iniciados del Zeus Redivivo para seguir a los PJs por mar, en la pretensión de apoderarse de una vez del Yelmo de Agamenón. El resto del botín ha sido prometido a los piratas).

Un éxito en la tirada de PER permitirá que los aventureros adviertan del peligro a Peritekos. La persecución comienza cuando ambos barcos se encuentran a «Distancia Visual Extrema» (10 km.).

Si los aventureros no sacan sus tiradas, los marineros advertirán tarde la presencia del birreme corsario. La persecución comenzará cuando ambos se encuentran a «Distancia Visual» (5 km.).

El «Ciervo del Mar», de Istria

Se trata de un antiguo birreme imperial, reconstruido en múltiples ocasiones. Julio Abraham, un magnífico marino de origen hebreo, lo salvó del desguace y con su tripulación escogida se dedica a participar del comercio pujante en el Adriático en un momento en que la autoridad imperial no es sino nominal.

Julio conoce perfectamente el mar en que lleva a cabo sus negocios y es tan astuto como cínico. Si los PJs se dejan capturar por él acabarán sus días como remeros en su navío.

En esta ocasión Julio trabaja a las órdenes de Narvael Elipsica, la sacerdotisa de Zeus que lo «patrocina».

Da a los PJs el Documento 19.

Tipo del Casco:	Barco de Guerra (Birreme)
Tripulación:	42 remeros, 15 piratas, 1 oficial, 1 capitán, 20 Iniciados Zeus, Narvael.
Longitud:	20m.
Capacidad:	1 Ton.
Manga:	3m.
Borda Libre:	1m.
Calado:	1m.
Armamento:	Corvus
Navegabilidad:	10
Calidad del Casco:	10
Puntos de Estructura:	50

La Persecución

Peritekos pone rápidamente rumbo a la costa Iliria, en busca de protección. El capitán del barco pirata lo persigue para abordarlo.

La persecución se lleva a cabo a partir de tiradas de *Navegación* por parte de los capitanes de ambos barcos, siguiendo las tablas siguientes:

Tabla de Distancias

<i>Tirar cada:</i>	<i>Unidades de Distancia:</i>	<i>Real</i>
12 hrs.	Distancia Visual Extrema (Una mancha en el horizonte)	10 km.
6 hrs.	Distancia Visual (Se reconoce el tipo de embarcación)	5 km.
1 hora	Distancia de Identificación (Se ven banderas, velas, etc...)	1 km.
30 min.	Distancia de Saludo (Se puede hablar a gritos)	500 m.
10 min.	Distancia de Tiro de Arco (Puede arrojarse proyectiles)	250 m.
2 asaltos	Distancia de Asalto (Los barcos pueden embestirse o abordarse)	10 m.

El Master debe definir, primero, a qué distancia se encontraban los navíos al iniciarse la persecución. La Tabla de Distancias indica cada cuánto tiempo los capitanes de los barcos perseguido y perseguidor deben hacer una tirada de *Navegación* comparando sus resultados en la Tabla de Acercamientos, dependiendo de la distancia que los separe.

La distancia que separa a los navíos se expresa en «Unidades de Distancia» (UdD).

Tabla de Acercamientos

Perseguidor	Barco Perseguido				
	<i>Pifia</i>	<i>Fallo</i>	<i>Éxito</i>	<i>Especial</i>	<i>Crítico</i>
<i>Pifia</i>	*	-1	2	-3	4
<i>Fallo</i>	+1	*	-1	-2	-3
<i>Éxito</i>	+2	+1	*	-1	-2
<i>Especial</i>	+3	+2	+1	*	-1
<i>Crítico</i>	+4	+3	+2	+1	*

Esta Tabla indica cuántas UdD gana o pierde cada barco respecto del otro cada vez que se sucede una tirada de *Navegación*.

Ejemplo: dos barcos se encuentran a Distancia Visual Extrema. Tras 12 horas de persecución los capitanes tiran *Navegación*. El perseguidor saca un Especial. El perseguido, un Fallo. Comparados ambos resultados en la Tabla de Acercamientos tenemos un +2 UdD a favor del perseguidor, que se coloca ahora a Distancia de Identificación.

La próxima tirada se hará tras una hora.

Tabla de Modificadores

<i>Situación</i>	<i>Día</i>	<i>Noche</i>
Por cada 1/2 de la Luna no visible	n/a	-20%
Por cada 2 nudos menos de velocidad	-10%	-05%

Peritekos tiene una habilidad de *Navegación* de 73%.

La de Julio Abraham es de 87%.

El viento sopla del Oeste moderado. Ambos capitanes lo tienen de popa, lo que les da una velocidad de 5 nudos. Pero, además, Julio dispone de remeros. Aunque no demasiados, aumentan la velocidad de su Ciervo Marino en 4 nudos.

La persecución se prolonga por la noche. La luna se encuentra en cuarto creciente.

Si algún aventurero tiene más de 20% en *Navegación* puede ayudar a Peritekos. Los dos tiran y se escoge el mejor resultado.

(PM: En ningún momento los navíos deben acercarse más que a tiro de arco).

Hacia la mitad de la noche, tras 30 horas de persecución, el «Ciervo Marino» desaparece de la vista, independientemente de como hubiera marchado ésta hasta ahora. Aliviado aunque cansado, Peritekos informa de que, aconsejado por Akratos, va a variar el rumbo para navegar desde ahora pegado a la costa, que ofrece seguridad. Se dirigen a Calaforte, en las islas de Istria. La alegría se apodera de la tripulación.

Pero el peligro no está lejos. El astuto Iulius, mejor conocedor del Adriático y de los hombres que Peritekos, ha intuido la nueva dirección de la «Carpa». Y, aprovechando las corrientes marinas, el viento y sus hombres, llegará a la bahía natural de Calaforte al amanecer, unas horas antes que el velero de los PJs. Allí espera entre la niebla.

El Abordaje

Hacia las ocho de la mañana la Carpa Dorada llega a la vista de la bahía de Calaforte, envuelta en ténue niebla (-15%). Tras una de las islillas que tachonan la costa se esconde el «Ciervo del Mar».

Cuando la nave de los PJs se encuentra a punto de ganar las aguas costeras, una tirada de *Otear* -15% permitirá advertir al barco oculto. Pero ya es imposible escapar. El viento es casi inexistente. El abordaje se produce a menos de media milla de la costa.

El Combate

Todos los marineros de Peritekos, mas los mercenarios contratados para este tipo de eventualidades, los PJs y Akratos, se apostarán en la borda para defenderla.

Geisero el «bardo» permanecerá siempre junto al aventurero del yelmo, sin intervenir NUNCA si éste no es amenazado.

Los 15 marineros del «Ciervo» amarrarán ambos barcos sirviéndose de guesos cables (de 12 PA cada uno) con gancho en la punta. Luego pasarán masivamente al abordaje. Éste puede lograrse saltando a la borda de la «Carpa Dorada» mediante cuerdas suspendidas del palo mayor o bien escalando su borda. La primera acción comprende 1 tirada de *Saltar* mas otra a fin de afianzarse en cubierta. Entretanto sólo puede realizarse una acción de combate, con -20% (parar, atacar...). Para *Escalar* es preciso un éxito en esta habilidad mas otra para afianzarse. Entretanto sólo se puede parar o atacar, con -20%.

Los marineros del barco asaltado harán frente a este abordaje de dos en dos. Los mercenarios, de uno en uno. Atacarán un MR antes de lo normal con +10% si su oponente *Trepa*.

Al tiempo se tiende el «Corvus», un puente de 2x7 ms, que destroza con su peso la borda del mercante junto al mástil y se clava a éste mediante un inmenso pico. A través de él atacan los 20 iniciados del Zeus Redivivo, en fila de a dos. Los dos primeros la fila son guerreros excelentes (75% ataque, 65% parada), cuya misión consiste en hacer retroceder a los defensores para que todos sus compañeros puedan abordar el navío. Para ello se echarán encima de aquéllos buscando el «Combate Cerrado»; esto hace que los defensores retrocedan para guardar las distancias -con lo que los iniciados de Zeus abordarían masivamente el barco de Peritekos- o bien permanezcan en su sitio, con lo que ambos -atacante y defensor- verán sus acciones restringidas a una. Entonces los dos iniciados «excelentes» efectuarán *Ataques*, independientemente de lo que haga su enemigo. Si uno cae, será sustituido por otro de características normales.

Cada dos marineros de la «Carpa Dorada» tratarán de hacer caer al mar o de matar un pirata. Akratos mas algún PJ deberá defender el paso del Corvus. El espacio sólo permite una lucha 2 a 2.

Desarrollo de la lucha

En los dos primeros asaltos se produce el abordaje. Los piratas desbordan el intento de defensa de los marineros.

5 piratas caen al agua, muertos y heridos.

Entretanto, los iniciados de Zeus tratarán de abrirse paso desde el Corvus.

El tercer asalto: los piratas de imponen.

Caen 4 marineros por un sólo pirata.

Un asalto después los mercenarios de Peritekos hacen frente a dos piratas cada uno mientras el capitán y los marineros supervivientes ganan el castillo de popa. La situación se hace insostenible. Si los aventureros aún no han retrocedido, deben hacerlo pronto o serán rodeados por los piratas.

Cae un pirata.

Quinto asalto. Los mercenarios ceden ante el empuje corsario. Si los aventureros aún defienden el paso del Corvus ahora serán atacados por la espalda.

Muere un pirata y un mercenario.

En el sexto asalto, los piratas atacan el castillo de popa, *Escalando* y subiendo las escaleras. Tratar a los que *Escalan* como si estuvieran abordando. Todos los que defienden la posición tienen un +10% y atacan 1 MR antes de lo normal. Los defensores son ampliamente superados en calidad.

Peritekos cae mortalmente herido.

Si los jugadores aún no están en el castillo de popa, Akratos ahora los axhortará a ganarlo y a hacerse fuertes en tal posición ventajosa.

A partir de entonces la defensa descansa en los aventureros. Ante la abrumadora superioridad enemiga, deberán pronto abandonar el barco a nado. Hay una islilla a menos de 20ms. De la tripulación de la «Carpa Dorada» sólo ha sobrevivido Reklas, un marinero de 25 años y el segundo mercenario.

Éste último caerá fulminado con una flecha en la espalda en el momento de la huida.

(PM: es necesario que los PJs abandonen el barco. Si van a resistir emplea para convencerlos los conjuros de Narvail Elipsica contra el marinero o el mercenario supervivientes).

Combatientes en el Asalto a la Carpa Dorada

Sólo son pertinentes sus habilidades de combate, que incluyo. Por lo demás, tratarlos como individuos de 30 años con x5 y x4 en las tres principales *habilidades* de su oficio.

MARINEROS de la Carpa Dorada

Se trata de 8 marineros sin experiencia en combate. Esto, junto a su lógico temor a las armas, explica la gran mortandad entre ellos.

Tienen 13 Puntos de Golpe Generales. 1 PA en cabeza, pecho y abdomen. Peritekos lleva cuirbuilli en las tres localizaciones.

Arma	MR	% Ataq.	Daño	% Det.	PTOS.
Esp. Corta	7	40%	1D6+1+1D4	25%	10

Esquivar: 35%

MERCENARIOS de la Carpa Dorada

Son dos hombres contratados por Peritekos para eventos como este. Aunque se trata de luchadores profesionales, no podrán resistir mucho tiempo a sus numerosos enemigos. Tienen 14 PG generales, 5 PA en cabeza, pecho y abdomen y 3 en las extremidades.

Arma	MR	% Ataq.	Daño	% Det.	PTOS.
Esp. Ancha	6	70%	1D8+1+1D4	25%	10
Esc. Diana	7	27%	1D6+1D4	60%	12

PIRATAS del Ciervo del Mar

Son una quincena de hombres aguerridos y sin escrúpulos. Debido a su oficio, son tan hábiles en el papel de marinos como en el de piratas. Luchan por el botín y saben dominar su temor en el combate.

Su capitán, el taimado Iulius, gana a todos en astucia y los maneja a su antojo. Tienen 13 PG Generales, 2 PA en todo el cuerpo.

Arma	MR	% Ataq.	Daño	% Det.	PTOS.
Esp. Ancha	7	55%	1D8+1+1D4	20%	10
Escudo Diana	8	10%	1D6+1D4	40%	12

5. Viaje hasta Aquilea

Para ganar la islilla que se alza a 20 ms. de la «Carpa Dorada» y en mitad de la bahía de Calaforte es precisa una tirada de *Nadar*. Los aventureros pasarán sin dificultades a tierra una vez salvada ésta. Desde allí pueden ver (*Otear* - 15) que los iniciados de Zeus han desembarcado y se dirigen a la costa en pequeñas barcas. Su número es de 20, menos los que los PJs mataran durante el abordaje. Los piratas saquean y queman la «Carpa» al tiempo.

Una vez más los aventureros deberán escapar. Se encuentran en la península de Istria, a unos 100 kms (6 días) del primer lugar habitado de importancia: Aquilea (*Conocimiento del Mundo*).

De inmediato la ruta se interna en las montañas. Akratos insiste en abandonarla para despistar a sus seguidores. De hacerlo así es precisa una tirada de *Rastrear* por día de viaje hasta Aquilea (que puede hacer él mismo).

Si se sigue por la calzada la lucha con los acólitos de Narvail Elipsica es inevitable. Atacarán durante el día a la comitiva de aventureros, que podrá descubrirlos antes (*Otear*).

Finalmente arribarán a Aquilea, entrando así en el amplio y rico valle del Po. Allí pueden alojarse en cualquier posada y descansar por fin.

El rapto de Antea (Opcional)

(PM: Juega esta parte sólo si los Hombres Negros no lograron, en su momento, raptar a Antea. Esta vez se encargará de todo Akratos. *Debes hacer que no falle*).

Tras cuatro días de viaje el grupo llega a la orilla del río Vipava. Allí se encuentra un apacible pueblecillo, del mismo nombre, donde deberán hacer noche. Durante la oscuridad Akratos va a raptar personalmente a Antea. Si algún PJ se encontraba haciendo guardia se encargara de él de cualquier modo (mujeres, vino drogado, asesinato...) pero siempre cuidando de no ser reconocido. Entonces se llevará a la chica, saliendo sin hacer ruido y habiendo robado un caballo, hasta Aquilea.

Para despertarse y seguirle, los aventureros deberán tirar PODx6 y *Escuchar*. Si tienen éxito, juega la sección «Tras el rastro de los Hombres Negros» (pg 104 según la nueva numeración). En este caso Akratos se dirige es el puerto de Aquilea, en lugar del pueblo de Vaklav, pero sin seguir la calzada. Allí se entrevistará con Krarshtela, sacerdotisa del culto de Karshit, a quien entregará a Antea, canjeándola por Gorgo. Luego desandará el camino hasta encontrara a los jugadores. Explicará que Antea fue raptada por los Hombres de Negro que rechazaron en Vaklav. Él los siguió y rescató a la chica cuando aquéllos se dividieron.

A primera vista, Gorgo y Antea en nada se diferencian.





Capítulo IX

En el Bosque Oscuro

En este capítulo los PJs van a destapar parte de la trama que el Ojo Azul urdía contra ellos, matando a Akratos y descubriendo a Gorgo. A pesar de todo ella los guiará hacia el interior de Mirkwood. Entretanto los sacerdotes de Karshit atormentan al portador del Yelmo. Un hada explica qué hacer para evitarlo. Siguiendo el Río Negro los aventureros llegan al valle donde se oculta el Templo del Ojo.

Introducción

Los aventureros se dirigen ahora hacia Belluno, última escala importante de su viaje hasta llegar al Templo del Bosque Oscuro. El país, dominado por los reyes longobardos, es relativamente seguro, y el camino discurre tranquilo hasta la ciudad a orillas del Piave. Allí todos se alojan en la posada de Lavino, a los pies de los Alpes nevados.

Información para el Máster

Lo arriba expuesto es cierto en todo menos en un punto: durante todo el camino Akratos ha estado entrevistándose con agentes de su Culto, preparando la muerte de los aventureros. Esa misma noche ultimaré, con la presencia de Gorgo y algunos Hombres Negros, los detalles del asunto con la terrible sacerdotisa Krarshtela, para pasar de inmediato a la acción antes de alcanzar las primeras cumbres.

Pero la reunión nocturna contará con un cuarto personaje no invitado: Geisero-Ecthelion que, advertido de todo por sus familiares, trabaja para hacer fracasar los planes de Ojo Azul. El mago planea, además, llevar consigo a los aventureros para que conozcan los planes de Akratos, y deban, por tanto, matarlo. Ecthelion necesita que Akratos muera: si el Ojo Azul se hiciera con el Yelmo, él nunca podría recuperarlo. Y sin él, jamás conseguiría rescatar a su hija de las garras del Culto de Karshit.

Por lo demás, Ecthelion se va a limitar a proteger su vida durante todo este capítulo, sin llamar la atención. Aprovechará, no obstante, la noche para conocer aproximadamente la PER de cada jugador empleando el conjuro *Visión Mística*; si es descubierto argüirá que se trata de un conjuro de protección que aprendió de su padre. El mago tiene fundadas razones para pensar que el Portador del Yelmo pueda morir—dejando el Casco, muerto Akratos, en sus manos—sin que su intervención sea necesaria, como vas a ver en seguida.

En efecto; a partir de la salida de los aventureros de Belluno, los sacerdotes del Templo de Karshit van a intentar agotar y enloquecer al PJ del Yelmo de Agamenón de modo que éste no pueda emplear su poder contra la emboscada

que planea Akratos. Para ello se servirán de sus limitados conocimientos de hechicería y del conjuro de *Proyección de la Vista* que alberga la matriz con forma de Ojo Azul en el interior del Yelmo. Ésta matriz permitirá a los cultistas de la Diosa Hambrienta pronunciar el conjuro de *Telepatía* (alcance 15) sobre el aventurero que porta el casco; y así, por fin, convertirán su cabeza y su mente en una terrible, caótica y demencial algarabía, de la que sólo ocasionalmente pueda sacarse en limpio algún saber inhumano y deplorable. De este modo, privando al Portador del Yelmo del descanso y de toda capacidad de raciocinio, se mina también el valor y la resistencia del grupo de aventureros a eliminar.

Los efectos de este ataque telepático se van a dejar sentir gradualmente sobre el Portador del Yelmo. Paso a continuación a detallar en qué forma se producirán a lo largo de los 15 días de viaje que median entre Belluno y el Templo de Karshit en Mirkwood.

Todos los intentos de los aventureros para liberar a su compañero de este sufrimiento serán vanos. Tan sólo el «Amuleto de Karshit», que obra en poder de Akratos, puede hacerlo.

Días 1 a 5

Día 1: los aventureros dejan Belluno

Día 2: emboscada de Akratos en Mauria.

Durante los 5 primeros días de camino el PJ del Yelmo comenzará a encontrar imposible descansar. A todas horas siente una terrible algarabía de voces en su cerebro que lo aturden y lo agotan.

Todo ello se traduce en la pérdida de 1D6+1 Puntos de Fatiga diarios, irre recuperables hasta que el jugador vuelva a poder conciliar el sueño. Si el PJ tiene éxito en una tirada de CONx5 tan sólo perderá 1/2 de la fatiga.

Debe recordarse también que el Yelmo de Agamenón protege a todo aquél que lo lleve con un *Disolver Magia-7* tanto a efectos que lo benefician como a aquéllos que le perjudiquen.

Días 6 al 9

Día 7: cruce del Paso de Croce

Día 9: Claro de las Hadas.

En este período de tiempo los sueños del PJ en cuestión derivarán indefectiblemente en devastadoras pesadillas de muerte y pérdida.

El jugador perderá 1D8+2 Puntos de Fatiga al día. Tal cantidad puede ser la mitad si aquél saca un éxito de CONx4.

Días 10 al 12

Día 10: con el hada Margarita

Día 12: emboscada de los Abohii en el paso de Prieta.

Las pesadillas aquejan ahora al Portador del Yelmo a todas horas, con una virulencia y verosimilitud aterradoras. Los efectos de todo ello son devastadores: el PJ perderá 1D10+3 PF diarios, o la mitad si saca una tirada de CONx3.

Días 13 y 14

Día 13: emboscada de los Hombres Negros

Si el grupo aún no ha averiguado de qué modo el PJ del casco puede verse libre de las voces que lo atormentan, éstas cobrarán una fuerza sobrecogedora que ahora atenaza como un hierro candente la mente del aventurero, sumiéndolo en un delirio casi permanente.

Pierde 1D10+6 Puntos de Fatiga más un Punto de Golpe en la cabeza, o 1/2 si logra un tiro de CONx2.

Día 15

Mediodía: el gupo avista el Templo de Karshit

Los aullidos y voces que el portador del casco escucha asemejan ya para él tan evidentes como macabras realidades de las que sólo puede escaparse con la muerte. Su sufrimiento es obvio y excesivo para cualquiera.

Pierde 1D10+10 PF, más 2 Puntos de Golpe en la cabeza, o bien la mitad si saca con éxito una tirada de CONx1.

1. Susurros en la noche

Todo el mundo duerme en la casa de Lavino. La noche es como cualquier otra, con luna en cuarto menguante.

Corvul, el familiar de Ecthelion, vigila a Akratos desde las sombras. Hacia las dos de la noche, el mago despertará a los PJs indicándoles que permanezcan en silencio.

Brevemente les explica la situación: fortuitamente y mientras tocaba en una posada del camino, hace unos días, sorprendió a Akratos hablando con una obesa mujer sobre una emboscada a un grupo de caminantes. Al principio no podía creer que se refiriera a su propio grupo, pero alusiones a (nombrar características definitorias de los PJs) le hicieron sospechar. Finalmente supo que esta misma noche iban a reunirse de nuevo ambos en una pequeña colina en el bosquecillo junto al río, para «ultimar detalles». Sugiere que vayan todos a espiar el encuentro, para cerciorarse de las intenciones de Akratos.

De otro modo, (si los PJs tienen miedo) Geisero irá solo y les contará lo que haya oído más tarde.

La conversación en la colina

Belluno es un pueblecillo de tamaño mediano, dedicado a la agricultura. Pasadas sus murallas y siguiendo el curso del Piave, pronto llegan todos a una zona de colinas boscosas. Geisero (que se mantiene en contacto con Corvul) los conduce a la orilla del río. Unos cientos de metros más allá el reflejo del fuego titila en el agua. Allí se encuentra el grupo formado por Gorgo, Akratos, Krarshtela y diversas figuras encapuchadas de negro, hasta el número de 30. Si los PJs desean participar de lo que se está diciendo en la reunión, deberán acercarse hasta a 10 ms. de la hoguera. Esto implica (si no quieren verse descubiertos) 2 tiradas exitosas de *Deslizarse en Silencio* -10. Si fallan, un éxito en *Escondarse* +20 hará que los PJs sean tomados por animalillos por los conspiradores.

A menos que se sucedan 2 fallos para un PJ, los adoradores de Karshit no emprenderán una búsqueda exhaustiva de los espías. A pesar de todo, Geisero puede tratar de que los aventureros más torpes no tientes a la suerte acercándose para escuchar; en cambio, pueden vigilar.

Una vez los jugadores se hayan acercado deben tirar 3 tiradas de *Escuchar*, una por cada **Información** disponible. En ambas hablan tan sólo Akratos y Krarshtela.

Información 1: Akratos sabe que «El Yelmo» no sospecha nada. Privado el grupo del auxilio de Antea, tampoco parece que nadie tenga el poder mágico suficiente para hacer fracasar «la emboscada». Como ya estaba decidido, ésta tendrá lugar en el Paso de Mauria. Se bombardeará el desfiladero con grandes piedras, mientras los Hombres Negros bloquean la salida haciendo la huída imposible. Todo ocurrirá al día siguiente, al caer la tarde.

Información 2: para sorpresa de Akratos, Krarshtela no piensa dirigir las fuerzas asaltantes; opina que será suficiente con el sorpresa y la superioridad numérica con los que cuentan. No obstante, para asegurarse la victoria, dota al paladín de Karshit de un «Amuleto Mágico» que lo protegerá de la fuerza del Portador del Yelmo (PERx4 y *Otear* para ver cómo es tal objeto).

Entonces la entrevista se da por terminada. La sacerdotisa se despide de todos y parte a caballo con una escolta de 10 Hombres Negros.

(PM: Es importante que los aventureros escuchen esta información y vean el Amuleto de Krarshtela da a Akratos).

Akratos se queda a solas con los otros 15 y Gorgo. Montando a caballo con sus hombres habla a la muchacha (*Escuchar*):

Información 3: «Voy a preparar todo en Mauria; regresaré mañana a la posada. Al amanecer conduce a todos por la calzada. Si te preguntan por mí, responde que me he ido temprano a preparar la jornada y las paradas del camino».

La chica asiente de inmediato, y pronto vuelve a la posada de Lavino.

(PM: debes tratar de que los PJs no ataquen a los conspiradores en este momento, por medio de Geisero. Sería una masacre. Pero, si insisten, impide que maten a Gorgo).

KRARSHTELA, sacerdotisa de El Ojo Azul de Karshit

Se trata de una mujer absolutamente despiadada, consagrada por completo a sus propios deseos de poder y al servicio de la diosa que es la razón y la guía de su existencia. Posee un rango muy alto dentro de Culto, pues es una de las pocas sacerdotisas que han conseguido llegar a la Tierra a través del Portal desde Glorantha.

Su apariencia es en extremo desagradable. Su cuerpo es enorme y amorfo, y sus facciones están horriblemente deformadas por las arrugas y la grasa. No obstante es una criatura inteligente; y dedica toda esta sapiencia a prosperar a costa de otros.

Sus características son, poco más o menos, como las de cualquier **Sacerdote del Templo de Karshit**. Figuran en la pg 154 según la nueva numeración.

Amuleto Mágico de Karshit

También conocido como la «Diadema Rúnica», es uno de los más sagrados objetos del culto de Karshit en la Tierra. Krahorst, «el Cronista Oscuro», habló una vez sobre su creación y sus palabras fueron cuidadosamente recogidas: «Hace muchos siglos, cuando los dioses eran jóvenes, los súbditos de la Insaciable atravesaron los planos en gran número para extender Su dominio por todos ellos, de modo que toda criatura reconociera a la gran Karshit y la honrara y la temiera. Pero aquella travesía nunca había sido realizada y los viajeros se desalentaron ante los horrores y bellezas que ante sus ojos se deslizaban en sinnúmero y se mezclaban de modo aborrecible. A muchos los abandonó la razón y otros se perdieron y nunca fueron encontrados.

Por fin una pequeña partida, muy inferior a la que hubo en un principio, alcanzó un mundo desconocido alumbrado por un pequeño sol amarillo y una pálida luna. Se dieron entonces cuenta de las terribles pérdidas que habían sufrido; y les embargó una desesperación muy grande, pues ninguno de sus grandes guías, en quienes confiaban, estaba con ellos.

Pero Krarshtel, aunque sólo era un muchacho en aquellos días, no perdió la fe. Y se dice que, arriesgando su propia vida, invocó la ayuda de la Diosa para infundir decisón a sus compañeros. Y la Diosa atendió su ruego, y un gran rayo enviado por ella surcó brillante el cielo. Y todos los creyentes se alegraron, pues vieron en esto una señal. Pero los dioses que aquella tierra temblaron, pues supieron que su fin estaba próximo. Porque en ese momento comenzaba el dominio de Karshit en el mundo recién descubierto.

Krarshtel y sus compañeros acudieron luego al lugar donde había caído el rayo de la Insaciable. Encontraron allí un inmenso cráter en cuyo centro se levantaba una pequeña elevación. Pero vieron que esta colina estaba bañada de una miríada de minúsculas pepitas de un metal duro y fulgu-

rante y que entre ellas aún ardían pequeños fuegos azules. Recogieron todas, y fundaron en este sitio su Templo principal, sobre el Bosque Oscuro de Mirkwood.

Con el metal que pudieron reunir Krarshtel forjó una cadeneta. Pero era demasiado pequeña para pasar a través de su cabeza. Así que quedó asentada sobre la frente del muchacho, y todos vieron que era en verdad una diadema muy bella.»

El «Amuleto de Karshit» es una diadema forjada con acero procedente de un meteorito. Éste metal es al hierro y al bronce como, en Gloranta, el hierro es al bronce. Pero su poder inhibidor de la magia es mucho mayor. La Diadema *anula* cualquier tipo de magia que haga o que se haga sobre su portador en cualquier circunstancia, ya se trate de magia proveniente de conjuros, objetos mágicos o cualquier otra fuente.

En su centro ha sido grabado el símbolo del Ojo Azul. De él emana una inquietante luz rojiza. Un tiro de INTx3 permite relacionarla con la que también brotaba del Ojo de la pislázuli incrustado en el interior del Yelmo de Agamenón.

Tan sólo sirviéndose de este objeto puede el Portador del Yelmo, por tanto, evitar los sufrimientos de que le hacen objeto los sacerdotes del Templo de Mirkwood a partir de su salida de Belluno.

2. Planeando el viaje a los Alpes

Juega esta sección si Akratos continúa vivo para planear la emboscada a los PJs.

Geisero y los aventureros regresan a la posada de Belluno. Entonces Echelion interrogará a los aventureros: ¿por qué desean Akratos y los suyos la muerte de todo el grupo? Si bien conoce la respuesta, desea parecer tan ignorante como debe ser el juglar que representa.

Mas tarde propone la fabricación de un plan para frustrar las intenciones del Ojo Azul. Se trata de hacer fracasar la emboscada, matando a todos los que en ella participen. Buscar un camino alternativo no serviría de nada; se perdería muchísimo tiempo hasta llegar al paso más cercano, y nunca podrían estar seguros de que Akratos no los esperaba en él.

Ahora los aventureros deben pensar por su cuenta. Ayúdalos sólo si no se les ocurre nada que no sea descabellado.

(PM: una buena estrategia podría ser, primero, capturar a Gorgo y matar a Akratos. Así se libran de su más poderoso enemigo ganando, además, el «Amuleto de Karshit».

Los aventureros saben que en la emboscada participarán los 20 hombres que vieron con el paladín del Ojo Azul durante la entrevista; tal vez más. Es obvio que los jugadores no pueden encargarse de todos ni siquiera en una lucha a campo abierto. Pero la emboscada consiste en bombardear con piedras desde ambos lados del paso a los aventureros cuando deban utilizarlo.

Escalar las cumbres para expulsar a los Hombres Negros de ellas es inviable. Éstos, más hábiles, podrían acabar con los PJs sin siquiera llegar al cuerpo a cuerpo.

En cambio, uno de ellos, disfrazado como Akratos, podría hacer descender al llano a los 10 hombres que guardarán uno de los lados del desfiladero. Allí los aventureros se encargarían de ellos con más facilidad sin miedo a ser bombardeados por los otros 10 Hombres Negros, que temerían dar a sus compañeros.).

Por otra parte, como señala Lavino, el posadero, el crudo invierno se está ya sobre la región. Recomendará a los PJs tupidas mantas y tiendas de campaña: se acerca el invierno en las montañas, y este año promete ser crudo. Él mismo puede vender todo lo que precisen, robándoles lo justo para que no parezca que le han estafado.

En este mismo lugar los PJs pueden por fin encontrar quien sitúe la «Corriente Negra» y más o menos exactamente la estibaciones meridionales del gran Bosque Oscuro. En efecto, existen en Belluno algunos guías (cazadores bárbaros) que pueden vender más o menos cara su información e incluso servicios; tales pueden llegar a ser muy útiles al grupo. Llegar hasta el lugar que los aventureros buscan no será fácil. Implica cruzar los puertos de Mauria, Croce y Prieta.

La captura de Gorgo y la muerte de Akratos

Habiendo escuchado la conversación de los conspiradores junto al río Piave, los aventureros pueden querer ahora capturar a Gorgo a su regreso a la posada de Lavino. Ésta, si se sabe descubierta, contestará a todas las preguntas que le sean formuladas -siempre que las respuestas puedan ser conocidas por una acólita de grado medio que no goza de la confianza de sus superiores. Luego pedirá que la dejen con vida; la expliquen o no su proyecto, ella puede ser de gran utilidad al grupo una vez se encuentren en el Templo del Bosque Oscuro. Con su ayuda evitarían todas las trampas y lugares comprometidos.

(PM: Con estas ofertas de ayuda Gorgo sólo trata de salvar su vida. De hecho, ella conoce por boca de Akratos la intención que anima a los aventureros: destruir el Altar Sagrado en el centro de lo más sagrado del Templo. La idea de que lleguen a consumir tal delito la horroriza, y está resuelta a denunciarlos a los sacerdotes una vez en el complejo religioso. Pero Gorgo también sabe que, de hacer ella tal, condenará a los PJs a una muerte tan espantosa como cierta. Y esto es algo que la llena de desasosiego y la hace vacilar.

A pesar de todo, es cierto que sin ella los PJs lograrán difícilmente su objetivo; por ello, no deberían matarla.).

En cuanto a Akratos, llegará de mañana a la posada de Lavino tras haber preparado la emboscada en el Paso de Mauria. No sospecha nada, pero Gorgo tratará de advertirle de que han sido espiados si puede hacerlo *sin* que los aventureros lo sepan. La muchacha considera que debe poco a la Orden de Karshit y no se arriesgará por salvar a su paladín.

Si los PJs acaban con Akratos en la posada obtendrán el «Amuleto de Karshit» (PM: ocúpate de que así sea) y la emboscada se producirá en Mauria como estaba previsto.

Si Akratos, por el contrario, comprende que ha sido espiado y logra escapar, organizará la celada en el Paso de Croce (5º día desde Belluno) o el de Pieta (el 8º día), donde el grupo no pueda evitar la trampa.

En cualquier caso, el Paladín de Karshit nunca revelará nada que pueda dañar a su culto.

3. La emboscada de los Hombres Negros

Por fin, los jugadores abandonan el pueblo. Ante ellos se hierguen, poderosas, blancas y terribles, las elevadas cumbres de los Alpes. En ellas se esconde el Templo de Karshit.

El 2º día desde la salida de Belluno y en el Paso de Mauria tendrá lugar la emboscada que Akratos planeó con los Hombres Negros.

En un Paso de Montaña como este se suceden los desfiladeros, escarpaduras, recodos y escaladas. Muchos de estos lugares se ofrecen propicios para una emboscada.

El lugar escogido por los hombres de Karshit es un gran desfiladero sin apenas sitio donde guarecerse y de pendientes empinadas. Por ellas han de rodar las rocas que aplasten a los PJs que se encuentren cruzando esta parte del paso. Todo está cubierto de verde. Empero, comienza a helar y la tierra mojada cruje al ser pisada. Los riachuelillos proliferan por doquier.

Si los PJs espionaron el encuentro de Akratos y Krarshtela tal vez están apercibidos a propósito de esta emboscada. Si es así, una tirada de *Otear* les permitirá ver, a ambos lados del Paso y a más de 60 ms de escalada muy empinada, grandes plataformas repletas de inmensos cantos.

Si no sacan la tirada serán sorprendidos por la avalancha y sus acciones comenzarán en el MR 3 +MR DES.

Akratos ha dispuesto a los 20 hombres de que dispone en dos grupos de 10 personas, cada uno de los cuales controla uno de los lados del paso. Cuando los aventureros atraviesen el desfiladero, ambos grupos los bombardearán con grandes piedras dispuestas al efecto provocando un gran alud artificial que debe sepultarlos.

Cada una de las inmensas piedras que cae sobre los PJs rebotando sobre la pendiente hace 3d6 de daño intrínseco +7d6 por la inercia en 2 localizaciones al azar.

Durante 12 segundos -un asalto- la avalancha arrasa el lugar donde se encuentran los jugadores. En este tiempo cada PJ sufrirá el «ataque» de 1D10-2 de las rocas ya descritas. Divide el número de rocas por los 10 MR que tiene el asalto para saber en qué MR se produce cada ataque.

Las armaduras rígidas sí protegen contra el daño de las piedras, así como los escudos. También se puede optar por *Esquivar* o *Saltar* los cascotes con las habilidades propias o mediante un éxito de DESx2 a partir del MR-DES del aventurero, pero considerándose que cada piedra es un ataque procedente de una fuente diferente (RQB pg 44). De este modo es muy difícil evitar más de una piedra por asalto.

Además, cada jugador golpeado por una roca sufrirá un

empujón. Si tras él no se mantiene en pie tendrá una penalización de -10% a todas sus paradas y esquivas.

(PM: si Gorgo está viva, seguirá a los PJs incluso a través del alud. Si resulta herida se curará a sí misma con sus hechizos divinos.).

El plan de los aventureros

Como puede verse, ser sorprendido por una emboscada de estas características significa muy posiblemente la muerte. Pero tal suerte puede verse modificada si los PJs trazaron un plan previo.

Eliminar a los Hombres Negros antes de la emboscada

Idealmente, la emboscada cuenta con 10 Hombres Negros en cada lado del desfiladero. Si se acaba con al menos ocho de cualquiera de los dos lados, los otros dos no podrán hacer caer las piedras preparadas sobre los aventureros; así, éstos podrían atravesar el Paso por el lado libre de avalancha directa, aunque sufriendo aún (cada PJ) el ataque de 1D10-5 rocas provenientes de la otra vertiente durante 1 asalto.

Es imposible subir a las cumbres para buscar a los Hombres Negros emboscados o para cruzar por ellas, sin un guía muy específico. Los hombres de Karshit lo tienen; los jugadores, no. Así, éstos últimos deberán atravesar los pasos irremediamente, por más que retrasen el momento.

No obstante no es imposible engañar a los sectarios de Karshit para que bajen al llano, donde pueden ser derrotados.

Variar el itinerario, evitando el Paso de Mauria

Tanto si Akratos ha muerto como si no, los Hombres Negros tienen instrucciones claras: deben acabar con el grupo de aventureros.

Así, si aquéllos varían su itinerario, prepararán una emboscada igual a la descrita en los siguientes pasos que los PJs deben atravesar indefectiblemente: Croce y Pieta. Emplea la que se describe inmediatamente más arriba.

Otros muchos planes pueden ayudar a los jugadores a atenuar si no a evitar completamente el peligro del Paso.

El asalto de los lobos

Pronto (tirada de *Rastrear*) comienzan a verse huellas de lobos en la nieve y el barro. Hacia el día 6º los predadores se dejan ya ver en pequeñas manadas de 6 individuos. Mero-dean cerca de la antigua calzada romana que los aventureros siguen, sin atreverse todavía a atacar mientras los PJs enciendan un buen fuego y sepan mantenerlo toda la noche.

Pero la octava noche tras la salida de Belluno los aventureros encargados de hacer la primera y segunda guardias podrán ver cómo (*Otear* -30%) alrededor del campamento se van concentrando decenas de lobos.

Cuatro de ellos, en algún momento de la segunda guardia, se acercarán hasta el campamento a un tiempo, lanzándose sobre los aventureros despiertos. Si los PJs han encendido un fuego en el centro del círculo de tiendas, allí el modificador por obscuridad es sólo de -10. Una vez los carnívoros son rechazados, ninguno más intentará nada.

Al alba los jugadores se ponen de nuevo en camino. Los lobos han desaparecido. El día transcurre apacible. Al caer la tarde comienza a nevar debilmente.

De pronto, silenciosos y oscuros como la muerte, los cánidos se recortan sobre las colinas tras las cuales se pone el sol. Y sin un ruido, casi sin hollar la nieve, se lanzan en mortal abanico sobre las figuras desamparadas en el camino. Su número supera la veintena.

Un tiro de INTx4 permite a los PJs darse cuenta de la ventaja estratégica que puede proporcionarles una alta colina rocosa que se alza a poco más de 50 ms. del camino, en medio de un pequeño bosquecillo de árboles enanos.

Ganar la linde del bosquecillo antes que los lobos exige 3 éxitos de DEXx4 -a causa de la capa de nieve- en 5 tiradas. No obtenerlos significará que 1D4 lobos por cada tirada de DES que tenga que hacer por encima de 5 alcanzarán al PJ rezagado.

Una vez en el borde del bosque los lobos dejarán de seguir a los fugitivos. Hace falta una tirada de *Escuchar* para advertirlo en un primer momento. Se han quedado en el exterior, lamentándose quedamente en su extraño idioma.

Si los PJs deciden no correr hacia el promontorio, lucharán contra los lobos. Su número total es de 24. Sólo se retirarán cuando 10 de ellos hayan muerto.

LOBOS de las nieves

Hambrientos por las nieves tempranas que han agotado el alimento mucho antes de lo acostumbrado, estos animales se han tornado osados y muy fieros, hasta el punto de atacar a hombres adultos y pertrechados para la batalla.

Características	Atributos
FUE	14
CON	13
TAM	11
INT	5
PER	14
DES	17

Arma	MR	% Ataq.	Daño
Mordisco	7	52%	1D8+1D4

4. En el Claro de Aelina

Tras el Paso de Mauria los aventureros acceden a los valles alpinos, cubiertos de verdor. A medida se adentran en el territorio la lluvia se hace más y más presente; y por las noches hiela y nieva. Si no se va adecuadamente pertrechado para este riguroso clima, cada día se acumulan 6 Puntos de Fatiga. Éstos sólo son recuperables descansando en algún lugar abrigado, seco y cálido.



Localización de Golpe	Cuerpo a Cuerpo	Proyectiles	Puntos
Pata TD	01-02	01-02	2/3-
Pata TI	03-04	03-04	2/3-
Cuartos T	05-07	05-09	2/5-
Cuartos D	08-10	10-14	2/5-
Pata DD	11-13	15-16	2/3-
Pata DI	14-16	17-18	2/3-
Cabeza	17-20	19-20	2/4-

Esquivar: 56%

Armadura: 2 puntos de pelaje.

Habilidades: Rastrear 97%, Deslizarse en Silencio 47%.

El Claro de Nai Argüil

Los aventureros van a finalizar su carrera, exhaustos, a orillas de un pequeño lago helado y brillante como la plata. Los arbolillos achaparrados que pueblan su rivera y el bosque circundante son tan frágiles y grises como él. Y en una de sus orillas se alza el promontorio de granito, pulido por el hielo, que los jugadores habían divisado desde el camino.

Todo parece de una tranquilidad atemporal. Parece muerto. Si los PJs investigan descubrirán (tirada de *Buscar*) sobresaliendo de las aguas los palos carcomidos de un antiguo almacén ceremonial. Bajo ellos el fondo poco profundo del

lago alberga y preserva (*Conocimiento Animal* +20%) esqueletos de caballo con su piel. Un éxito en *Conocimiento Humano* permite identificar todo aquello como restos de un antiguo ritual céltico a los espíritus del agua.

Aelina

Aquí los aventureros están seguros. Se trata de un antiguo claro habitado por Hadas tan viejas como el hielo del glaciar. Poderosas en magia y espíritu, tiempo atrás fueron veneradas y atendidas por los hombres; y sus árboles crecieron altos, verdes y fuertes y el agua del lago alcanzaba las entrañas de la tierra; y su azul purísimo quedaba mil veces matizado por las refulgencias de las gemas que ancianos druidas arrojaban al agua.

Pero aquél tiempo pasó y muchas otras eras acontecieron aún. Y el claro y las hadas -Dríades- que lo habitaban ganaron en edad y sabiduría. Y cuando pensaron que ya conocían todo cuanto de los hombres y de su reinado querían saber, se retiraron a sus Arboles de Vida y esperaron en ellos, indiferentes, el devenir.

Y el Claro pasó a llamarse Nai Argüil, el Claro de las Lágrimas de Plata, y los hombres, de memoria débil y vida fugaz como el rocío olvidaron pronto y el lugar quedó abandonado.

Entonces llegó (o tal vez nació, cualquiera sea el lugar

de donde ellas vienen) al bosque Aelina. Ella es ahora la única hada que se encarga de proteger la foresta y sus habitantes.

Siempre que algún humano se interna en su territorio, Aelina lo espía por medio de los animales y por sí misma, deslizándose en silencio y escondiéndose para no ser vista. Espía cada una de sus palabras añorando poder disfrutar de compañía. Una vez ha averiguado las intenciones de los intrusos puede bien dejarlos pasar, bien atacarlos si se proponen hacer daño. Pero, incluso en este último caso, querrá sólo alejarlos, no matarlos. Para ello emplea conjuros de *Desmoralizar* y *Confusión* conbinados con la imitación de las voces de murciélagos, jabalíes, osos y demás animales que temen las personas, mas rastros que los desorienten y alejen de Nai Argüil.

Si a pesar de todo los humanos llegaran hasta el centro del bosquecillo, donde se encuentra el Claro Sagrado, Aelina puede llamar en su ayuda a murciélagos, gatos monteses y a un enorme oso pardo que habita en una gran cueva, bajo la piedra de granito que se alza a la orilla del lago.

Los aventureros, en principio, van a recibir el trato descrito. Aunque la dríade desearía hablarlos no se atreverá a menos que:

- los jugadores (percibiendo tal vez la existencia de hadas) muestren un exquisito interés por animales y plantas del lugar, respetándolos en todo momento.
- los jugadores aún no hayan descubierto que el «Amuleto de Karshit» puede anular la magia -y por tanto la fuente de los padecimientos- del PJ que porta el yelmo de Agamenón. Así, este último padece grandes sufrimientos que conmueven a Aelina y la mueven a acercarse al grupo.

En el primero de los casos todo derivará posiblemente en una amigable charla en el claro. Los animales del lugar desfilarán llevando comida a todos y harán juegos para deleite de todos. Finalmente la propia dríade podrá bailar y cantar.

En la conversación los PJs podrán obtener información sobre los lobos que los atacaron, los abohii (PM: Celtas de los bosques, mira más abajo) y la propia historia del claro; además, si informan al hada de sus intenciones, ésta podrá situarles por fin exactamente dentro de Mirkwood el lugar que buscan; pues incluso aquí se ha sentido el pútrido hálito de la diosa que Aelina llama Canshic. Se encuentra a 5 días de allí aproximadamente, siguiendo el curso del Río Negro que pasa cerca del Claro y cruza la calzada romana. Esto es todo lo que el hada sabe.

En el segundo caso, en cambio, Aelina olvidará toda idea de diversión y pronto buscará cómo ayudar al portador del casco, postergando la conversación para más tarde.

AELINA, joven dríade de Nai Argüil

Aelina llegó al Claro de las Lágrimas de Plata cuando la gran mayoría de sus habitantes habían ya reencontrado su antigua esencia en sus Árboles de Vida y ya no deseaban conocer otra cosa. Joven y jovial, Aelina tuvo sin embargo que crecer y aprender prácticamente sola, con el único consejo de Daima. Pero incluso este hada partió cuando Aelina fue lo bastante mayor como para defenderse a sí misma. Entonces la joven debió relacionarse tan sólo con los animales del bosque.

Luego vino el tiempo en que inmensas cantidades de hu-

manos invadieron los bosques y los altos picos, para destrozar todo a su paso y para matarse entre sí. Entonces el hada invocó todas las fuerzas que conocía para defender las plantas y animales del bosquecillo gris, sus amigos y únicos seres que conocía.

Ahora Aelina desconfía profundamente de los hombres, aunque anhela la compañía de alguien con quien pueda hablar y bromear. Muchas veces se ha acercado a sus poblados para espiar, sin dejarse ver. Es una criatura de gran belleza y de agradable conversación. Sus cabellos son largos y de un castaño claro purísimo. Sus ojos son profundos y de azul muy oscuro.

Características		Atributos	
FUE	6	Mov.:	3
CON	10	Pt. Golpe:	10-
TAM	9	Pt. Fatiga:	16-6=10-
INT	18	Pt. Mágicos:	25-
PER	25	MR-DES:	3
DES	15		
APA	20		

Arma	MR	% Ataq.	Daño	% Det.	PTOS.
Vara	6	36%	1D8	37%	8
Daga	8	29%	1D4+2	26%	6

Localización	Cuerpo a		
de Golpe	Cuerpo	Proyectiles	Puntos
Pierna D	01-04	01-03	0/4-
Pierna I	05-08	04-06	0/4-
Abdomen	09-11	07-10	0/4-
Pecho	12	11-15	0/5-
Brazo D	13-15	16-17	0/3-
Brazo I	16-18	18-19	0/3-
Cabeza	19-20	20	0/4-

Esquivar: 55%

Habilidades: Ocultar 117%, Escondarse 104%, Deslizarse en Silencio 122%, Conocimiento Vegetal 70%, Conocimiento Animal 55%, Escuchar 60%, Primeros Auxilios 45%.

Habilidades Mágicas: Ceremonia 30%, Encantamiento 60%, Invocación 40%.

Magia Espiritual (115%): Confusión (2), Curación-4, Vista Mágica (3), Silencio-2, Extinguir-3, Luz, Desmoralizar (2), Comunicación Mental.

Objetos Mágicos:

Bastón Mágico: contiene la Espiritu de PER «Lavania» (PER 19).

Cuentas del Collar: Aelina lleva un hermoso collar compuesto por 6 pequeñas tallas circulares de madera que representan animales. Cada una de ellas almacena 1 Punto de Magia. En su centro exhibe dos grandes piedras de ámbar, una roja y otra amarilla. La primera es una matriz del conjuro espiritual *Detectar Enemigo*; la segunda, del *Contramagia*-3. Ambos pueden dispararse a una orden del hada empleando los PM de las cuentas de madera.

GRAIZZ, el oso pardo de Nai Argüil

Graizz es un oso pardo con quien Aelina ha hecho amistad en los últimos años. La dríade construyó una gran cueva

para él con ayuda de gnomos y Graizz, agradecido, ayuda ahora al hada en lo que puede. Aunque está hibernando, aún pasa mucho tiempo con Aelina, que lo alimenta.

Características		Atributos	
FUE	24	Mov.:	7
CON	14	Pt. Golpe:	22-
TAM	29	Pt. Fatiga:	38-
INT	5	Pt. Mágicos:	12-
PER	12	MR-DES:	3
DES	10		

Arma	MR	% Ataq.	Daño
Mordisco	9	42%	1D10+2D6
Garra	6	62%	1D6+2D6

Localización de Golpe	Cuerpo a Cuerpo	Proyectiles	Puntos
Pata TD	00-02	01-02	3/6-
Pata TI	03-04	03-04	3/6-
Cuartos T	05-07	05-09	3/9-
Cuartos D	08-10	10-14	3/9-
Pata DD	11-13	15-16	3/6-
Pata DI	14-16	17-18	3/6-
Cabeza	17-20	19-20	3/8-

Armadura: 3 puntos de pelaje.

Habilidades: Rastrear 38%, Deslizarse en Silencio 25%, Trepár 25%, Escuchar 40%.

La ayuda de la dríade

Para aportar auxilio eficaz, Aelina debe conocer la naturaleza del mal que aqueja al PJ en cuestión. Al menos, lo que hayan podido deducir los jugadores.

Luego hará reposar a todos en la cueva de Graizz mientras ella prepara pócimas para calmar el dolor. Algún PJ puede ayudarla (tirada de *Primeros Auxilios*). En un primer momento el Portador del Yelmo se calmará y dormirá; pero con el sueño vendrán de nuevo las virulentas pesadillas y la pérdida permanente de Puntos de Fatiga.

Entonces Aliena aplicará su magia; pero el conjuro *Curación-4* no surte efecto. Por fin la joven probará sobre el PJ el hechizo *Vista Mágica*. Así descubre (si aún no lo sabía por los jugadores) la gran fuerza mágica del Yelmo de Agamenón, encantado con muchos puntos de PER más de los que la dríade posee. Decidiendo que tal vez, por tanto, el mal provenga de él, conoce el estado mental del aventurero y los antinaturales sueños que le son inspirados desde Mirkwood con *Comunicación Mental*. Por fin pronuncia sobre el casco el conjuro *Contramagia-3*; pero no es lo bastante poderoso para paralizar la acción del *Telepatía-15* pronunciado desde el Templo de Karshit.

Con esto Aelina ha agotado sus propios recursos. El día acaba. Durante la cena pueden charlar y tocar música.

El poema de Daima

Al día siguiente (décimo desde la salida de Belluno) los padecimientos del Portador del Yelmo se van a multiplicar

de nuevo. Durante esta y las 2 jornadas siguientes va a perder 1D10+3 PF diarios, o la mitad si saca una tirada de CONx3.

Cuando todos se levanten encontrarán a Aelina de pie junto al lecho del PJ enfermo. Ha tomado una decisión.

«Cuando Aelina llegó al Claro de Nai Argüil aún encontró algunas hadas que habían retrasado su salida de este mundo para contemplarlo por última vez antes de dirigirse al Plano Espiritual. Una de ellas era Daima, «La Margarita» en el lenguaje de las hadas; tenía su morada al pie del Gran Olmo verde que crece en una de las orillas del lago. Ella cuidó de la pequeña Aelina; pero cuando hubo crecido se despidió dejándola un pequeño poema. Porque se había encariñado con la joven y no deseaba dejarla desprotegida, aunque sabía que sus caminos estaban destinados a separarse.

El Poema de Daima

Léelo en voz alta a los jugadores.

Aunque mi casa abandono
no es la parca quien me lleva,
si no el cansancio de un mundo
del hombre que el hombre mata.

Mas bajo el gran Olmo verde
una vez vi yo tu luz pálida.
Si yo al gris claro volviera
allí cobraría mi vida.

Mi nombre ahora pronuncia,
Que hermosos versos lo arropan;
mis pasos, desde muy lejos,
caminarán el sendero que formen.

Pero es mi nombre el de una flor
coronada por mil oros,
de la capa blanco el color,
y el Mar en el corazón.

Este poema es una Invocación especial en verso, que puede hacer regresar a Daima. Aelina nunca la pronunció, por respeto a los deseos de aislamiento de su madrina. Pero ahora lo recitará con gran solemnidad a los aventureros. Si ellos pueden entenderlo y completarlo, obtendrán tal vez la ayuda de la Daima y resolverán así el dolor del Portador del Yelmo.

El poema para invocar a Daima se explica a sí mismo. Debe recitarse, para hacer regresar al hada a la tierra, al pie del gran Olmo verde donde aquélla vivió. Previamente debe ser completado con algunas estrofas más, factura de los jugadores que contengan el nombre del hada que se desea invocar: Daima o Margarita. La cuarta estrofa de la poesía es una adivinanza de donde los PJs deberán extraer tal información.

Pero, como dice la tercera estrofa, los versos que los jugadores creen deberán ser bellos «para formar el sendero» de regreso.

Una vez los aventureros hayan completado el poema, deberán realizar un ritual al pie del Olmo, al final del cual un éxito en una tirada de *Invocación* hará que Daima se materialice del árbol. La tirada de *Invocación* se verá modificada —siempre positivamente— por

1. la calidad de las estrofas escritas por los jugadores (premia con largueza).
2. posibles éxitos en la habilidad de *Poesía*. Si se dan, suma +10% a la *Invocación*.

La *Invocación* sólo podrá intentarse una vez. Si los PJs fallan, Aelina colegirá que su madrina rechaza ayudarlos, y se opondrá en absoluto a que vuelvan a molestarla.

Los aventureros pueden permanecer aún ese día en el claro, y hablar con Aelina de los temas apuntados más arriba. Luego ella les pedirá que se marchen. Deben volver a su mundo. La dríade los despedirá amablemente aconsejándolos sobre los peligros del camino.

El consejo de Daima

Si la invocación de los aventureros tiene éxito, al punto Daima se materializará a partir de la esencia del Olmo. Su disposición a ayudar dependerá de la calidad que haya tenido el poema de los jugadores; si ésta no ha sido muy destacada, ahora aquéllos deberán convencerla con tiradas de *Oratoria*. Contarán, no obstante, con el apoyo de Aelina.

Entonces Daima se dirigirá a todos los PJs. Conoce la existencia del Yelmo de Agamenón así como su historia. Tampoco se le escapa que el grupo posee probablemente el «Amuleto de Karshit».

«No os dejéis nunca tentar por los objetos que han forjado seres supremos para asegurar la sujeción de los hombres a su causa. Son objeto de codicia, discordia y muerte; porque el hombre es una raza débil, pero al tiempo fuerte, y por ello presa favorita de los dioses.

Las energías de vuestro amigo están siendo minadas por el poder del Yelmo que porta y por el poder de aquellos que lo fabricaron. Pero veo que entre vosotros también se encuentra otro objeto poderoso y maligno; aunque procede de la misma fuente que el Yelmo puede contraatacar su influjo. Es la Diadema Rúnica de Karshit. El amuleto de la divinidad. Si me la dais, la pondré sobre su casco; esto inhibirá todos los poderes y efectos del yelmo sobre vuestro amigo, excepto la maldición que todos soportais, pues ésta sólo podréis destruirla en Mirkwood.

No os lamentéis sin embargo por perder tales poderes intactos. Cada vez que los empleais morís por dentro y os acercáis más a aquél poder que quiere dominar vuestras voluntades. Pensadlo bien, por tanto, antes de mover esta diadema de donde ahora la coloco. Pero veo que aún deberéis utilizarla una última vez; que sea para su destrucción, y no para la vuestra».

Diciendo esto, Daima coloca la «Diadema Rúnica» sobre el Yelmo de Agamenón. Anochece. Tras la cena, ambas dríades permanecerán bailando, cantando y hablando en el claro toda la noche. No obstante, los PJs deberían descansar, pues a la mañana siguiente abandonarán el claro. Para entonces Daima habrá ya desaparecido.

(PM: las últimas palabras de Daima aluden al hecho de que, sin el Yelmo de Agamenón, será imposible para los PJs destruir el Corazón del Templo.

Daima sólo actuará del modo descrito si el grupo posee el «Amuleto de Karshit». En otro caso, nada puede hacer por el PJ del Yelmo).

DAIMA, antigua hada del Claro

Daima es un hada con miles de años de vida; no obstante, pocos podrían calificarla como más joven o vieja que Aelina. Es también de pequeña estatura; su pelo largo y rizado, entre violeta y castaño, cae en cascada hasta su cintura y en él juegan cintas de plata. Sus ojos son negros como el azabache y su voz suave y argentina. Como su ahijada, es cortés aunque no tan confiada de los hombres.

Sus poderes son muy grandes. Tiene bajo su control numerosos Gnomos y espíritus y puede además animar a los mayores árboles del claro contra cualquier agresor.

5. Los Abohii

Tras haber descansado en el Claro, los aventureros continúan su camino a través de las nevadas cumbres siguiendo la antigua calzada imperial. Es el día 11 desde su salida de Belluno.

El Río Negro

Cuando han caminado tan sólo un par de kilómetros se encontrarán frente a una impetuosa y ancha corriente que un puente cruza. El agua es negra como la pez. Con un éxito de INTx4 puede verse que nada parece vivir ni en su interior ni en sus orillas. Tampoco está helada, a pesar de la época del año. (PM: se trata del Río Negro que, en efecto, toma su nombre tras haber sido contaminado por el Templo de Karshit cerca de su nacimiento. Sus aguas son inodoras e insípidas, pero producen, de beberse, un daño equivalente a un veneno de 8 POT).

El Río Negro se coloca poco más tarde a la vera del camino que siguen los aventureros. Pronto los lobos vuelven a acompañarlos en la distancia, aunque esta vez absteniéndose de atacar.

La emboscada de los Abohii

El día 12 los aventureros llegan frente a la segunda de las grandes cadenas montañosas alpinas que se alzan en su camino. La coronan altísimos picos. El paso de Prieta se presenta mucho más complejo que los anteriores. La calzada sube y baja repetidamente, en muchas casos casi invisible. Los derrumbamientos y cúmulos de nieve ahondan en lo penoso de la travesía. Tras una hora de cruce los movimientos de los jugadores van a ser espiados subrepticia-

mente. Una tirada de *Otear* -30% permitirá ver a una extraña sombra vigilando entre las piedras altas. Será, empero, muy difícil atrapar al abohii, conocedor de estas montañas.

Por fin el paso parece abrirse a un valle. Varias cintas plateadas lo cruzan y los bosquecillos aparecen por doquier. Pero los aventureros no lo alcanzarán con facilidad. Escondidos entre las últimas piedras del paso se encuentran una veintena de cazadores. Si los PJs llegan advertidos por haber conseguido la anterior tirada de *Otear*, ahora podrán descubrir a los emboscados con tiradas de *Buscar* -30. En caso contrario serán sorprendidos *reaccionando* en el MR 3 +MR DES.

Los atacantes son los Abohii, cuyos guerreros, una quin-cena, atacan inmediatamente a los PJs entre el atronador so-nido de las trompas de guerra y sus propios gritos de batalla.

Su estrategia de combate es simple: se dividirán en dos grupos. El primero lanzará una jabalina en cada uno de los dos primeros asaltos sobre los PJs. Entretanto el segundo car-gará contra éstos, cubierto por la acción del primero. En el tercer asalto se llegará al cuerpo a cuerpo si los aventureros han permanecido en sus posiciones sin moverse.

Los hombres del segundo grupo pronto llegarán en apoyo del primero.

En el momento que mueran 7 de sus hombres el jefe de los Abohii ordenará la retirada. También huirán sus hom-bres si éste es muerto.

Los Abohii

Esta información, parcial o totalmente, puede estar en poder de los aventureros si salió a relucir en conversaciones con Aelina o bien con algún cazador/explorador de Belluno.

Los Abohii son descendientes de los antiguos celtas que mucho tiempo atrás poblaron los Alpes, saqueando in-cluso Roma en sus orígenes. Visten ropas de lana muy am-plias, pantalones y cascos con cuernos redondeados de bron-ce. Sus escudos son grandes y sus espadas largas. Lucen largos cabellos muy rubios y cuidados bigotes.

Sus hombres y mujeres son orgullosos. Aprecian y ad-miran la valentía personal y el honor por encima de todo y generalmente esto les hace peligrosos, aunque también per-sonas de fiar. Combaten con fiera y son muy individua-listas.

Sus poblados constan de grandes casas alargadas con tejados de paja, donde habitan grandes familias.

Aelina puede haber comentado que, tal vez, derrotando en combate singular al jefe de una partida de guerra podría evitarse la batalla. Si, de este modo, los PJs se ganan, al menos, el respeto de los celtas, podrían obtener un guía hasta el Templo.

En efecto, pues los Abohii conocen y odian al Ojo Os-curo y lo nombran Canshic.

GUERRERO de los Abohii

Atacan a los aventureros 15 hombres de un poblado celta cercano al paso. Son hombres despiadados. Combaten indi-vidualmente y no dan cuartel. Sus tácticas guerreras pueden en ocasiones resultar irracionales, pues cada hombre busca no la destrucción del enemigo, sino la mayor gloria personal.

Su jefe se llama Dumnorix. Es un hombre maduro y casi completamente calvo. Tiene 15 Pt. Golpe, DES 16 y sus % en Ataque y Parada son un 25% superiores a las de sus hombres. Es un celta orgulloso, jovial e inteligente.

Considéralos a todos «Cazadores Primitivos» a efectos de RQA.

Características	Atributos
FUE 12	Mov.: 3
CON 14	Pt. Golpe: 14-
TAM 13	Pt. Fatiga: 26-5=21-
INT 13	Pt. Mágicos: 11-
PER 11	MR-DES: 3
DES 13	
APA 11	

Arma	MR	% Ataq.	Daño	% Det.	PTOS.
Daga	8	33%	1D4+2+1D4	18%	5
Esp. Ancha	7	57%	1D8+1+1D4	21%	9
Esc. Cometa	8	30%	1D6+1D4	42%	15
Jabalina	1/MR	75%	1D8+1+1D2		

Localización de Golpe	Cuerpo a Cuerpo	Proyectiles	Puntos
Pierna D	01-04	01-03	0/5-
Pierna I	05-08	04-06	0/5-
Abdomen	09-11	07-10	0/5-
Pecho	12	11-15	0/6-
Brazo D	13-15	16-17	0/4-
Brazo I	16-18	18-19	0/4-
Cabeza	19-20	20	6/5-

Armadura: los celtas luchaban sin armadura, y muchas veces incluso desnudos, para demostrar su coraje. No obstante, por-tan un casco de bronce.

Su escudo no es en absoluto un «Cometa». Tiene forma ovalada, y un tamaño intermedio entre el Rectangular y el Diana.

Habilidades: Escuchar y Otear 65%, Rastrear 50%, Esconderse 40%, Deslizarse en Silencio 50%.

6. El último combate con los Hombres Negros

Al día siguiente los aventureros, tras descansar en el va-lle o el poblado Abohii, se aprestan a continuar su marcha. Aquí la calzada los ha abandonado, aunque no así el Río Negro, que ahora siguen. Las indicaciones que hayan reci-bido (éxito en INTx4) indican que el Templo de Karshit se encuentra en alguno de los valles tributarios del que habitan los Abohii.

Tras algún tiempo caminando, los aventureros verán, frente a sí, un grupo de personas que los esperan en medio del llano. Formados en línea hay, no obstante, uno adelan-tado. Son los Hombres Negros de Akratos. Los supervivientes —sea cual sea su número— de la emboscada del Paso de Mauria, menos 1D6.

Su jefe, Krammos, visiblemente amedrentado por el hecho de que los jugadores hayan llegado hasta aquí, los increpa no obstante a rendirse ante el poder de Karshit, en extensión incontenible. Aunque los venzan a ellos, nada podrán contra el poder de los sacerdotes y el de la Diosa en el Templo. Sus alternativas se reducen a rendirse o perecer, y él mismo los matará y esparcirá sus cuerpos a los buitres tras despedazarlos.

Si los jugadores no entregan entonces las armas, todos los guerreros se lanzarán contra ellos chillando de desesperación y furia. Es una lucha a muerte, en la que combatirán todos menos Krammos que guardará la segunda fila.

(PM: A pesar de la seguridad que quiere dar a sus pala-

bras, Krammos está, como sus hombres, muy nervioso - *Conocimiento Humano* para notarlo. Todos ellos saben que, si no vencen ahora a los jugadores, habrán fracasado; y sólo la muerte espera a los que fracasan. Por ello, si sus hombres pierden el combate, Krammos tratará de huír apresuradamente en un caballo que ha escondido. En ese momento se rendirán todos los Hombres Negros aún vivos y confesarán lo que sepan dentro de lo que se les pregunte a cambio de un arma con que quitarse la vida).

Si vencen este combate el camino hacia el Templo de Karshit en el Bosque Oscuro se encuentra, por fin, expedito ante los jugadores. Se acerca el fin de su prolongada búsqueda.





Capítulo X

El Templo de Karshit

Los aventureros alcanzan el Templo de Karshit y, burlando sus defensas, se introducen en sus recintos más sagrados.

Al fin, son traicionados por Gorgo. Tras caminar por el borde del gran Abismo

ganarán el santasancrótum del Templo. Allí lucharán contra los Sacerdotes del Culto y contra Echthelion, hasta destruir el Corazón del Mal. Entonces todo se desmorona, y sus enemigos son tragados por una enorme sima abierta en la tierra.

Información para el Máster

Este capítulo tiene una extensión menor. Sin embargo, lo he separado pues su contenido e importancia lo diferenciaban de los demás.

A estas alturas tan sólo dos PNJs importantes quedan con los aventureros: Echthelion (Geisero) y Gorgo.

El tiempo apremia a Echthelion. Ahora no puede sencillamente permanecer al lado del Portador del Yelmo esperando a que el azar le lleve a la muerte. Así, ha llegado para él el momento de actuar.

Su plan es sencillo. El mago encantará con el conjuro *Dominar Humano* al PJ del grupo que reúna o se aproxime más a los siguientes requisitos (por orden de importancia):

- Tener 11 o menos puntos de PER
- Que no tenga en mucha estima al Portador del Yelmo
- Que reúna el máximo número posible de características y habilidades de combate

(PM: tú, por tu parte, debes cuidar de que el jugador que lleve al PJ «Dominado» entienda bien que no debe decir nada sobre su nueva situación a sus compañeros; tal es lo que exige de él una buena interpretación -o Rol-).

La táctica básica es la siguiente: Echthelion lanzará contra el PJ elegido a «Patrov», el fantasma encerrado en su bastón. Una vez Patrov haya minado los PM del jugador, el mago lo devolverá a su cayado. Entonces pronunciará sobre el aventurero el hechizo *Dominar Humano*, con la Intensidad justa para tener, al menos, 75% de posibilidades de éxito. El resto de su INT libre la dedicará a conseguir una amplia Duración.

Cuando la Duración del conjuro vaya a expirar, Echthelion repetirá todo el proceso.

Para encantar al PJ en cuestión el Adepto esperará al momento preciso, siempre durante la noche. Puede recurrir a varios trucos. Si está de guardia con el aventurero escogido hará que sus familiares hagan ruidos, luces y sonidos hasta que éste desee investigar. Entonces le hechizará diciendo que le echa un conjuro de Protección. Si Echthelion no acompaña en su guardia a la «víctima» elegida la conjurará mientras duerme, arguyendo de nuevo que se trata de un conjuro de protección. Existen muchas otras posibilidades siempre que no ofrezcan peligro para el mago.

Una vez el PJ electo -le llamaremos desde ahora «PJ-

dominado» bajo el poder del Adepto éste pasará a instruirle en sus nuevos deberes. En esencia, los que siguen:

- Debe actuar exactamente tal y como lo hiciera hasta ahora. Nadie debe poder sospechar qué está ocurriendo.
- Debe obedecer en todo momento las órdenes e indicaciones que le de el mago de voz, telepáticamente y por medio de sus familiares.
- No debe mencionar a nadie la verdadera personalidad de Geisero, ni tratar de descubrirle por ningún medio.

Desde este momento las órdenes de Echthelion a su nuevo «esclavo» figurarán bajo el epígrafe *Ordenes al PJ-Dominado*. Éste deberá obedecerlas siempre al pie de la letra.

Gorgo, por su parte, tampoco las tiene todas consigo. Especialmente si los PJs se comportan caballerosamente con ella y demuestran a lo largo de la aventura tener buen corazón, la chica va a lamentar tener que entregarlos al Ojo Azul. Sin embargo, la decisión está tomada.

La joven conducirá al grupo hacia el santasancrótum del Templo (donde se encuentra el Corazón del Mal) lo más rápida y seguramente posible. Esto implica cruzar los Pantanos de la Locura (evitando la confrontación con guardias y sacerdotes), introducirse subrepticamente en los Recintos Menores, ganar el Santuario de la Llama Azul y por fin seguir el Abismo de la Diosa hasta la Cámara Sagrada.

A partir de que acceda al complejo templario Gorgo va a buscar la ocasión de denunciar a los aventureros sin que se note. En el texto se señala en qué momentos puede hacerlo bajo el epígrafe *La traición de Gorgo*. Cuando consiga ponerse en contacto con los sacerdotes, volverá con el grupo para conducirlo hasta la Cámara Sagrada del Templo donde todos serán emboscados.

Plano del Recinto Templario del Ojo Azul de Karshit, en Mirkwood

Toma el Documento 20

A partir de ahora, cuando me refiera a cualquier lugar dentro del Recinto del Templo, puedes encontrar un número que te remita tanto al mapa de la misma como a su explicación en una serie de notas que ahora reproduzco:

1. El Río Negro

Nace de las entrañas de la tierra de un surtidor sobre el

que se ha asentado la Gran Torre. Los sacerdotes de Karshit lo emplean en sus libaciones y en su magia, pues consideran que se trata de un bien que les es dado por la Diosa. Y tal vez sea cierto, pues nadie puede hablar con autoridad sobre su origen.

2. Los Pantanos de la Locura

Guardan la cara Este del Recinto Templario. Alimentan su putrefacción las aguas del Río Negro y los horribles «Hijos Menores» de Karshit. Las trampas abundan en este lugar infecto. Pocos se han atrevido a cruzarlo.

3. Los Recintos Menores

Conformados por tres edificios próximos, albergan a aquellos/as estudiantes que aspiran a ser investidos sacerdotes. Para ello se han recluido en un régimen de vida monacal.

En el recinto de más al Norte se encuentran los dormitorios y rectorios, junto con las salas de reuniones. La edificación occidental alberga las salas de entrenamiento para el combate, fundamentalmente con Dardo, Red y Espada Corta. Por fin, en las estancias más meridionales se adiestra a los acólitos en los hábitos de lectura, la disciplina, el arte de la concentración y en los Conocimientos más diversos.

La plaza que une los tres edificios es llamada «Plaza del Saber».

4. Santuario de la Llama Azul

Se trata de un edificio sagrado empleado para celebraciones menores en que se sacrifica en loor de la Diosa. Asimismo alberga la Sagrada Llama Azul que ha de arder siempre para preservar el Poder de Karshit sobre la Tierra.

Este edificio está enlazado con (3) por medio de un pasillo cubierto y guardado por columnas.

5. La Gran Torre

Es lugar de habitación y entrenamiento de los Iniciados-Guerreros del templo con sus instructores; aquellos que sólo aspiran a servir a Karshit por la fuerza de su brazo. Los acompañan gran número de sirvientes. Además, en las estancias superiores se enseña Habilidades Mágicas a los Acólitos más señalados del culto y los sacerdotes tienen sus lugares de cónclave y estudio. Desde aquí el Portador del Yelmo es torturado por medio del casco. Desde aquí el Ojo Azul controla los movimientos de todas sus creaciones y sus hombres. Es la zona más noble de todo el recinto.

6. Zona de los Talleres

En los edificios de este lugar esclavos y artesanos del Templo fabrican todo tipo de instrumentos y objetos preciosos. Éstos servirán tanto para el consumo interno como para el comercio. La materia prima suele ser arrebatada a los pueblos semi-salvajes del entorno, o a las montañas.

7. Mercado

Aquí se comercia con mercaderes más o menos estables; llegan en su mayoría del Este, en importantes caravanas. Son bizantinos o esclavos.

8. Estancias de los Sacerdotes

Aquí viven de modo muy lujoso los sacerdotes que atienden el Templo.

9. Bastiones de la Muralla

Generalmente protegen los accesos al Recinto. Se encuentran custodiándolos, permanentemente, al menos una decena de Hombres Negros.

10. El Templo de Karshit

Se asienta sobre el Abismo de la Diosa y alberga, en su parte central (llamada «Cámara Sagrada», «Cella» o «santasantórum») el Corazón del Templo. Se encuentra permanentemente custodiado por cuatro esfinges de piedra elevadas sobre grandes basas en sus cuatro esquinas.

11. Explanada del Ojo Azul

Se llama así a la gran explanada de arena que rodea el Templo (10). Se encuentra protegida por poderosos hechizos, pero sobre todo por un encantamiento que comprende las 4 esfinges que se encuentran en cada una de las esquinas de aquél. Estas estatuas acabarán con todo aquél que hoyase el piso de la explanada, siempre que no se trate de un sacerdote del Culto. En el Documento 20 está señalada con línea punteada la zona en que la magia de las esfinges tiene efecto. Si alguien traspasara la línea activará, por tanto, a las estatuas contra sí mismo. Todos los adoradores de Karshit conocen ésto, y ninguno pisará por su propia voluntad la explanada.

12. El Abismo de la Diosa

Ahora mismo cerrado, se reduce a una sima (insondable) que en los lugares de mayor anchura no alcanza los tres metros (en la Cella del Templo). Pero se abre cada 13 años, haciendo cada vez más fuerte el culto a la Diosa Hambrienta en la Tierra.

Introducción

Los aventureros se encuentran a las puertas del Templo del Ojo Azul de Karshit, donde deben destruir el «Corazón del Mal». Siguiendo el curso del Río Negro atraviesan Mirkwood en busca de su destino.

1. Frente al Templo del Ojo Azul

Siguiendo el curso de la rápida corriente negra los aventureros llegan finalmente, 15 días después de su salida de Belluno, al pie de un alto valle colgado sobre el de los Abohii. De él cae la oscura agua en cascada para formar un pequeño lago del que surge luego el Río Negro, junto al cual se encuentran los PJs.

La escalada

Sólo hay una forma de acceder al valle colgado: escalar la gran escarpadura por donde cae la cascada. Ésta es empinada, si bien cuenta, en los puntos donde la entrada al valle se une con la cordillera, con numerosos salientes y rocas en

donde apoyarse. En otras partes —cerca de la cascada— la escarpadura es casi completamente lisa. Su altura es de 20 ms.

En los mejores lugares sólo hay que escalar en los puntos más altos de la subida, los más difíciles. Pero en todas partes las rocas prestan frecuentes apoyos. Así, los 10 primeros metros (en la «falda» de la escarpadura) se pueden *Trepar* con un un modificador de +15% a la tirada. Se trata de subir una cuesta empinada. Una pifia no significa una caída hasta el valle inferior, sino rodar tan sólo unos metros hasta que plantas, rocas y rozadura detengan al PJ (tirada de PODx4 cada metro). Se recibe 1D3 Puntos de Daño por cada 3 ms. que se caiga. La armadura rígida protege contra este daño.

En cambio los 10 últimos metros sí será preciso *Trepar* la pared de roca, sin modificadores. Si alguien cae desde aquí, sufrirá 1D6 Puntos de Daño por cada 3 ms. de caída. Para detenerse necesitan un tiro de PODx2, a tirar cada metro.

Una vez salvada la escarpadura pueden encontrarse, en el valle recién ganado, algunas rocas muy pulidas y grandes. Hace falta un tiro exitoso de *Inventar* para anudar seguramente a su alrededor una cuerda. Aunque la espesura es densísima en las faldas de la montaña, a orillas del arrollo Negro sólo se extiende el yermo. Todo se encuentra cubierto de nieve.

Ordenes al PJ-Dominado: telepáticamente Ethelion instará a este PJ a subir antes que nadie para instalar, una vez arriba, una cuerda por la que todos puedan subir más fácilmente. Éste deberá hacerlo así -o al menos intentarlo. Si lo logra, deberá desatar la cuerda cuando el Portador del Yelmo esté a punto de finalizar su escalada. Pero, sobre todo, es fundamental que actúe naturalmente y cuide de no ser descubierto.

Las palabras de Gorgo

Explica lo siguiente a los jugadores si Gorgo continúa con ellos. En caso contrario, tal vez puedan averiguar algo de lo que se explica mediante tiradas difíciles de INT.

Ante los PJs, a menos de un kilómetro, se alza la imponente mole del Templo de Karshit en las estibaciones del Bosque Oscuro. Sus colosales construcciones y enormes estatuas relucen blancas como la nieve sobre la pequeña colina. Altas murallas protegen el lugar contra intrusiones exteriores al Norte, al Sur, y al Oeste. En el Este, a la izquierda de los aventureros, una espesa bruma señala el lugar donde se encuentran los Pantanos de la Locura. Una barrera natural tan inespugnable como el mejor baluarte.

Gorgo explicará que este no es el camino que habitualmente se sigue para acceder al Templo. Ello es bueno: nadie los esperará por este lado lo que da a la aventura alguna posibilidad de éxito. (PM: el camino «normal» parte de una cueva natural bajo la cascada que forma al Río Negro. Pero se encuentra protegido por numerosas bestias inofensivas tan sólo para aquellos poseedores de los amuletos precisos. Gorgo sabe que tomarlo significaría la muerte segura para todos.)

A través del bosque los aventureros se aproximan a las construcciones templarias. A 75 ms. de ellas el terreno ha sido completamente deforestado, excepto en la zona de las

marismas, cruzada por el Río Negro, que se remansa un momento en este punto. Por aquí, a decir de Gorgo, es por donde debe intentarse cruzar. En cualquier otro lugar serían prontamente encontrados por los guardias y muertos sin llegar a explicarse; pues nadie que no pertenezca al culto de Karshit puede ver este lugar secreto y continuar vivo. En cambio, si lo que los aventureros desean es acceder al «Corazón del Templo», el santasanctórum del lugar sagrado, el camino a través de las marismas es comparativamente fácil y evita gran cantidad de peligros. Esto es cuanto la muchacha dirá por el momento. Lo demás lo reserva para tener algo que la haga valiosa para los aventureros; así, éstos no podrán matarla.

El cruce de las Marismas de la Locura

Los aventureros se encuentran ante casi 100 ms de terreno empantanado. El río Negro fluye manso a su través, entre nubes espesas de insectos y tupidas matas de cañas, enfermas y antinaturalmente altas. Una espesa y persistente niebla cubre el lugar permanentemente (-5% a toda labor física).

Este es el único punto de todo el perímetro templario carente de vigilancia directa. Nunca ningún ejército lograría atravesarlo, aún valiéndose de la sorpresa. Pero Gorgo sabe poco de todo ello. Jamás se vio en la circunstancia de tener que acceder subrepticamente al Templo.

Dos son los peligros que acechan a los aventureros en el cruce de las marismas:

Las Arenas Movedizas: las sendas animales que cruzan la marisma son casi inexistentes, borradas por el tiempo y el agua y cubiertas por las cañas. No obstante es fundamental seguir las para evitar así negruzcas las arenas movedizas que conforman de un modo indistinguible la mayor parte del piso del pantano.

En principio, el cruce del pantano exige 1 tirada exitosa de *Rastrear* -25% efectuada por aquél PJ que vaya en cabeza. Si la consigue, el grupo abandonará el lugar en sólo 3 minutos sin mayores problemas.

Si el PJ «Rastreador» ha fallado la tirada, pero por culpa del modificador negativo de -25%, habrá errado ligeramente el camino. 1D3 minutos después de haber entrado en la marisma, alcanzarán un pequeña zona de Arenas Movedizas. 1D2 personas del grupo se verán afectados por ellas. Para evitarlas, es precisa una tirada de *Buscar* -10%. Un fallo significa caer en su interior.

Si el PJ «Rastreador» ha sacado la tirada de *Rastrear* por encima de su % normal (independientemente del modificador negativo de -25%) conducirá al grupo al interior de las marismas. Esto NO es en absoluto obvio; por el contrario, es muy difícil percatarse de ello. En 1D3 minutos 1D3+1 aventureros deberán realizar un tiro de *Buscar* -10% para evitar caer en las arenas movedizas.

Los efectos de una pifia en la tirada de *Rastrear* los dejo al albedrío del Master.

En el momento en que pisa las arenas, 1D6 Puntos de TAM del aventurero son absorbidos, y cada asalto posterior



1D6 más hasta cubrir la totalidad del TAM, momento en el cual se inicia la rutina de la asfixia (RQB pg 67). Fallar la tirada de CON significa 2D6 Puntos de Daño sobre los Puntos Generales y la ingestión de agua negra, un veneno de 8 puntos de POT, que deberá ser también resitado (RQB pg 69).

Una tirada de *Nadar*, repetida cada asalto, permite evitar hundirse más. No obstante, conocer este hecho implica una tirada de *Conocimiento del Mundo*.

Para salir del lodazal el aventurero deberá tener algo de que agarrarse. Entonces puede hacer una tirada de su FUE (menos el CAR que lleve encima) vs FUE de las arenas. Un éxito permite extraer 1D3 puntos de TAM. Si alguien tira de la víctima, hará también (por separado) una tirada de su FUE contra la de las marismas más el CAR del aventurero sumergido.

Las arenas movedizas tienen 4D6 de FUE. La cifra es constante para cada una en particular, por lo que todos los que sean atrapados por la misma arena tirarán contra la misma FUE.

El «Rastreador» repetirá la tirada de *Rastrear* -25% tantas veces como sea preciso. Cada vez que lo haga significará que el grupo permanece 3 minutos más en las marismas.

Ordenes al PJ-Dominado: si en un momento dado el Portador del Yelmo cayera en las Arenas Movedizas, este aventurero deberá hacer ademán de ayudarlo a salir con una cuerda. Cuando el PJ del casco empiece a salir, el Dominado soltará la soga. Esto hará que el Portador se hunda

1D6 Puntos de TAM más en el barro. Si alguien tiraba con el PJ-Dominado de la soga, podrá hacer un tiro de DESx3 para no soltarla. Si lo logra, el Portador del Yelmo evitará sumergirse más.

Los Hijos Menores de Karshit:

Casi los únicos habitantes de la marisma, son sin duda los más numerosos. Habitan en las arenas del pantano y ponen sus huevos en los animales que quedan atrapados en ellas. Se trata de insectos de un verdeazul iridiscente, especialmente repugnante. Cabeza y torso parecen los de una pulga pero con un inmenso abdomen en que se sugiere una figura azul preciosa al Ojo Azul de Karshit. Se alimentan de carne viva y palpitante, tras desgarrarla posándose directamente sobre la piel de su víctima. A tal fin poseen dos grandes pinzas a ambos lados de la boca. Sus verdosos hélitros producen un sonido seco y estremecedor al volar. De las pinzas al abdomen la longitud de este egendro es de dos centímetros.

El ataque de los «Hijos Menores» se producirá siempre que el aventurero «Rastreador» haya fallado su tirada y, como consecuencia, se dirija a las arenas movedizas. Entonces todo el enjambre caerá sobre el grupo tratando desesperadamente de arrancar carne de cualquier ser vivo y empujando a todos contra las arenas.

El ataque de estos insectos hace 1D6 Puntos de Daño en 1D6-1 localizaciones cada asalto mientras los aventureros permanezcan en un radio de 10 metros de una charca de are-

nas movedizas. Las ropas gruesas de invierno de los PJs les protegen contra 2 Puntos de Daño. Las armaduras contra 1 más. Se considera la cabeza protegida sólo con la mitad de estos puntos de protección. Puede declararse como única acción del asalto que se protege 1 localización cualquiera del ataque. Pero esto impide hacer cualquier otra cosa.

2. El acceso a los Recintos Menores

Cuando finalmente el grupo consiga atravesar los pantanos se encontrará a 10 metros escasos de los Recintos Menores. No puede llegarse a otro sitio a través de las marismas.

Ahora, a cubierto de los grandes juncos y de la niebla, Gorgo explicará a los PJs la segunda parte del plan. Sólo existe una forma de acceder al Templo de Karshit (10) y a la Cella –o Cámara Sagrada o Sanctasanctórum– sin perder la vida; porque la Explanada del Ojo (11) se encuentra guardada por cuatro esfinges, una en cada esquina del templo, que catalizarán el poder de la diosa para destruir a todo aquél impío que la hoyase. Pero el poder de las esfinges no alcanza a la grieta del Abismo de la Diosa (12). Así, caminando al borde del Abismo, puede alcanzarse con vida el templo sin combatir a las estatuas.

No obstante, la misma grieta se encuentra emplazada en la Explanada del Ojo. Los PJs deberán entonces pasar primero al Edificio de las Ciencias en (3), para llegar luego al pasillo cubierto y de aquí al Santuario de la Llama Azul (4), este sí comunicado con el Abismo de la Diosa.

Gorgo puede asegurar que este camino es factible; ella misma, como Estudiante de Grado Mayor, ha sido en ocasiones encargada de portar la Llama Azul desde (4) hasta el Templo. Tanto ella como las muchachas que la precedieron tomaban entonces la Llama de su altar y desde el mismo Santuario, siguiendo El Abismo, llegaban hasta la Cella sin poner en peligro su vida y evitando que los sacerdotes tuvieran que deshacer el encantamiento de las esfinges.

En el Edificio de las Ciencias (en 3)

Es éste el edificio situado más al Sur dentro de las Estancias Menores. Está dedicado al estudio de los Conocimientos, y a las disciplinas de control personal. Se trata de una gran casa alargada de dos pisos, con paredes de piedra.

Sólo existe una entrada, adintelada y de unos dos metros de ancho, custodiada por un Hombre Negro. Siempre puede contarse, además, con que en el Patio del Saber se encuentran hablando, jugando a los dados o de camino a algún edificio 1D8+2 Estudiantes. Éstos, aunque mucho más cultos que los Hombres Negros, no van armados sino con dagas y sus habilidades de combate son un 20% menores que las de aquéllos.

La traición de Gorgo: ahora Gorgo se ofrecerá voluntaria para «distraer» al guardia –al cabo, es una acólita– en el

momento en que haya menos gente en el patio. Después sólo habría que ocultarse a las miradas de los alumnos de la plaza, o bien moverles a irse de algún modo (sutil) antes de salir del escondite de los juncos.

Si se permite a la chica llevar adelante su plan, el guardia desaparecerá, en efecto, al poco. La joven le ha contado todo y él ha ido en busca de ayuda. Lee entonces la sección ¡Descubiertos!.

Otras formas de entrar en el edificio serían tal vez escalar el muro de piedra hasta cualquiera de las dos ventanas del segundo piso que dan a la cara Este, donde las evoluciones de los PJs no tienen por qué ser vistas. Pero la escalada se presenta difícil. La piedra está helada y la ventana se encuentra a 5 metros de altura. Para llegar hasta ella es preciso tirar éxitos de *Trepar* -30%. Por tanto, sólo arrojando un garfio al extremo de una cuerda que se afiance al alféizar la escalada será posible.

ESTUDIANTES del Templo de Karshit

Estos jóvenes viven dentro de una muy estricta disciplina desde el momento en que deciden prepararse para el sacerdocio. El camino es muy duro y pocos llegan al final.

Los «Estudiantes» a que se alude en el texto pueden ser de la más variada edad y constitución física. Cada uno estará más o menos lejos de su ordenación como sacerdote. En cualquier caso, actuarán siempre en defensa de la fe, por lo que tal vez algunos de ellos –los más fuertes y preparados– se enfrentaran con los PJs. Éstos, por término medio, pueden ser como un Hombre Negro normal, pero con un 20% menos en las habilidades de Ataque y Parada. Sólo llevarán dagas, pero poseen el conjuro espiritual *Confusión*. Su PER es de 15.

MAESTROS del Templo de Karshit

Se encuentran en lugares relevantes y cuando es precisa su presencia para indicar el modo correcto de hacer alguna actividad a los estudiantes. No son propiamente sacerdotes, pero tienen acceso a la magia divina y espiritual.

Características	Atributos
FUE 12	Mov.: 3
CON 13	Pt. Golpe: 13–
TAM 13	Pt. Fatiga: 25-7=18–
INT 13	Pt. Mágicos: 16–
PER 17	MR-DES: 3
DES 12	
APA 11	

Arma	MR	% Ataq.	Daño	% Det.	PTOS.
Puño	8	60%	1D3+1D4	20%	1D3
Daga	8	35%	1D4+2+1D4	32%	6
Esp. Corta	7	45%	1D6+1+1D4+3	30%	10

Localización de Golpe	Cuerpo a Cuerpo	Proyectiles	Puntos
Pierna D	01-04	01-03	0/5–
Pierna I	05-08	04-06	0/5–
Abdomen	09-11	07-10	0/5–
Pecho	12	11-15	0/6–

Brazo D	13-15	16-17	0/4-
Brazo I	16-18	18-19	0/4-
Cabeza	19-20	20	0/5-

Esquivar: 30%

Habilidades: Oratoria 45%, Hablar Latín Vulgar 50%, Hablar Griego 30%, Leer/Escribir Latín 56%, Conocimiento humano 25%

Magia Divina (100%): Curación de Heridas, Sudor Acido (si se posee *Dioses de Glorantha*).

Magia Espiritual (78%): Confusión, Silencio-2.

El interior del Edificio de las Ciencias

Este edificio no es un lugar de habitación permanente. Puede pasar de estar prácticamente vacío a encontrarse lleno de estudiantes. A continuación reproduzco el horario de los estudiantes respecto del Edificio de las Ciencias y el estado de cada una de sus habitaciones en cada momento.

Si los aventureros piensan en ello, Gorgo puede recitarles —de memoria— tanto el horario como la disposición del edificio.

La traición de Gorgo: una vez todos dentro del edificio Gorgo tratará de hablar con quienquiera que se encuentre en él. Pondrá siempre la misma excusa: ella no llamará la atención y puede distraer o llevarse a otro sitio a los estudiantes mientras los aventureros llegan al Santuario de la Llama Azul. Si los PJs acceden, ella contará todo al primer Estudiante que vea. Pasa a ¡Descubiertos!.

Horario de los Estudiantes respecto del Edificio de las Ciencias

Maitines (a las 3 de la mañana y a las 6 de la mañana)

Los Estudiantes se dirigen, atravesando la Sala de Meditación, hacia el Santuario de la Llama Azul. Van a orar. Vuelven a la media hora.

Horas Cuarta a Sexta (de 10 a 13 de la mañana).

Son las Horas de Estudio propiamente. Se encuentran ocupadas completamente las Salas de Meditación, la Scriptoria, la Biblioteca y las salas de lectura.

Hora Nona (de 2:30 a 18:00 de la tarde).

En esta hora cada uno se dedica a practicar lo que desee. Las habitaciones pueden estar ocupadas o no.

El Edificio de las Ciencias. Habitaciones

Toma el Documento 21

1. Entrada al edificio

Aquí hay siempre apostado un Hombre Negro, que tiene las llaves de 1 y 6. La puerta, de dos jambas, está reforzada con bronce. En general, sólo pueden tratar de abrir una puerta dos personas. Una pifia en los ataques significará o bien el brazo del que empuja recibe 1D4 Puntos de Daño o bien su arma se mella, restándosele 2D3 Puntos de Armadura.

La Puerta de Principal

Características	Atributos
FUE 40	Pt. Golpe: 30-
	Pt. Armadura: 22-

2. Biblioteca

Se trata de una gran sala repleta de libros y pergaminos. Hay algunas mesas y sillas para estudiarlos. El lugar se encuentra iluminado con luz natural de las ventanas.

Aunque no es esta la principal biblioteca del Recinto Templario, en ella puede hayarse una gran cantidad de obras de la antigüedad clásica. Así, obras de Sócrates, Platón, Aristóteles, y otros muchos filósofos de las escuelas griegas; de historiadores latinos: Salustio, con textos sobre la Roma de I adC, César (La Guerra de las Galias) o Tito Livio sobre la Historia de Roma hasta el S. I dC.; o, por fin, obras teatrales y tratados matemáticos, físicos y médicos de famosos autores. Para encontrar algo sobre un tema en concreto los PJs deberán sacar una tirada de *Leer/Escribir Latín Clásico* (o bien *Griego*). Cada obra se encuentra por lo general dividida en numerosos libros, cada uno de los cuales es un tomo separado, y pesa 1 CAR. Estos libros se pueden «Estudiar» hasta un máximo de 35% en un Conocimiento que se relacione con ellos, así: libros de Historia y Filosofía: *Conocimiento Humano*; Tratados de Física: *Conocimiento del Mundo*; etc. Si el Conocimiento del tema en cuestión del lector supera ya el 35%, éste podrá «Estudiar» hasta un máximo de 5% más.

También de aquí se pueden tomar fragmentos de la historia de Karshit en la Tierra. Si los PJs lo hacen así obtendrán informaciones como la que se relata en las pgs 5, 45, 99, pgs. 7, 52-53, 117, en el **Anexo 3**, y en este mismo capítulo. En horas de estudio aquí puede encontrarse a 3 Estudiantes y a un Maestro-Acórito.

En la Hora Nona hay un 40% de posibilidades de encontrar aquí un Maestro y un Estudiante, investigando.

3. Sala de Estudio

En ella puede encontrarse a 10 Estudiantes estudiando muy diversos conocimientos, dentro de las horas de estudio. En la Nona, 1D2.

4. Sala de Meditación

En esta sala 15 Estudiantes se colocan arrodillados conformando dos filas que se enfrentan. Así dispuestos deben concentrarse en la meditación. Este ejercicio es una buena práctica en orden a aprender más tarde las Habilidades Mágicas.

Un Maestro pasea por la sala y golpea con una vara a aquellos que se distraen.

Esta sala está iluminada por 4 candelabros de pie. En la Hora Nona se encuentra vacía.

5. Scriptoria

En esta sala los Estudiantes y Maestros pasan a mano libros antiguos, los glosan y los comentan por escrito. En horas de estudio puede haber aquí 7 Estudiantes. A la Hora Nona, 2 Maestros.

6. Escalera de caracol

Parte de la Sala de Meditación desembocando en la Biblioteca. Tiene una puerta de roble en su entrada que cierra con llave el Hombre Negro de la Puerta Principal. Esta abierta en las horas Cuarta a Sexta y Nona.

La Puerta de la Escalera

Características	Atributos
FUE 22	Pt. Golpe: 11- Pt. Armadura: 11-

7. La Puerta de la Llama Azul

Da al pasillo que lleva al Santuario de la Llama Azul. Se abre sólo a horas de Maitines (a las 3 de la mañana y a las 6 de la mañana) y únicamente mientras pasan los Estudiantes para la oración. Inmediatamente después se cierra. Está reforzada con planchas de bronce.

La Puerta de la Llama Azul

Características	Atributos
FUE 30	Pt. Golpe: 16- Pt. Armadura: 20-

8. El pasadizo hacia el Santuario

Se trata de un pasadizo cubierto por un tejadillo a dos aguas, sobre una estructura de vigas de madera. El tejadillo se sujeta por medio de dos filas de columnas paralelas. El suelo está empedrado con grandes losas.

¡Descubiertos!

Juega esta sección cuando la presencia de los PJs haya sido descubierta, ya sea por haber éstos llamado en algún momento la atención de los Estudiantes, o bien por medio de las acciones de Gorgo.

Inmediatamente los sacerdotes serán puestos al corriente de lo que ocurre, y se dirigirán todos hacia el Sanctasanctorum del Templo; deberán defenderlo solos, pues no hay tiempo de deshacer el encantamiento de las esfinges de modo que los soldados pudieran entrar también en la Explanada del Ojo Azul.

Hay 11 sacerdotes en el Recinto. El Sumo Sacerdote llegará el primero a la Cella acompañado de 2 de aquéllos, apenas 1 minuto después de los PJs sean descubiertos. Cada uno de los otros ocho irá llegando después, de uno en uno y a intervalos de 2 minutos.

(PM: así, tú deberás contabilizar el tiempo que transcurre entre que los PJs son denunciados y el momento en que lleguen a la Cámara Sagrada del Templo, para saber cuántos sacerdotes los defenderán).

Además, si los jugadores no se apresuran, pueden ser atacados (siempre que no se encuentren ya en la Explanada del Ojo Azul) por grupos progresivamente mayores de Hombres Negros rápidamente reunidos.

Como puede verse, el tiempo corre en contra de los aventureros.

3. El Santuario de la Llama Azul

Este edificio de planta poligonal está forrado de mármol rojo vetado de blanco por todo el exterior. De cerca, puede verse que las placas están talladas con bajorelieve, ahora muy gastado. Las tallas representan la llegada al mundo de los primeros sectarios de Karshit y relatan la historia del mayor de sus guías, Krarstel.

La Puerta del Sacrificio

La entrada al santuario se encuentra protegida por una alta puerta doble. De bronce dorado, la cubren fantásticas tallas que describen la dominación de Karshit por todo el Universo. En el centro del lugar donde se unen las jambas puede llamar la atención -PODx3- un gran Ojo, el símbolo de la diosa; y, un poco más abajo, una enorme boca con grandes colmillos.

A los pies de la puerta, pintado sobre cuatro baldosas del suelo, hay un extraño dibujo en negro: dos manos extendidas y unidas tan sólo por los dedos índice y pulgar. En el hueco que se forma entre estos dedos el artista ha colocado el símbolo del Ojo Azul. Para ver este dibujo es preciso un éxito de *Buscar* pues la piedra está muy desgastada y aquél casi borrado.

Esta puerta está encantada. Para abrirla es preciso unir las manos como se ha descrito arriba, y luego mirar a su través a la talla en forma de Ojo de la puerta. Si alguien toca la puerta sin haber hecho esto antes, recibirá de inmediato el hechizo *Hálito de Muerte-4* expulsado por la boca representada en ella.

Ordenes al PJ-Dominado: Ethelion ya conocía, por sus lecturas, la existencia de este portal. Mentalmente ordenará al PJ que domina que invente «algo» para que el Portador del Yelmo lo toque pero sin sospechar nada. Por ejemplo, podría llamarle junto a la puerta para investigar alguna cosa. Una vez ambos agachados, el Dominado empujaría al otro contra las jambas. Así, el segundo recibiría el *Hálito de Muerte*.

La Puerta del Sacrificio

Se trata de una gran puerta doble de bronce dorado. En sus tallas se encuentran las runas del encantamiento que protege el Santuario de la Llama Azul. Éste es un conjuro de *Hálito de Muerte-4* ligado a una matriz de 30 Puntos Mágicos. Para evitar ser atacado por él se debe realizar un gesto secreto ante la entrada. De inmediato, ésta se abrirá sin ruido.

Su nombre le viene dado por las actividades que se realizan en el interior del lugar que custodia.

Características	Atributos
FUE 25	Pt. Golpe: 15- Pt. Armadura: 15-

Nuevo Conjuro Especial

Este hechizo es un conjuro divino especial del culto de Karshit o Krarst.

Hálito de Muerte

Variable

A Distancia, Temporal, Apilable, Reutilizable

Este conjuro vuelve venenoso el haliento del que lo lanza. El hechicero puede entonces escupirlo sobre cualquier blanco. Cada punto de conjuro utilizado da una POT de 1D6 al veneno, y permite afectar a un blanco más.

Se seguirán luego las reglas normales de asfixia; si el blanco se ha visto «Sorprendido» por el *Hálito*... comenzará tirando CONx1; tirará CONx3 si ha sido sorprendido en batalla. Y CONx5 si esperaba este ataque. Si el blanco falla esta tirada de CON habrá inhalado veneno. Entonces enfrentará de nuevo su CON con la POT del veneno. Si no tiene éxito, recibirá 1D6 Puntos de Daño en sus Puntos Generales por punto de conjuro empleado.

El que echa el conjuro es inmune a sus efectos. La víctima puede, si lo desea, salir de la nube venenosa en 1 asalto. Esta nube dura 15 minutos.

El Santuario de la Llama Azul

El interior de la edificación es muy oscuro (-15% a toda acción física), incluso a pleno día, pues carece de ventanas. A todo lo largo de los muros y sobre un escalón se sucede una hilera de 21 altas sillas de madera tallada en las formas más grotescas y monstruosas. Cada una de ellas reproduce en el respaldo un animal mitológico. La mayor de todas, frente a la entrada, se adorna con un gran Ojo Azul y se eleva más alta sobre una estructura de madera de 2 metros. Es la Silla de Krarstel, empleada ahora por los Sumos Sacerdotes. La estructura sobre la que se asienta conforma una suerte de túnel por el que discurre el extremo sur de la grieta del Abismo de la Diosa. Esta grieta continúa hasta el centro de la estancia. Allí se encuentra con un enorme pozo de 3 ms. de diámetro del que emana un hedor insoportable; y sobre él, a mitad de camino entre el asiento del Sumo Sacerdote y la Puerta del Sacrificio, oscila, sobre un cuenco y en un trípode a un metro de altura, un pálido fuego. Es la Llama Azul.

La luz que se filtra desde el exterior por el túnel bajo el asiento de Krarstel y la de la misma Llama son toda la iluminación del recinto.

La Llama Azul está protegida por un segundo encantamiento, esta vez una *Guardia-3* que únicamente *no* afecta a los Estudiantes de mayor grado, a los Sacerdotes y a la horrible Xela Tecanvers. La guardia se activa cuando alguien que no esté entre los mencionados se acerque a menos de 1 metro del fuego, o cuando éste deje de brillar. Entonces un sonido profundo y pausado de gong comenzará a sonar, expandiéndose, reverberando, inundándolo todo con su presencia. Y todo el Recinto sabrá que la Llama ha sido profanada.

Pero los profanadores no recibirán al daño de la *Guardia-3* hasta que intenten salir del santuario, pues las varillas

del encantamiento se han dispuesto junto a sus cimientos y no pueden localizarse.

Xela Tecanvers es la mujer encargada de velar por que la Llama Azul arda eternamente. Parece no comer o dormir. Siempre esta alerta, y cuando los aventureros lleguen al otro lado de la Puerta de los Sacrificios sabrá que algo anda mal; la rutina ha sido rota. Esperará, por tanto, presta al ataque al otro lado. Y sorprenderá al grupo en cuanto se abra el portal.

La traición de Gorgo: Gorgo ya no puede esperar más para advertir a los sacerdotes de la situación; máxime ahora que parece que los PJs podrían llegar a tener éxito en su impía misión. Por tanto, sabiéndose inmune al conjuro de *Guardia*, (es una Estudiante de Rango Mayor) tratará de impulsar a algún aventurero a tomar la Llama.

Su plan podría ser este: Gorgo ya ha explicado que, siendo más joven, debía transportar la Llama Azul hasta la Cella en (10). Entonces la hablaron de que debía seguir El Abismo (12), donde las esfinges no atacaban. Pero Gorgo piensa que esto puede ser tanto por que ella portaba la Llama como porque seguía la grieta. Lo mejor sería que los PJs también tomaran, como ella, algo de fuego Azul. Si los PJs lo hacen, la Llama se apagará de inmediato, activándose la *Guardia*.

Si los PJs no acceden, inventa tú, Master, algo. Ella está desesperada. Si nada funciona, cuando crea no ser vista fingirá que resbala y cae sobre el trípode que sostiene el cuenco del fuego, derramándolo y activando la *Guardia*.

Lee ahora la sección ¡Descubiertos!

Ordenes al PJ-Dominado: Ethelion conoce la existencia de algo llamado «El Corazón Negro» que guarda el Santuario. Ordenará a su esclavo que permanezca atrás con él, discretamente.

Sobre el pozo bajo la Llama se realizan sacrificios humanos, aunque raramente. La función más común del Santuario, ahora, son las oraciones de Maitines a Karshit por parte de los estudiantes de los Recintos Menores.

Este es un lugar muy sagrado. Aquí, sobre la meseta formada en el centro del cráter meteorítico (vid pg 99), fundó el héroe Krarstel el primer templo a su diosa y en él efectuó el sacrificio de los primeros nativos del mundo recién descubierto para propiciarse la buena fortuna. Tomó también el fuego azul que ardía sobre la tierra y lo preservó. Es el que ahora arde en el centro del Santuario; alguien predijo «tiempo ha» que con esta llama se apagaría un día el poder de la Diosa Hambrienta en el Mundo.

La salida del Santuario

Los PJs, a decir de Gorgo, deben seguir el curso del Abismo de la Diosa para evitar el ataque de las esfinges que custodian el Templo. Así, ahora entrarán en el corto túnel bajo La Silla de Krarstel y caminarán junto al borde. En el mismo momento en que el primer aventurero vaya a salir al exterior, recibirá los 3D3 Puntos de Daño en una localización de la *Guardia-3*. Deberá entonces hacer un tiro de DEXx5 para evitar caer a la sima; ésta, en este punto, tiene sólo 1m. de ancho. Si el PJ falla la tirada tendrá derecho a otra de *Saltar* para salvarse de la caída. Si el jugador cae,

habrá muerto. Si se salva, recibirá 1D6 Puntos de Daño en una localización.

El resto del grupo no tendrá más remedio que pasar también por la *Guardia*. Pero, una vez advertidos, sus tiradas serán de DEXx7.

XELA TECANVERS, el Corazón Negro

Xela Tecanvers es un monstruo enloquecido, con forma de mujer, cuya única obsesión es matar. El rencor ha roído profundamente su corazón. Algunos creen que una vez su apariencia fue normal así como su comportamiento; hablan también de un hombre poderoso que la torturó hasta un punto en que ella sólo pudo ver en su cerebro cómo alguien volteaba una espada sobre su cabeza. Y este arma era como un gran aspa que todo lo destrozaba y segaba vidas y su sonido algo embriagador, tal vez lo único con sentido en un mundo deshecho.

Xela aún conserva su amplia sonrisa; pero sólo la exhibe cuando huele la muerte, y entonces sus colmillos se vuelven terribles y mortales.

Características	Atributos
FUE 23	Mov.: 3
CON 14	Pt. Golpe: 14-
TAM 14	Pt. Fatiga: 37-19=18-
INT 17	Pt. Mágicos: 15-
PER 15	MR-DES: 3
DES 12	
APA 13	

Arma	MR	% Ataq.	Daño	% Det.	PTOS.
Mordisco	8	55%	1D6+1D6		
Gran Hacha	7	85%	2D6+2+1D6	75%	12

Localización de Golpe	Cuerpo a Cuerpo	Proyectiles	Puntos
Pierna D	01-04	01-03	5/5-
Pierna I	05-08	04-06	5/5-
Abdomen	09-11	07-10	5/5-
Pecho	12	11-15	5/6-
Brazo D	13-15	16-17	5/4-
Brazo I	16-18	18-19	5/4-
Cabeza	19-20	20	13/5-

Nota: Xela, siempre que pueda, pronunciará sus conjuros y atacará a sus enemigos con menos armadura para arrancarles la carne con sus mandíbulas. Si no es posible, atacará con su enorme hacha dejando el festín para más tarde. Ella siempre voltea su impresionante arma sobre su cabeza antes de dejarla caer.

Armadura: Xela lleva Cota de Anillos en todo el cuerpo y un casco en la cabeza.

Idiomas: Griego 32%, Latín Vulgar 47%,

Magia Divina (100%): Dientes Asesinos (3 iguales, que apila), Mordisco Venenoso (ambos si posees *Dioses de Glorantha*).

4. El Cruce de la Explanada del Ojo Azul

Una vez en la Explanada los PJs podrán ver cómo los Sacerdotes ya se apresuran para defender la Cámara Sagrada, cabalgando desde la Gran Torre. Su número crece por momentos. Por otro lado, un asalto después de que los aventureros salgan a la Explanada, comenzarán a ser atacados con dardos arrojadizos por una decena de Hombres Negros desde el exterior de la zona de acción del encantamiento de las estatuas. Debido a la distancia, éstos reducen a 1/2 su % habitual. Cada asalto que pase reciben 1D10 Hombres de refuerzo.

Como dijo Gorgo, sólo caminando estrictamente junto a El Abismo de la Diosa puede evitarse el encantamiento que ata a las 4 esfinges que custodian las esquinas del Templo (10). Si alguien se separa más de 1/2 metro de la grieta la esfinges atacarán de inmediato.

El Abismo de la Diosa tiene 2 metros de anchura por término medio, pero su profundidad y negrura son insondables. Caer en él significa la muerte segura. Los aventureros tienen que recorrer 30 metros que separan el Santuario de la Llama Azul de la Cella del Templo.

Caminar junto a la grieta sobre una senda de 50 cms de ancho, en principio, no ofrece problema. Si se corre, será precisa una tirada de DESx6 para no caer al abismo. Si se recibe una herida que incapacite una localización también deberá realizarse esta tirada. De fallarse ésta, sólo un éxito de *Saltar* puede salvar al PJ de la muerte.

Las Esfinges del Templo de Karshit

El origen de estos monstruos de piedra se pierde entre las leyendas que ilustran el advenimiento del Culto de Karshit a la Tierra. La forma de cada una de ellas es vagamente diferente a la de las demás, pero siempre horrible y monstruosa. A semejanza grandes parásitos de muchas patas, acozados por varias capas de caparazón amorfo y grandes mandíbulas trituradoras. Representan a Hijos de Krarst, aunque ya todos los adoradores de la Diosa en la Tierra los han olvidado.

El encantamiento de que han sido objeto dota de movimiento a sus cuerpos. Entonces sus ojos vacuos y ciegos cobran el terrible poder de matar sólo con su mirada. Cada esfinge enfrenta sus Puntos Mágicos con los de su víctima; si vence, ésta muere. Puede «mirar» de este modo hasta 5 veces por asalto, produciéndose el primer ataque en el MR 1. La mirada atraviesa las defensas mágicas como si se tratase de un conjuro de magia divina de PER 6.

Nadie sabe por qué la zona del Abismo de la Diosa no se ve afectada por el poder de las esfinges. Tal vez fuera porque se trata —como portal interplanar— de un Vacío donde la magia no tiene objeto. O tal vez es parte de un mundo en que la magia es mucho más poderosa, o inocua.

Características	Atributos
TAM 34	Mov.: 3
INT 9	Pt. Golpe y Pt. Fatiga no aplicables
PER 20	Pt. Mágicos: 20-

Arma	MR	% Ataq.	Daño
Mirada	1	100%	Muerte

Localización	Cuerpo a	Proyectiles	
Puntos	de Golpe	Cuerpo D20	D20
Pata 1	01-03	01-02	23/0-
Pata 2	04-06	03-04	23/0-
Pata 3	07-09	05-06	23/0-
Pata 4	10-12	07-08	23/0-
Pata 5	13-15	09-10	23/0-
Pata 6	16-18	11-12	23/0-
Cuerpo	19-20	13-20	27/0-

Notas: cuando se superan los PA de una localización, ésta se rompe. Para atacar, la esfinge debe primero «sentir» a su víctima.

Habilidades: Sentir Seres Vivos 95%

5. El Corazón del Templo

(PM: Daima la Dríade habló a los aventureros de que tal vez deberían emplear una vez más el Yelmo de Agamenón, apartando de éste el «Amuleto de Karshit». Ésta es la ocasión a que el hada aludía. Será muy difícil que los PJs coronen con éxito su aventura sin el apoyo del casco del rey de reyes.

Si el Portador del Yelmo se da cuenta de esto y retira de su cabeza el «Amuleto» sufrirá de inmediato los efectos descritos en la pg 98, 114 en la numeración actual).

El Templo Mayor de Karshit es un gran edificio en mármol blanco vetado de finas líneas rojas, techado por una gran cubierta a dos aguas y adornado por grandes esculturas. Tras una primera fila de grandes pilares atectónicos se accede a la escalinata. Una vez superada ésta se está propiamente en el Templo, frente a los muros de la Cella. La grieta de El Abismo de la Diosa divide el Templo Mayor en dos mitades por su centro exacto. A través de dos umbrales negros practicados al efecto, atraviesa el Sanctasanctórum y allí se une con el gran altar, el Corazón del Templo.

Los PJs seguirán este mismo camino hasta la Cámara Sagrada. Nadie se enfrentará hasta ese momento con ellos en combate físico.

Desde el umbral de mármol negro que abre la Cella al Norte pueden ver el interior.

En el centro de la estancia un inmenso bloque de piedra grisácea parece levitar sobre El Abismo. De él emana una extraña luz rojiza cuya intensidad, como en un palpito, cobra virulencia en ocasiones, para luego apagarse en seguida. Es el Corazón del Templo, que alimenta el poder de Karshit en la Tierra. En cada una de sus esquinas puede verse una varilla de plata, grabada con muchas runas. Una tirada de *Encantamiento* permite identificarlas como la marca de una poderosísima *Guardia* (PM: se trata de un conjuro de *Guardia*-7. Puede matar a cualquier PJ que trate de destruir el Corazón del Templo sin llevar el Yelmo de Agamenón).

Una tirada de INTx4 permite a los aventureros identificar el resplandor rojizo del Altar con los que brotan también del Ojo inscrito en el interior del Yelmo de Agamenón o del «amuleto de Karshit». Ambos fueron realizados a partir del poder de este altar. Si éste es destruido, aquéllos, y todo lo que creó el Corazón del Templo, lo serán también.

Todo el Sanctasanctórum está forrado de la piedra más blanca; paredes, techo y suelo reflejan la luz del Altar. Las ocho columnas marmóreas que sustentan la estructura de madera del tejado proyectan sombras fantasmagóricas.

Y entre ellas, en el más absoluto silencio, se encuentran los sacerdotes de la Diosa. Visten de blanco, pero sus ropas parecen ahora de sangre, como sus ojos. Levantan sus cabezas al entrar los PJs en la Cella. Como mínimo serán 3; como máximo, 11 (vid sección ¡Descubiertos!). El más anciano de ellos se sitúa entre el Corazón del Templo y los PJs; a su lado, espera una gigantesca figura embozada y quieta.

El Sumo Sacerdote se dirige a los aventureros con su voz susurrante y cascada:

«Griegos, habéis llegado muy lejos; vuestro tesón y fortaleza son tan admirables para mí como vuestra estúpida sencillez. ¿Habéis pensado acaso que llegando hasta aquí podríais evitar el destino que vosotros mismos os impusisteis al tomar el Yelmo que uno de vosotros porta?. No será así, pues es más largo el camino que os separa ahora del Corazón del Templo que todo el que hayáis podido recorrer nunca. Porque aquí, frente a lo que habíais venido a buscar, encontraréis la muerte, y serviréis a la Hambrienta durante el resto de vuestra estremecedora existencia.»

El último combate

Entonces, en respuesta a una señal invisible, todos los sacerdotes pasarán al ataque. Al mismo tiempo, el Sumo Sacerdote retrocede, súbitamente cubierto su lugar por la siniestra figura que ahora aparta su embozo. Todos ven ahora que trata de un espantoso muerto viviente. El Daugr del Agamenón, que carga con el rostro desencajado contra los aventureros.

El sumo sacerdote, protegido por Agamenón, lanzará conjuros contra cualquiera que se acerque al Corazón del Templo. Agamenón protegerá siempre al Sumo Sacerdote. El resto de los Sacerdotes atacará a todos los integrantes del grupo.

Al mismo tiempo actúa Ecthelion-Geisero. Ésta es su última oportunidad de tomar el Yelmo de Agamenón, acabando con el Ojo Azul y rescatando a su hija: es obvio que los PJs nunca lo conseguirían por sí mismos. Así, ordenará al PJ-Dominado que ataque al Portador del Yelmo. Entretanto él mismo se protegerá con un *Resistencia a Conjuros* de Intensidad 13 y pasará a atacar al Portador del Yelmo. Sus familiares saldrán de sus escondites entre el equipaje de Geisero para ayudar al Adepto. Corvul volará hasta una viga y desde allí lanzará hechizos de *Obstaculizar* de Intensidad 2 a los sacerdotes cercanos a Ecthelion. Ratis no saldrá de su escondrijo, dondequiera que está. Teotocópulis volará junto a Corvul. Desde lo alto lanzará hechizos de *Paralizar* sobre los sacerdotes cercanos al mago. Si Ecthelion

estuviera alguna vez en grave peligro, pronunciaría entonces el hechizo de *Estallido Mental* o *Locura*. El PJ-Dominado puede, si quiere, tratar de resistirse con una tirada de INTx3 a las órdenes del adepto. Si la saca, no hará nada en todo el asalto. Si saca INTx1 podrá hacer lo que desee ese asalto.

Sólo existe una forma de que los PJs salgan con bien de todo esto: atacando lo antes posible el Corazón del Templo, y destruyéndolo.

La Gran Destrucción

Para llegar hasta el Altar de piedra gris, el Corazón del Templo, es preciso luchar con el Sumo Sacerdote y con el Daurg de Agamenón.

El Altar suelta destellos levitando sobre El Abismo de la Diosa. Sólo se destruirá si es golpeado con fuerza.

Entonces la roca caerá partida en dos, y toda su magia saldrá de ella como cegadores rayos carmesíes, mientras la tierra tiembla y las columnas se desmoronan y todas las creaciones del Ojo Azul tiemblan antes de caer destrozadas. Con un ensordecedor rugido se abrirá luego la grieta del Abismo, tragando todo aquello que primero trajo, los enloquecidos sacerdotes, el Corazón partido, las ruinas del Templo Mayor.

Todo se desploma junto a los aventureros. Un tiro de DESx5 evitará que el PJ sea golpeado por los bloques mármoreos o las vigas que se parten contra el suelo agrietado. Si falla, el jugador recibirá 1D6 Puntos de Daño en dos localizaciones y quedará atrapado por un objeto de FUE 23. Las armaduras protegen contra este daño.

En el momento más aligido del caos formado, entre la polvareda carmesí, todos escucharán un grito, y con una tirada de *Buscar* podrán ver cómo Ecthelion se arroja al Abismo con un grito —¡Gorgo!—. De inmediato, todos sus familiares saltan tras él.

Por fin el estruendo comienza a cesar. La garganta se cierra lentamente. Alrededor de los aventureros todo lo que una vez conocieron como el magnífico recinto del Templo del Ojo Azul de Karshit es ahora sólo un montón de ruinas entre las que vagan los hombres como fantasmas; se esconden unos de otros para no ver sus expresiones desquiciadas.

El Corazón del Templo

Se trata de un gran bloque de piedra gris del que emana, como a pálpitos, una luz rojiza que envuelve todo a su alrededor. Se dice traída de un mundo muy lejano por uno de los primeros patriarcas del Culto.

De este Altar toman los Sacerdotes la mayor parte del poder que precisan para realizar los objetos mágicos que luego emplean. Aquí también sienten más próxima la presencia de su Diosa, y es frente al Corazón del Templo donde los nuevos miembros de la congregación se presentan a la Hambrienta.

De hecho, este Altar es un inmenso almacén de puntos de PER sacrificados a Karshit a lo largo de las eras por sus adoradores.

Su destrucción significaría la de todo lo que fue creado con su poder.

El Corazón del Templo se encuentra protegido por un poderoso encantamiento de *Guardia-7*.

A la hora de destruir el Altar, trata las pifias como si se trataran de pifias contra una puerta.

Atributos

Pt. Golpe: 40—
Pt. Armadura: 20—

SUMO SACERDOTE del Templo del Ojo Azul de Karshit

Es un anciano ya casi completamente calvo. Ha vivido muchos años consagrándolos todos al engrandecimiento del poder de Karshit en la Tierra, y sabe de cierto que los PJs no pueden triunfar. No obstante sólo la idea de que consigan su propósito le hace temblar, y no les concederá jamás piedad.

Características

FUE 10
CON 9
TAM 12
INT 16
PER 19
DES 11
APA 8

Atributos

Mov.: 3
Pt. Golpe: 11—
Pt. Fatiga: 19-5=14—
Pt. Mágicos: 19—
MR-DES: 3

Arma	MR	% Ataq.	Daño	% Det.	PTOS.
Mordisco	8	85%	4D6		
Esp. Corta	7	65%	1D6+1	35%	10
Daga (Kriss)	8	30%	2D4+4+Veneno	23%	12

Localización

de Golpe	Cuerpo	Proyectiles	Puntos
Pierna D	01-04	01-03	(5)0/4—
Pierna I	05-08	04-06	(5)0/4—
Abdomen	09-11	07-10	(5)0/4—
Pecho	12	11-15	(5)0/5—
Brazo D	13-15	16-17	(5)0/3—
Brazo I	16-18	18-19	(5)0/3—
Cabeza	19-20	20	(5)0/4—

Nota: El Sumo Sacerdote ya ha pronunciado sobre sí mismo los conjuros de *Dientes Asesinos-3* y *Hálito de Muerte-3*. Atacará con los ataques derivados de los mismos. Sólo empleará el Kriss si es imprescindible.

Esquivar: 56%

Armadura: cada localización del Sumo Sacerdote está encantada con 5 PA

Habilidades: Oratoria 100%, Hablar Latín Vulgar 60%, Hablar Griego 35%, Hablar Latín 80%, Leer/Escribir Latín y Griego 45%, Conocimiento humano 70%.

Habilidades Mágicas: Ceremonia 98%, Encantamiento 110%, Invocación 105%.

Magia Divina (100%): Dientes Asesinos y Sudor Acido (si se tiene *Dioses de Glorantha*); Adorar a Karshit, Curación de Heridas, Localizar Enemigos, Vínculo Mental, Visión del Alma.

Objetos Mágicos:

Kriss de Sacrificios: es un objeto sagrado muy importante

para el Culto de Karshit, y símbolo del poder del Sumo Sacerdote. Se trata de un puñal de larga hoja de finísimo filo y encantado para hacer el doble de su daño si da en el Pecho o el Abdomen de la víctima. Se emplea para los sacrificios humanos en el Santuario de la Llama Azul.

Asimismo también tiene un ataque paralizante; enfrenta el daño hecho al aventurero con el Kriss (en cualquier localización) con sus Puntos de Golpe Generales. Si vence el Kriss, el aventurero será paralizado.

Sus puntos de Armadura han sido también incrementados mágicamente.

SACERDOTES del Templo de Karshit

Son una decena. Tan fanáticos como el anterior, se sentirán felices muriendo ante el altar de su señora protegiendo el Sagrado Culto. Entre éstos puede encontrarse la horrible Krarshtela, que los PJs ya conocieron.

Características	Atributos
FUE 13	Mov.: 3
CON 12	Pt. Golpe: 13-
TAM 14	Pt. Fatiga: 27-7=20-
INT 15	Pt. Mágicos: 12-
PER 16	MR-DES: 2
DES 14	
APA 11	

Arma	MR	% Ataq.	Daño	% Det.	PTOS.
Mordisco	8	45%	3D6+1D4		
Esp. Corta	7	75%	1D6+1+1D4	35%	10
Daga	8	50%	1D4+2+1D4	35%	6

Localización de Golpe	Cuerpo a	Proyectiles	Puntos
Pierna D	01-04	01-03	(3)0/5-
Pierna I	05-08	04-06	(3)0/5-
Abdomen	09-11	07-10	(3)2/5-
Pecho	12	11-15	(3)2/6-
Brazo D	13-15	16-17	(3)0/4-
Brazo I	16-18	18-19	(3)0/4-
Cabeza	19-20	20	(3)2/5-

Nota: Cada sacerdote ya ha pronunciado sobre sí mismo el conjuro de *Dientes Asesinos*-2. Atacarán con ellos a los PJs.

Esquivar: 45%

Armadura: cada localización de los Sacerdotes está encantada con 3 PA. Además visten Cuero Duro en Pecho, Abdomen y Cabeza.

Magia Divina (100%): Dientes Asesinos y Sudor Acido (si

se tiene *Dioses de Glorantha*); Adorar a Karshit, Curación de Heridas, Localizar Enemigos, Vínculo Mental, Visión del Alma.

EL DAUGR de Agamenón

Agamenón vendió su cuerpo después de muerto al Culto de Karshit a cambio del Yelmo que le posibilitó vencer en la guerra de Troya y recuperar a su hijo Orestes, que había sido raptado. A su muerte, enviados de la Hermandad del Ojo tomaron su cadáver dejando en la tumba micénica su espíritu, vagando sin sentido para toda la eternidad. Luego lo trajeron a Mirkwood, y aquí lo retuvieron; desde entonces el cuerpo sin voluntad del que fue rey de reyes ha servido en todo a aquellos a los que debe su condena. Como otros muchos héroes fue primero tentado y luego aprisionado por el Ojo Azul, para servirse de todos ellos por fin en su anhelo de poder universal.

Por esto Agamenón, en un tiempo apuesto, noble y gallardo, ahora sólo inspira lástima y, sobre todo terror con su semblante cadavérico, su torturada expresión y sus ojos terribles y llenos de odio.

Características	Atributos
FUE 38	Mov.: 28-
TAM 28	Pt. Golpe: 16-
INT 15	Pt. Mágicos: 2
PER 13	MR-DES: 2
DES 16	
APA 7	

Arma	MR	Ataq.	Daño	Det.	PTOS.
Esp. Ancha	3	135%	1D10+1+3D6	65%	14
Escudo	4	70%	1D6+3D6	140%	18
Lanza 1M	2	102%	1D10+1+3D6	80%	14

Localización de Golpe	Cuerpo a	Proyectiles	Puntos
Pierna D	01-04	01-03	10/10-
Pierna I	05-08	04-06	10/10-
Abdomen	09-11	07-10	10/10-
Pecho	12	11-15	10/12-
Brazo D	13-15	16-17	10/7-
Brazo I	16-18	18-19	10/7-
Cabeza	19-20	20	4/10-

Notas: el Daugr atacará y parará dos veces si le ataca más de un enemigo, tratando de que ninguno se acerque ni al Sumo Sacerdote ni al Altar. Tiene sobre sí dos conjuros divinos de *Escudo*.



Epílogo

2000 años antes del nacimiento de los aventureros el culto del Ojo Azul de Karshit en la Tierra ofreció su ayuda al gran rey Agamenón a cambio del control de su cuerpo una vez el monarca hubiera muerto. El Yelmo que portaba el rey Atrida simbolizaba su impía promesa y la hacía siempre patente.

Movidos por la codicia los aventureros, muchos siglos después de la muerte del rey micénico, toman de nuevo el Yelmo; de este modo, la maldición se reactiva, pero esta vez les afecta a todos ellos.

Este es el origen de una larga odisea. Los PJs deben primero conocer la naturaleza de la maldición que recae sobre ellos. Luego, saber cómo destruirla. La pitonisa de Delfos les aclara ambas dudas.

Por fin viajan a Mirkwood, el Bosque Oscuro en los Alpes, donde el Ojo Azul tiene su Templo Mayor, que destruyen. Así se liberan así mismos y a todos los que padecieron antes torturas similares a manos de los cultistas de Karshit.

No obstante, quedan aún varios interrogantes sin resolver.

Gorgo ira poco a poco recuperando su verdadera personalidad a medida la magia del Ojo se diluya en el mundo; pero ahora todo el mundo que conoció está deshecho, y ha perdido a su padre.

Entretanto Antea, escapada de las garras de Karshit, recorre libre los bosques de Mirkwood; animales y plantas la cobijan y alimentan.

Pero el poder del Ojo no ha sido completamente derrotado. Tres años después de la destrucción del Santuario de Mirkwood el Abismo volverá a abrirse. Tal vez regurgitando un nuevo culto a la Diosa Hambrienta; o un Echthelion aún más poderoso.

Es posible que todos vuelvan a cruzarse alguna vez en la senda de los aventureros.

Anexos

Anexo 1

La Magia en la Europa Medieval

Siempre he considerado, personalmente, que la Europa Alternativa debía mantener una similitud con la que consideramos «histórica» que fuera más allá de la simple homogeneidad geográfica. Tales paridades irían encaminadas a respetar un «ambiente» que reflejara adecuadamente la aridez de aquellos tiempos y su cierta crudeza.

Esto podría exigir cambios en la aplicación típica de las reglas de RQ en algunos aspectos como el de la magia (adecuada para Glorantha, pero no para Europa).

En la Europa Tardomedieval –tras la caída del Imperio Romano– si bien aún subsiste la magia de druidas, sacerdotes y hechiceros, su poder y sus practicantes no dejan de disminuir bajo el empuje del cristianismo.

En términos de juego esto puede reflejarse en el hecho de que los jugadores deban justificar la posesión de magia por parte de sus PJs. Aún en el caso de que tal explicación sea satisfactoria, los aventureros sólo obtendrán un tercio de los conjuros de que dispondrían según RQA. A aquellos otros que se dedicasen profesionalmente a la magia –en esta campaña, sacerdotes y hechiceros– podrían vetárseles ciertos

hechizos poderosos y ofensivos, amen de reducirse sus habilidades mágicas en un 5% y el número de hechizos conocidos en 1/2.

También buscando una magia oculta y reservada a eruditos podrían admitirse nuevas reglas (tirada de *Encantamiento* para conocer el poder de un objeto y poder emplearlo, etc.)

Dado los PNJs típicos no conocerán ningún hechizo, los jugadores no deberían quejarse mucho de este nuevo «handicap».

Por fin, y para fomentar el rol en la partida, puedes ofrecer un x4 a aquellos que se declaren cristianos practicantes, a repartir en habilidades relacionadas con el culto: Oratoria, Conocimiento del Mundo, Hablar Latín Clásico, Conocimiento del Cristianismo (adecuado para relacionarte con otros de tu mismo credo)...

Anexo 2

El Ojo Azul de Karshit

Es el gran poder en la sombra en este módulo, origen oculto de todo lo que en él acontece, pero que sólo se manifiesta en el fin.

Aunque su presencia en la Tierra es antigua más allá de todo pensamiento, sólo ahora, cuando los antiguos dioses caen, ha podido desarrollarse con toda su fuerza. Porque Karshit no es una deidad terrestre, y así, conserva gran cantidad de fieles en otros planos; pero viene del continente Gloranthiano, a través de una falla que une ambos mundos desde hace eones.

En efecto, porque (como tal vez hayas imaginado, avisado lector) Karshit no es sino la transcripción terrestre del nombre de *Krarsht*, la Hambrienta, que busca extender sus dominios por todo el Cosmos (Vid. pg 80 de la extensión *Dioses de Glorantha*).

La falla, nombrada el Abismo de la Diosa, se abre cada 13 años, pero faltan sólo tres para su próxima apertura. Una vez acabada esta aventura puedes emplearla para enlazar, si así lo deseas, con la propia Glorantha, y seguir allí tus aventuras.

Aunque no es preciso poseer el suplemento *Dioses de Glorantha* para jugar este módulo será, no obstante, interesante para jugar su segunda parte. Toma de él la magia y las características de los acólitos de Karshit.

Anexo 3

La Tablilla Mortuoria de Agamenón

Concebida para alejar todo peligro de la tumba del rey de reyes, fue rota y sus pedazos separados cuando Agamenón perdió el favor de los dioses.

No obstante, una vez reunidos los fragmentos, los poderes de la tesera volverán a activarse y cualquiera podrá emplearlos en su provecho.

Tales poderes se cifran en la capacidad de la placa de bronce de ahuyentar los espíritus de los 12 guerreros que velan la tumba del rey atrida en el «Tholos», y que de otro modo darían rápida cuenta de cualquier intruso.

La tablilla protegerá a todos aquellos que se encuentren en un radio de 5 ms de ella. Es imprescindible que los PJs la posean a la hora de penetrar en la tumba de Agamenón.

Este es el mensaje completo de la tesera:

En la hora de mi muerte yo, Agamenón, rey de Micenas y grande entre los grandes de Hélade, por esta placa resguardo mi reposo de todo mal mundano, según la forma de los Atridas que de padres a hijos se nos transmite. Pero temo que hoy la vieja fórmula no sirva, porque por la gloria y la libertad sacrificuéme joven, desoyendo así el oráculo de Delfos, a una forma de maldad que ahora repudio, y que sólo enfrenté por bien de mi hijo. Nunca gozaré del Hades eterno. Otro cuerpo vivirá otra vez mi alma, y yo, que me dí por ella, ya no será libre, y mi voluntad será ya la de otro, cuando me tome el Ojo Azul terrible.

¡Oh, Zeus, tantas veces padre! Perdóname, y entiende que si quebranté vuestra sagrada ley fue sólo por amor filial.

Corto será mi descanso entonces, bajo el sagrado monte de Alperion, donde el sol es de bronce.

Para mi desgracia y la del Mundo volveré y ya no seré yo.

Agamenón, rey de Micenas.

El texto de la tablilla remite al episodio previo a la guerra de Troya de que se habla al inicio del libro.

Agamenón vendió su cuerpo después de muerto a la Hermandad del Ojo Azul de Karshit como rescate de su hijo Orestes, recién nacido, y por el poder de destruir Illión con un poderoso Yelmo. Por ello fue maldito por los dioses y su espíritu condenado a vagar por la antigua urbe de Micenas hasta su redención. Ésta sólo podría darse cuando alguien derrotara primero su alma atormentada, luego el corrupto cuerpo que atesora la Hermandad en el santuario oculto de Mirkwood; ambas cosas serán logradas por los PJs si consiguen llegar al final de la campaña. En el **Capítulo V** dan cuenta del Espectro atormentado del rey de Micenas; en el **Capítulo X** harán lo propio con su cuerpo.

De este modo los aventureros, persiguiendo sus propios intereses, ponen fin a una historia que dio comienzo en los primeros años de los hombres y muchos siglos antes de su nacimiento.

Anexo 4

El Templo de Helios en Micenas

Atreo y el Vellochino de Oro

Teófane era una mortal muy bella, hija del rey de Tracia. Un día Poseidón la vió y quedó prendado de ella. Sin embargo la doncella tenía muchos pretendientes, de manera que el celoso dios la transformó en oveja para despistarlos. Estando Teófane bajo esta nueva forma parió un corderillo con un vellochino de oro purísimo, y Zeus, tío del animalito, decidió que éste abandonara el hogar materno y viviera en Grecia, cerca de Micenas.

Por aquel entonces Pélope, rey de Micenas, había muerto con dos hijos, Atreo y Tiestes, que de inmediato pretendieron tener todos los derechos sobre el trono paterno. Para evitar una guerra fratricida ambos hermanos acudieron a Delfos, esperando que el oráculo les brindara la clave de la sucesión. Y así sentenció en esa ocasión la pitonisa:

«El rey será aquél que encuentre un cordero de oro».

Los monarcas de entonces no son como los que estamos acostumbrados a ver hoy. En esta época ellos tenían rebaños, efectuaban reparaciones en su casa, y ayudaban en tareas domésticas. Da la casualidad de que el cordero de oro llevaba ya algún tiempo en el rebaño de Atreo, pastando feliz. Pero esto sólo lo sabían los pastores y la mujer del propio Atreo, enamorada a la sazón (no, del cordero no) de su cuñado Tiestes. De modo que al enterarse ésta de las proféticas palabras del Oráculo cogió al dorado animal y lo trasvasó al rebaño de su amante, Tiestes, quien de inmediato se proclamó rey de Micenas.

Sin embargo Zeus, que lo había visto todo, no estaba conforme con el resultado y mandó a Hermes a que informara a Atreo del engaño de que había sido objeto. Éste lo hizo, aunque por desgracia olvidó mentar al joven la parte que su esposa tuvo en el asunto. Aún así Atreo se dirigió a su hermano, ahora rey, y presentó sus quejas. Pero como carecía de pruebas, el otro no creyó sus palabras:

- Aceptaría la decisión de buen grado si no sospechase alguna intriga -dijo Atreo, cada vez más convencido de haber sido víctima de una confabulación-. Estoy tan seguro de que aquí ha habido trampa como de que el sol sale por el Oriente.
- ¡Si eres tú el verdadero rey, que salga por Occidente! -exclamó entonces Tiestes con desprecio.

La discusión prosiguió toda la noche. Pero el amanecer del día siguiente se presentó de un modo extraño; de ordinario las primeras luces del alba se filtraban por las ventanas que daban a las colinas situadas al Oriente, pero aquél día fue al revés. Una luz deslumbrante subía por el otro lado, porque aquél día Helios había salido con su carro por Occidente, lejos, más allá de las columnas de Heracles. Ante aquella señal indiscutible, Tiestes dejó el trono a su hermano y se fue del reino.

De GUIBSON, Michael. «MONSTRUOS, DIOS Y HOMBRES de la MITOLOGIA GRIEGA». 1984, Ediciones Generales Anaya. Pags. 88-89.

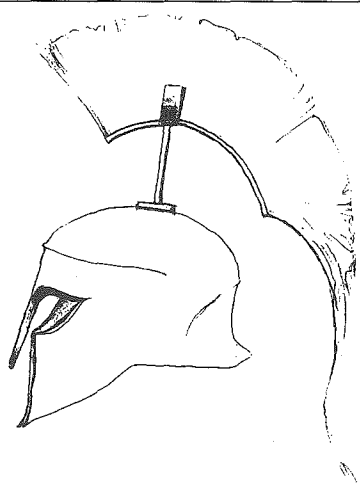
Allí donde el Sol es de Bronce

Tiestes miró mucho tiempo al sol, descoyando orgulloso por entre las altas montañas en lugar de reflejar su bronce en el mar no muy lejano. Luego dio la vuelta y marchó, solo, de la ciudad.

Desde entonces todo aquél que oteara el Occidente desde el último mirador de Tiestes volvía a vivir ese trágico momento, y podía ver siempre el mismo Helios, saliendo rojizo de las colinas, aunque siempre inmóvil, como un espejismo, mientras el verdadero sol, en el exterior, recorría ya los cielos con normalidad.

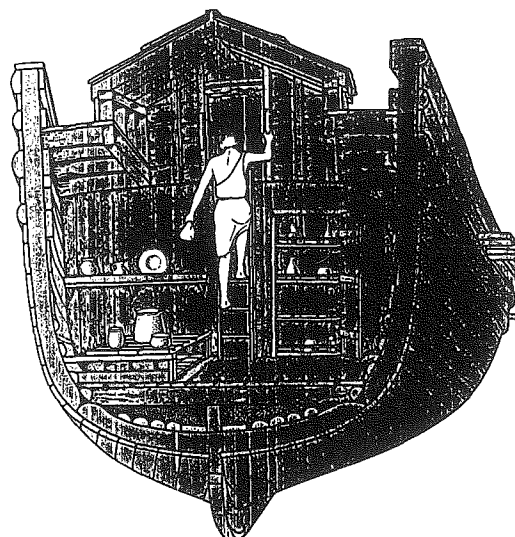
Agradecido al prodigio que le proporcionó el trono, Atreo declaró el mirador sacrosanto, dotándolo de unas enormes puertas de bronce y forrándolo de blancos mármoles. Helios, complacido a su vez por todo ello, supo siempre mantener impoluto el lugar. Y decretó que cualquiera que atravesara las inmensas puertas bronceas pudiera en adelante deleitarse con su único nacimiento por el Occidente.

Documentos

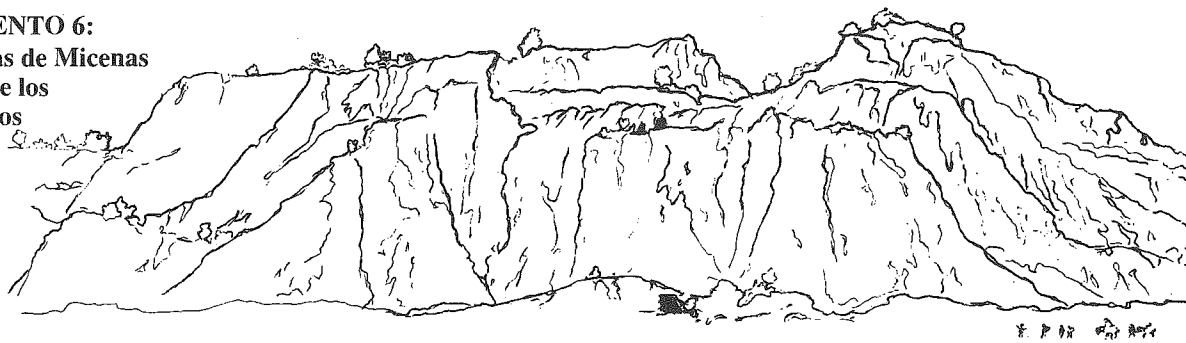


DOCUMENTO 14
El Yelmo de Agamenón

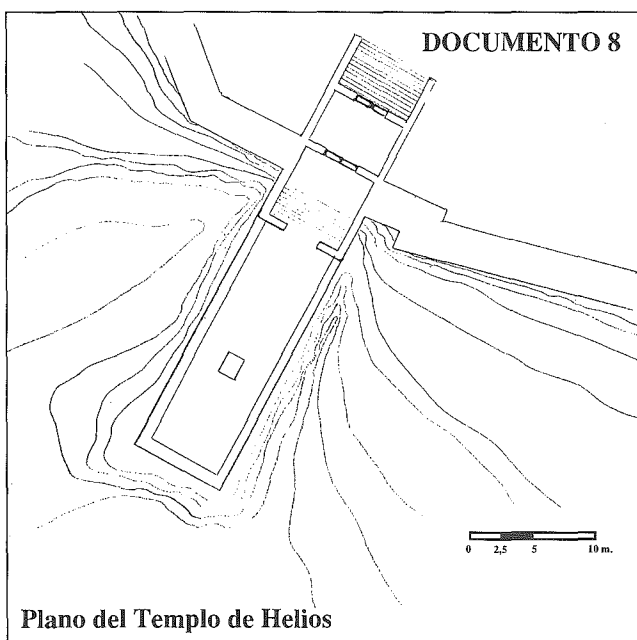
DOCUMENTO 4: Sección del Grifo de las Olas



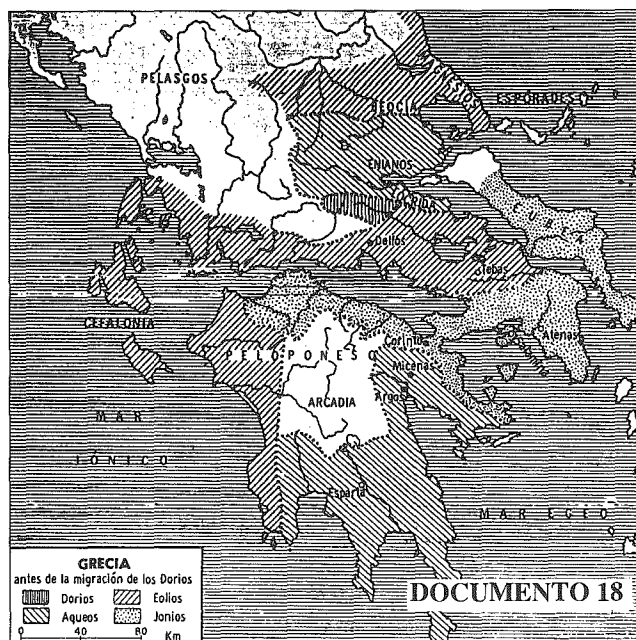
DOCUMENTO 6:
Las Ruinas de Micenas
Llegada de los
aventureros



DOCUMENTO 8

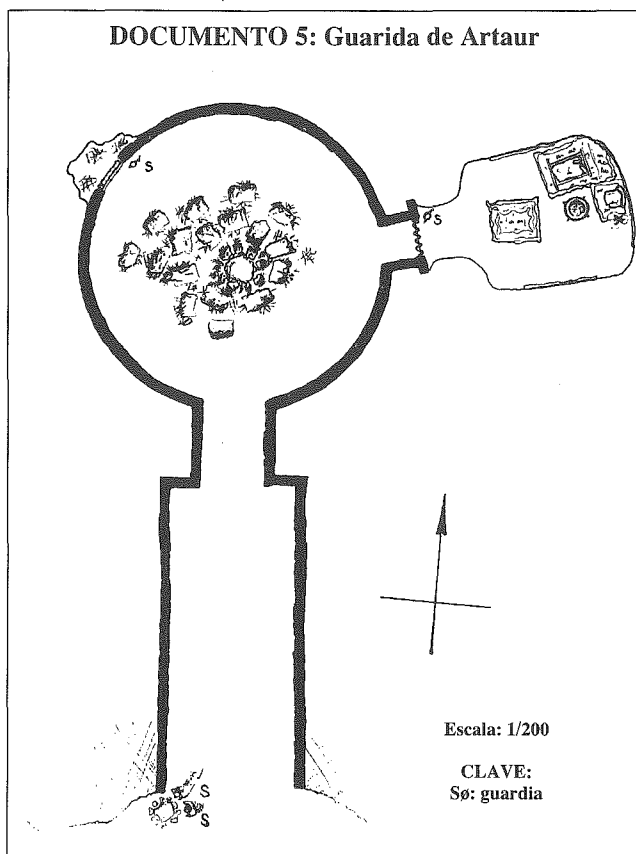


Plano del Templo de Helios

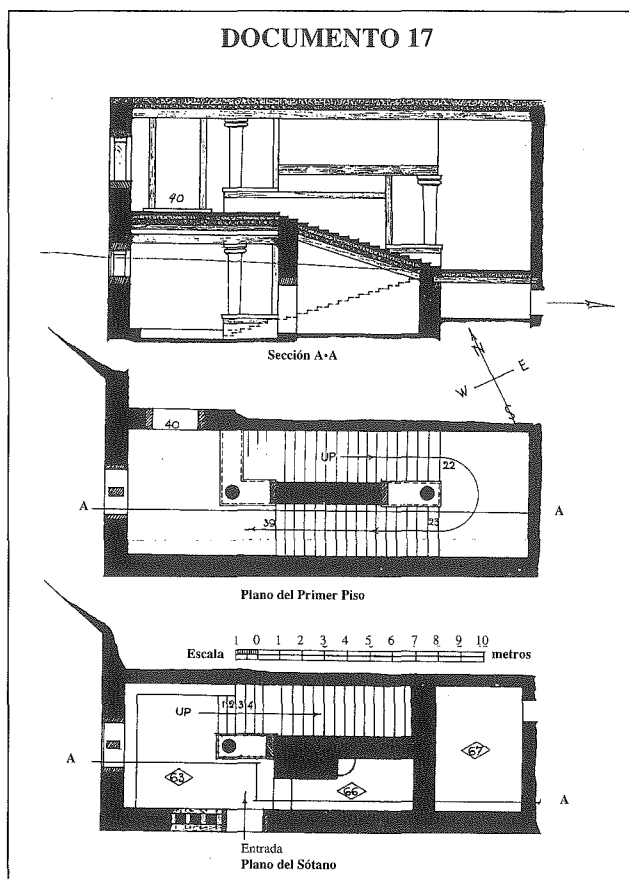


DOCUMENTO 18

DOCUMENTO 5: Guarida de Artaur



DOCUMENTO 17



DOCUMENTO 11

Inscripción en la puerta del Mausoleo de Agamenón

ΕΥ ΙΛ ΤΟΥΤΟ ΕΥΧΕΤΟ ΑΙ ΖΥΖΕΙΧΥ
 ΙΛ ΤΟΥΤΟ ΕΥΧΕΤΟ
 ΧΥΡΕΥΧΥ ΕΥΧΕΤΟ

DOCUMENTO 9: Las puertas del Templo de Helios



1. PUERTA HISTÓRICA CERRADA
 PUERTA TEMPORAL ABIERTA
 Los PJs pueden:
 - pasar al templo
 - pasar del templo a su tiempo
 Los PJs NO pueden:
 - pasar a la Micenas Antigua



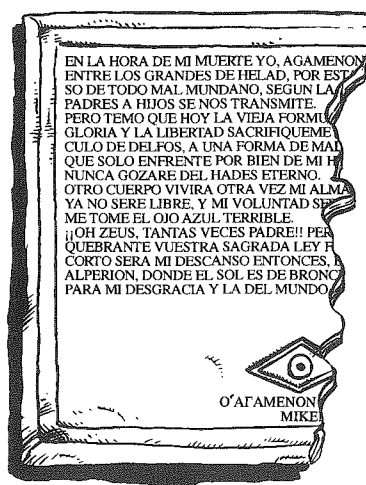
2. AMBAS PUERTAS ABIERTAS
 Caracteres de ambas épocas (590 d.C. y 1100 a.d. C.)
 pueden:
 - pasar al templo e interactuar en él
 - al salir, cada uno vuelve a su tiempo



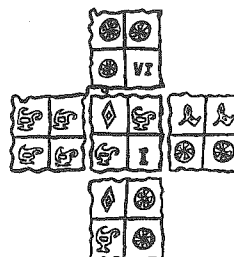
3. PUERTA HISTÓRICA ABIERTA
 PUERTA TEMPORAL CERRADA
 Caracteres que estuvieran previamente en el interior
 del templo pueden:
 - Acceder a la antigua Micenas, 1000 años a.d.C.
 - Para salir es preciso incrustar los ojos del dragón en
 el interior de la puerta temporal.
 - Que alguien se la abra desde el exterior

DOCUMENTO 2:

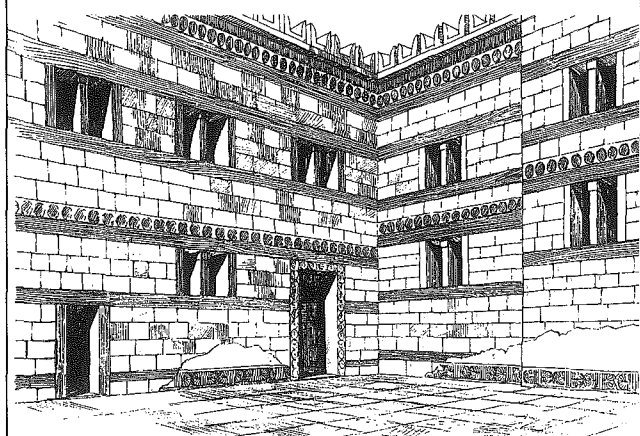
La mitad de la Tablilla de Agamenón



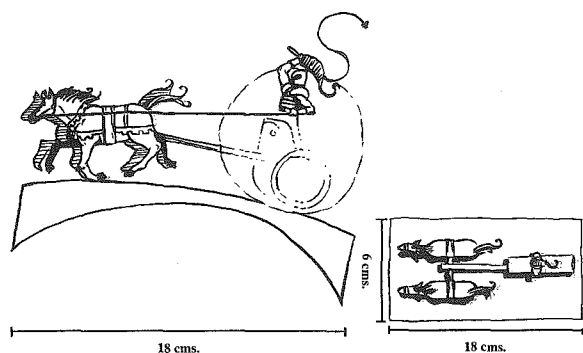
DOCUMENTO 10: Mosaico de las Esfinges



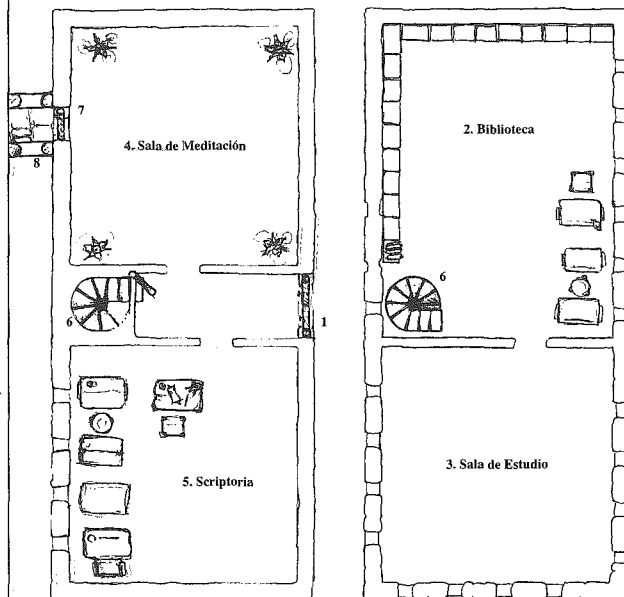
DOCUMENTO 16: El Palacio de Micenas



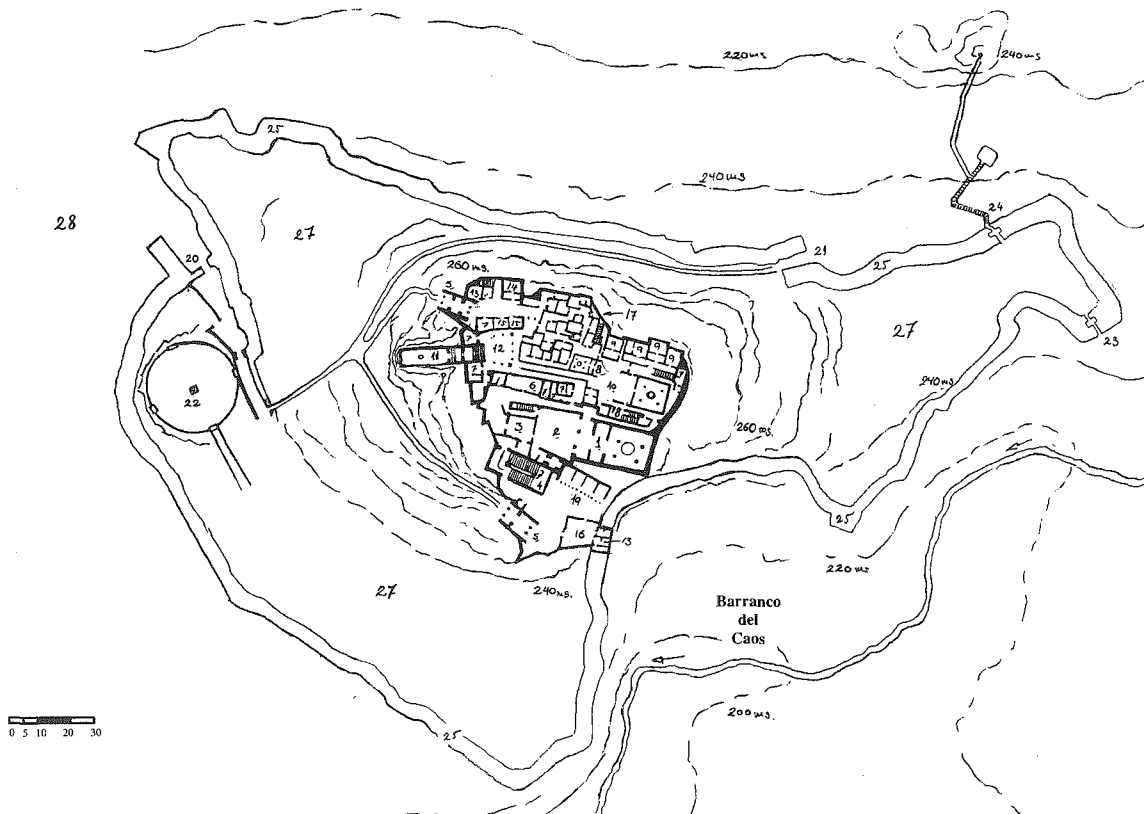
DOCUMENTO 12: El Carro Solar



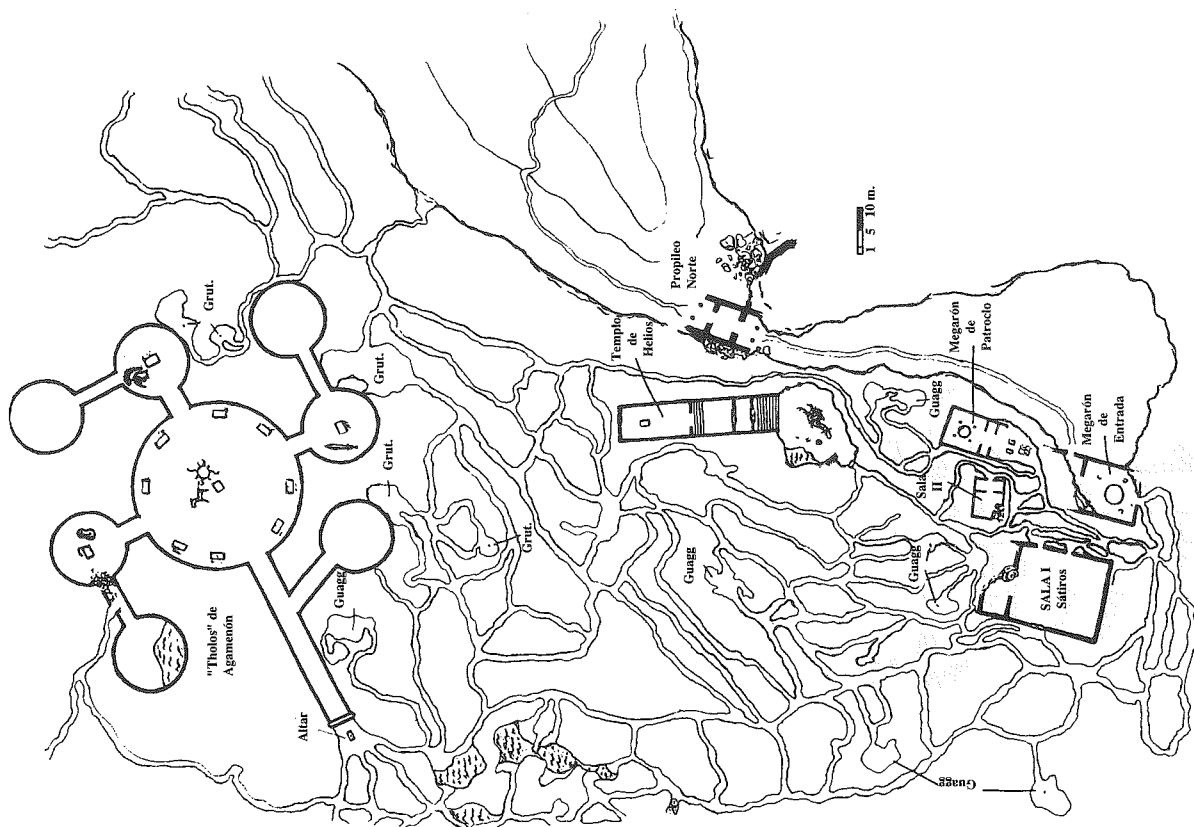
DOCUMENTO 21: Edificio de las Ciencias



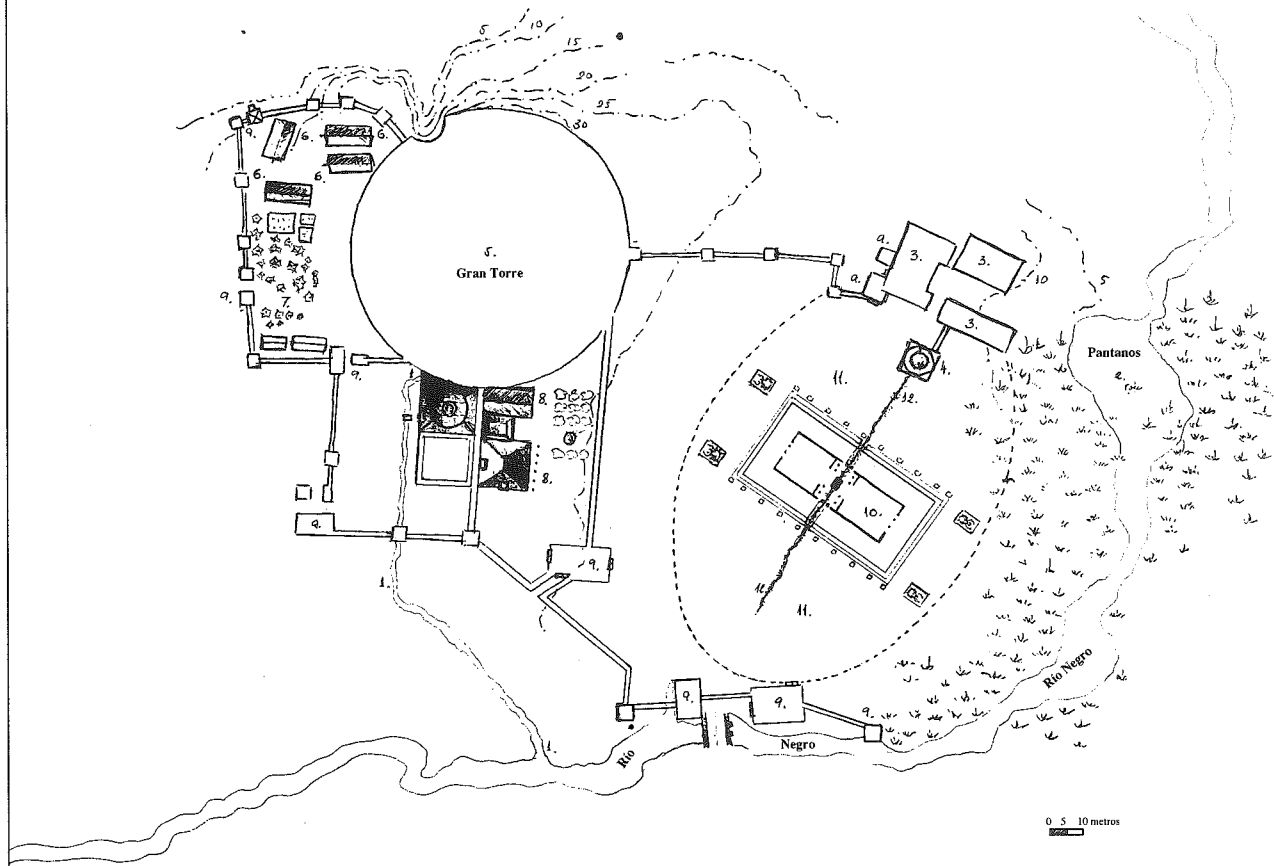
DOCUMENTO 15: La Ciudadela de Micenas en 1200 a. d. C.



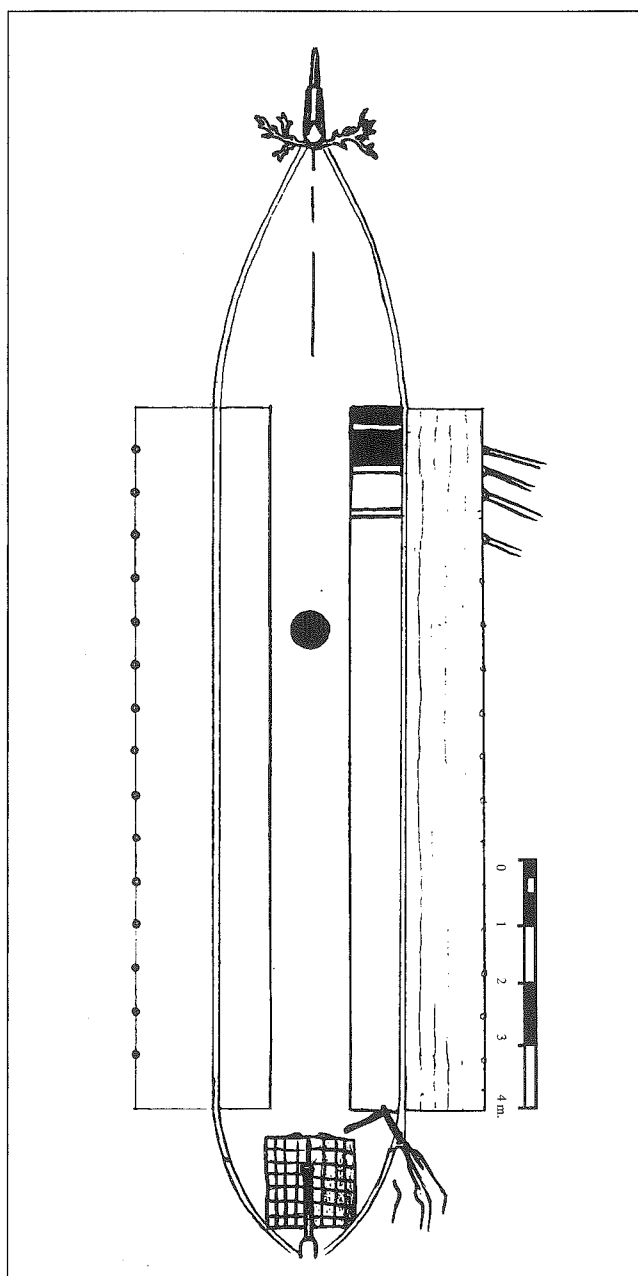
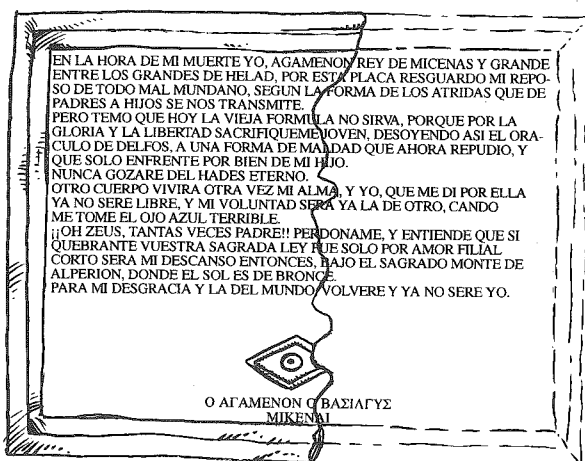
DOCUMENTO 7: Las Ruinas de Micenas



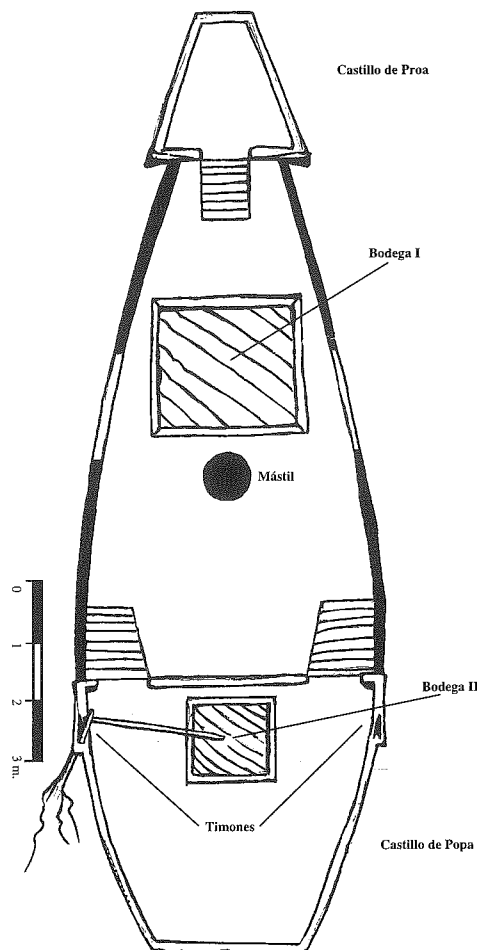
DOCUMENTO 20: Recinto del Templo de Karshit en Mirkwood



DOCUMENTO 13: La Tablilla de Agamenón



DOCUMENTO 3: «El Grifo de las Olas»



Hoja de Características de las Embarcaciones para RuneQuest

Nombre del barco: Grifo de las Olas	Tipo del casco: Mercante
Propietario: Kritos Metástasos	Año de construcción: 585 d. C.
Capitán: Alimokas Kokopkozas	Edad del navío: 4 años
Tripulación	Longitud: 16 m. Manga: 5 m.
Oficiales: 1 Guerreros: 2 (1 mago &)	Tipo de velamen: cuadrado latino
Marineros: 8 Remeros: 8 (los marinos)	Filas de remos: 1 2 3
MA pt. estructura: 04	MA vel. máxima: Depende
Vel. máx. a vela: 7	Vel. máx. remando: 1 nudo
	Borda libre 3 mo.
	Calidad del casco: 11
Puntos de estructura: 50	Navegabilidad: 20

DOCUMENTO 19: «El Ciervo de las Olas»

Hoja de Características de las Embarcaciones para RuneQuest

Nombre del barco: Ciervo del Mar	Tipo del casco: _____
Propietario: _____	Año de construcción: 530 d. C.
Capitán: _____	Edad del navío: 60 años
Tripulación	Longitud: 21 m. Manga: 3 m.
Oficiales: 2 Guerreros: 6	Tipo de velamen: cuadrado latino
Marineros: 9 Remeros: 28 + 12 G. & M.	Filas de remos: 1 2 3
Puntos de estructura: 60	Navegabilidad: 12



El Portal de Karshit



Por Luis Caballero



El Portal de Karshit es una gran campaña en la Europa fantástica. Empieza cuando los aventureros toman fortuitamente posesión de una tablilla mortuoria, viéndose al tiempo sumergidos en la vil trama de la campaña.

Visita Micenas, Venecia o piérdete en siniestros laberintos, lucha contra fantasmas, hombres y monstruos, mientras te adentras en un misterio sobrecogedor.



Es necesario tener un RuneQuest Básico para utilizar *El Portal de Karshit* adecuadamente.

