

CUCO CARRILLO ALEGRIA



# ÓUREO

UN TEMPLO EN MITAD  
DEL CAMINO

# ÁUREO

## UN TEMPLO EN MITAD DEL CAMINO

### AUTOR

Cuco Carrillo Alegría

### EDITOR

Andrés Carabantes

### MAQUETADORES

Tabaré Santellán  
Dani Coronil

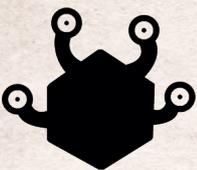
### MAPA

Juancho Duma

### ILUSTRACIONES ESPECIALES

Tom Chalky  
Rawpixel  
Pixabay

A Robin Wood, padre de Nippur de Lagash y de otros tantos héroes y villanos; vivirás para siempre en tu obra y en la de aquéllos a los que nos inspiraste. Gracias por todo.



La marca de *Áureo: La Edad de los Héroes* es © de Francisco Carrillo Alegría. La edición en castellano es © 2021 Andrés Carabantes.  
Todos los derechos reservados.

Salvo la marca, el contenido de este libro es publicado  
bajo licencia CC BY-NC-SA 3.0 ES

Impreso en España – Tórculo Comunicación Gráfica, S.A.



Áureo: La edad de los héroes

# UN TEMPLO EN MITAD DEL CAMINO

Por Cuco Carrillo Alegría



- A- Gran Templo de Zeus
- B- Templo de Hera
- Γ- Entrada a la Acrópolis
- Δ- Muralla de la Acrópolis
- E- Teatro
- Z- Camino procesional a las criptas
- H- Templo circular al héroe
- Θ- Estadio
- I- Palestra y Gimnasio
- K- Mercado semanal
- Λ- Chora
- M- Casa de invitados
- N- Puertas
- Ξ- Gran fuente y ágora
- O- Pritaneo
- Π- Caballerizas
- P- Bouleuterión
- Σ- Zonas de cultivo
- T- Templo de Poseidón
- Υ- Barrio de los pescadores
- Φ- Puerto
- X- Barbacana
- Ψ- Santuario
- Ω- Río



## RESUMEN DE PARTIDA PARA EL DEMIURGO (DIRECTOR DE JUEGO)

En esta partida, durante una gran tormenta, los PJ confluirán en un templo de Ares. Allí conocerán a Goran: un adinerado meteco que, tras veinte años de ausencia, vuelve a su ciudad natal buscando a su padre. Al llegar a Egea descubren que todo está peor de lo que pensaban: miseria, ejecuciones públicas, y mucho miedo. Además no hay rastro del padre de Goran: parece que nunca hubiera existido. Todo por culpa de un tirano llamado Laker. Guiados por su nuevo amigo, los PJ serán conducidos a un combate ritual para derrotar al tirano y dar la corona a un bebé con derechos al trono, aunque pronto descubrirán que nada es lo que parece.

Los personajes están siendo manipulados por la Casa de Kiro: una familia de aspirantes al trono dispuesta a todo por ostentar el poder. Tras una serie de acontecimientos acabarán rescatando a la princesa de la mazmorra del palacio ayudados por el verdugo: un extraño ser que se debate entre asumir su papel de monstruo y atesorar la poca humanidad que le queda. Cuando en el desenlace todas las conspiraciones y tretas se descubran, el verdugo estará dispuesto a aceptar una maldición de los dioses con tal de que se haga lo que es justo. En el último momento, tendrán que decidir si matar al verdugo por sus muchos pecados o perdonarle su vida maldita...



## 1. PRELUDIO

[Leer en voz alta ante los jugadores:]

*Os encontraréis en Macedonia. La pertenencia de esta región a la Hélade es un tema controvertido. Aunque Macedonio era uno de los hijos de Heleño, esta es una tierra salvaje e indómita, donde la civilización se reduce a las ciudades y los caminos son peligrosos. Las guerras fronterizas entre Estados son comunes y, a menudo, los mercenarios del bando perdedor se reconvierten en salteadores de caminos cuando el salario deja de llegar. Es, en todos los sentidos, el lugar que está a medio camino entre la belicosa Tracia y la civilizada Península Helénica.*

## 2. LA TORMENTA PERFECTA

En las barbáricas tierras del norte, una tormenta fortísima, que hace prácticamente imposible caminar, sorprende a los personajes en los caminos. La fuerza de la tormenta es tal que, si no encuentran pronto refugio, difícilmente podrán sobrevivir a esta noche.

Como es costumbre en estos belicosos pueblos, un templo de Ares se sitúa a una distancia prudencial de una polis, para que el ejército pueda rogar al dios de la guerra cuando marcha y apaciguar su ira con el fin de que la contienda nunca llegue a la polis.

Este templo de Ares, visible desde la lejanía (quizás iluminado por un rayo, quizás enviado por los dioses para indicar el camino), será el lugar donde los personajes se encuentren. Irán llegando en grupo (si ya se conocen) o poco a poco, de forma escalonada (quizás alguno hubiera llegado antes de que estallara la tormenta, bien porque estuviera practicando sacrificios, bien porque predijera que se acercaba la tormenta).

### NOTA PARA EL DEMIURGO:

Si alguno de los jugadores duda de si entrar o no, explícales que no se considera sacrilego entrar a un templo sin permiso, siempre y cuando sean respetuosos. Lo normal es que estos templos estén vacíos ya que la mayoría de los sacerdotes viven en sus casas y van a los templos solo a oficiar sacrificios.

El templo es como cualquier otro: está rodeado de columnas y, tras la fachada y las inmensas puertas de madera, hay una pequeña parte cubierta. En el centro, una gran nave central cubierta donde se encuentra una estatua del dios Ares, que parece esperar hastiado hasta que empiece alguna guerra. Si los personajes deciden investigar un poco el templo, encontrarán una habitación cerrada con un gran candado en forma de tesoro. Si lo abren, no encontrarán nada de valor, excepto al-

gunas armas normales (lanzas, espadas...), pero habrán logrado enfurecer a Ares y Atenea por lo que se apuntarán una hamartia con cada uno. También encontrarán una habitación con leña que podrán usar para encender una gran hoguera en una superficie metálica redonda y cóncava situada en el centro de la nave principal del templo.

En una esquina de la habitación principal, a los pies de una estatua del dios Fobos, una figura, iluminada por un rayo que entra por uno de los grandes ventanales, trata de esconderse sin mucho éxito. Está cubierta por una manta, una túnica raída y vendas. Tiene un bastón de madera a los pies para ayudarse a caminar. Sin ningún lugar a duda, se trata de un leproso. Dice que es un maldito expulsado de la civilización por su enfermedad, que vive en una cueva cercana de las montañas, pero que la tormenta le ha obligado a buscar un refugio más sólido. Suplica a los señores que le dejen quedarse en un rincón, que no molestará, pero que no sobrevivirá bajo la tormenta.

Si le preguntan por su nombre, dirá que ya no tiene, que solo es una sombra, que pueden llamarle así si quieren: Sombra. Si alguno de los personajes se le acerca o le amenaza de alguna forma, se acogerá a sagrado. Esta es una tradición imperante en muchos lugares de la Hélade, mediante la cual una persona solicita la protección de los dioses al encontrarse en un templo. Desde ese momento, cualquier persona que intente algún mal, como herirlo, matarlo o intentar sacarlo a la fuerza del templo, será maldita por los dioses, lo que probablemente le condene a una eternidad de tormentos en el Tártaro (si algún personaje hiciera algún mal directo a alguien acogido a sagrado, obtendría automáticamente la maldición Despreciado por un dios Olímpico: Zeus sin obtener los 7 PX correspondientes).

### 3. ATARDECER NEGRO

Conforme llegue el atardecer, aparecerá un jinete en el templo, entrando con su caballo hasta la nave principal. Pelo negro, bien parecido, de unos 25 años. Aunque no es noble, puesto que no lleva escudos heráldicos, es claramente de una familia rica, por sus colgantes, brazaletes y alhajas de oro. Llega de forma amistosa y con amables palabras, presentándose como Goran, hijo de Yarek. Comparte su comida con las demás personas presentes, siguiendo las leyes de la hospitalidad, e incluso deja algo cerca del leproso, junto con unas monedas, para que pueda comerlo.

Les cuenta que es originario de Egas, la ciudad que tienen cerca, pero que no la ha pisado en veinte años y que su padre es un próspero comerciante que lo envió a estudiar sanación a Delfos. Dos veces al año le en-

vía un esclavo con dinero y noticias de la polis. Desde hace quince años, esta ha caído en manos de un tirano terrible que trata con brutalidad al pueblo: Laker, el cruel, que asesinó al rey, secuestró a su hija recién nacida, la cual no ha vuelto a ver nadie, y desde entonces domina con mano de hierro e impuestos desorbitados.

### 4. ANOCHECER BLANCO

Cuando está diciendo esto, un grupo de seis soldados entra en el templo. Van armados con lanzas y llevan armaduras. Exigen un impuesto de 1 dracma (100€) por transitar los caminos. Lo hacen de malas maneras, con amenazas veladas. Si se ven con posibilidades, pedirán más dinero por pernoctar, por las caballerizas... Goran se negará a pagar, diciendo que, si ya es una blasfemia pedir dinero por transitar los caminos de Hermes, él es ciudadano de Egas y nadie bajo el cielo debería pagar por ir a su tierra. A menos que algún PJ lo impida, comenzará un combate. Goran tiene maestría en la espada como para vencer a algunos y poner en huida a los demás, pero si los personajes lo ayudan, será un paseo.

Si registran los cuerpos, a parte de la armadura (de placas) y las armas (*dory*, *xiphos*, *rhomphaia*...) llevarán, cada uno, unos cinco dracmas.

Recuerda que un combate como este dará aretés con Ares, aún más si se mató con armas cuerpo a cuerpo; con Apolo y Artemisa si se mató con armas a distancia; con Hades si se mató a alguien. Por otro lado, dará hamartias con Atenea si se mató innecesariamente, con Hades y Ares si se permitió huir a los supervivientes, con Ares si se rehuyó la pelea...

### 5. AMANECER ROJIZO

A la mañana siguiente, con el amanecer, llegará, acompañado por un esclavo, el sacerdote de Ares que rige el templo. Es un anciano cuya cara cruza una cicatriz que le ha dejado un ojo muerto y ensangrentado, abierto continuamente; el otro está muy entrecerrado, por lo que parece que no ve prácticamente nada. Al llegar, exclama:

-Aquí huele a sangre, dolor, gloria y muerte.  
Me gusta.

Les dice que, si quieren, pueden enterrar los cadáveres en el camino o, si lo prefieren, llevarlos a la granja de cerdos que está a tres estadios en dirección Este (siempre cogen cualquier cosa que les lleven para dar de comer a los cerdos y nunca hacen preguntas).

*-En cualquier caso, coged esa carretilla y no me dejéis esto así, que pronto empezarán a apestar. Y hablando de cosas que apestan. ¡Tú! Sal de las sombras. Si vuelvo a verte en mi templo, te rebanaré el pescuezo. Puedo oler a los de tu calaña a cinco estadios de distancia...*

*-Me acojo a sagrado -responderá el leproso.*

*-Haz lo que quieras, pero no esperes que te dé de comer, escoria. Por cierto: ¿queréis hacer otro sacrificio al gran Ares? No solo por haberos favorecido en la batalla que habéis librado, sino para que lo haga en todas las que están por venir*  
☐ *sonríe desdentado.*

## 6. LA CIUDAD DE EGAS

Cuando salgan del templo, Goran los invitará a casa de su padre, Jarek, para que estén presentes en el banquete que dará en su honor. Al llegar a la entrada de la polis, encuentran a un hombre corpulento y alto, con una capucha sobre la cara, escasos paños que tapan pocas partes de su corpulento cuerpo y una enorme hacha sobre su espalda. Está retirando unos cadáveres comidos por las moscas, empalados a las puertas de Egas. El verdugo los mira de lejos y desaparece con una carreta hacia el lado Oeste de la ciudad.

Un anciano que pasa por su lado escupe al suelo y dice en voz suficientemente alta como para que le oiga:

*-¡Maldito seas, verdugo!*

El verdugo ignora estas provocaciones, y sigue su camino. Si le preguntan, el viejo dirá que el hombre está maldito por aceptar ese trabajo. Antes de que llegara Laker a Egas, la pena de muerte estaba prohibida dentro de los muros de la polis.

*-Según nuestra tradición, la Gran Diosa lo había prohibido. Pero ese desgraciado vendió su alma por un buen montón de oro. De nada le servirá...*

*...en el Tártaro. Dicen que duerme en las mismas mazmorras donde pasan sus últimos momentos aquellos a los que da muerte e, incluso, que come la misma bazofia que ellos.*

La Gran Diosa es un culto sincrético que representa a todas las diosas poderosas (Gea, Hera, Cibele, Deméter, Nyx...) o a una sola de ellas, no quedando claro cuál es en cada caso, ni siquiera para los propios sacerdotes del culto. Es una reminiscencia de la Edad Oscura donde este culto era el único permitido.

Al llegar a la ciudad, un ambiente de miseria y desesperación se palpa en el ambiente: la gente camina con miedo por las calles, pocos negocios abiertos, miradas recelosas a los extranjeros... Si miran hacia la parte alta de la ciudad, verán que en la acrópolis todos los templos parecen derruidos y el único edificio que permanece intacto es el palacio real. Goran dice que recuerda muy poco de la ciudad de su niñez, pero sí lo suficiente como para llegar a casa de su padre.

Una vez encontrada la estatua del fundador de la ciudad, hoy en día solo quedan la peana y los pies, sigues hasta la fuente principal, todo recto hacia el Oeste y...

La casa de su padre ya no está. En su lugar hay un solar; la casa está destruida, como si llevara así muchísimos años. Goran cae derrotado al suelo, en estado de shock.

A estas alturas, si no ha ocurrido antes, es normal que los PJ pregunten a Goran cuándo fue la última vez que tuvo noticias de su padre. Dirá que, durante veinte años, dos veces al año recibía noticias y dinero de su padre que traía un esclavo de confianza.

*-Mi padre era escueto hablando de cómo estaban él y la ciudad, pero obviamente endulzó la realidad para que yo no sufriera. La última vez que debía presentarse, el esclavo no apareció, por lo que decidí salir de Delfos y venir para acá, dando un largo rodeo, para conocer mundo. De eso hace ocho meses.*

Si pregunta a los vecinos o a la gente que pasa por allí, nadie recordará esa casa en pie, ni a los que vivían en su interior. La gente tampoco está muy por la labor de hablar con un extranjero. Solo queda en pie una higuera. Si preguntan a los vecinos, llegarán a la vivienda de Katina, la viuda de Mirko, de la Casa de Kiro.

Cuando toquen la puerta les abrirá una esclava que, sin preguntar, los invitará a pasar. La vivienda de la Casa de Kiro es una amplia villa venida a menos. Lo que un día debió de ser una casa rebosante de vida, riquezas y tapices, hoy ha quedado casi vacía como la cáscara de un huevo, donde apenas quedan un puñado de criados y unos pocos animales en los establos. Esto denota la pobreza de la polis, en la que incluso los ricos son pobres.

La esclava los conducirá al patio central. Allí, el cadáver de un hombre rubio de estatura media está tendido en una pira funeraria, mientras solo es velado por una criada, que hace las veces de plañidera. Las ropas elegantes y los blasones con el símbolo de su casa contrastan con el cuerpo molido a palos, hinchado por una brutal paliza, sin duda proporcionada por varios hombres. Tiene la cara tan deformada por los golpes, que incluso a su mujer, Katina, le costaría reconocerlo.

Katina, una mujer de unos cuarenta años, vestida con ropajes nobles y algunos adornos, hace acto de presencia con un bebé en los brazos que no para de llorar, y trata, en vano, de beber del pecho seco de su madre. Si le preguntan por Yarek, el padre de Goran, dirá que esa casa ya estaba así hace 10 años, cuando ella se mudó a la ciudad. Les preguntará si eran amigos de su marido. Katina explicará lo sucedido:

*-Mañana es El Gran Agón, y mi marido, por ser el último superviviente de la Casa de Kiro, iba a retar a Laker y sus soldados, pero ahora nadie lo hará y a esta panda de cobardes que tenemos por ciudadanos, ni siquiera el asesinato de mi marido los moverá a hacer lo correcto.*

Se echa a llorar tanto como su bebé y se arroja al suelo mientras maldice con furia. La esclava plañidera se acerca y le recoge al bebé. Es el ama de cría. Le da el pecho y lo tranquiliza. Katina les cuenta que el Gran Agón es una festividad anual, protegida por Ares, mediante la cual un noble nacido en Egas y su cuadrilla pueden retar a un combate al actual rey y sus seguidores por la corona. También podría hacerlo un grupo de campeones que pelearan por la gloria de una Casa, pero la corona sería para esa Casa.

Si los personajes aceptan (desde luego Goran sí lo hará), les explicará de forma pormenorizada las reglas del Gran Agón y que, al retar públicamente a Laker, contarán con la protección de Ares hasta que se desarrolle el combate ritual.

*-¿Pelearían ustedes para conseguir la corona para mi hijo Trigón? Solo es un bebé, pero les prometo que lo educaré para ser el mejor rey que haya conocido esta ciudad.*

Las reglas del Gran Agón: Un ciudadano noble descendiente de uno de los fundadores de la ciudad de Egas (todos los ciudadanos lo son) y con plenos derechos políticos, solo o acompañado de una cuadrilla, podrá retar, en la semana que precede a la segunda luna llena del año, al rey de Egas a un combate ritual llamado el Gran Agón. También podrán hacerlo uno o varios campeones en nombre de una Casa, pero de ganar estos, la corona no sería para ellos, sino para el cabeza de familia de la Casa por la que hubieran luchado.

El reto deberá lanzarse en lugar público, frente a varios testigos nobles, y, desde ese momento, nadie podrá realizar ningún mal sobre los participantes del Gran Agón, bajo pena de castigo de los dioses. Todos los aspirantes se enfrentarán a un número igual de campeones designados por el rey en combate royal (todos contra todos, aunque es normal que los miembros del mismo equipo no se ataquen entre sí). Cuando una persona muera o se rinda, quedará descalificada del torneo.

Si al finalizar el combate solo quedan en pie uno o varios hombres del rey, se considerará que el torneo lo ha ganado el actual monarca. Si los ganadores son varios de los aspirantes, tendrán que combatir entre ellos hasta que solo quede uno, o si lo prefieren, todos menos uno decidirán rendirse y retirarse, dando paso al combate final.

Tanto si un aspirante gana el combate real, como si el resto de los aspirantes ganadores se retiran, el aspirante que quede luchará contra el actual rey en combate singular. El ganador será el rey de Egas hasta que muera o sea derrotado en un próximo Gran Agón...

...El rey, tanto si lo es por revalidación de su corona, como si es uno nuevo, tendrá derecho a decidir sobre la vida y la muerte de todos los demás participantes al Gran Agón de ese año.

## 7. LA LLEGADA DEL TIRANO

Laker aparece en las calles de la polis en un palanquín aupado por cinco esclavos a cada lado, acompañado de un ejército de unos cien hombres, con armaduras, armas y modales similares a los que encontraron en el Templo de Ares. Laker es un hombre grande, de cuarenta y tantos años cuyo rostro está marcado por el bronce y al acero, aunque su barriga denota que se ha acostumbrado a la buena vida. Anticipando su llegada, se escucha un lúgubre y monótono tambor, ante cuyo sonido los ciudadanos de Egas se arrodillan, mientras Laker ríe entre dientes y se regocija en su mezquindad.

### NOTA:

En la Hélade no es habitual que los reyes, ni siquiera los legítimos, se comporten de una manera tan tiránica. El rey medio es jefe de un asentamiento de unas cinco mil personas y suele ser una persona cercana que conoce personalmente a una gran parte de la población, especialmente, nobles, prósperos metecos, etc. En esta época los reyes suelen ser gente de trato cercano y estas exhibiciones de humillación son infrecuentes, incluso en estas tierras nor-teñas.

¿Qué hacen los personajes ante la procesión? ¿Se arrodillan como esclavos? Goran lo tiene claro: él no va a doblar su espalda ante el asesino de su padre. Esto origina un conflicto con la guardia personal, que se acerca a pedir explicaciones. Laker los detiene y pregunta a los extranjeros quiénes son. Goran dice que no es extranjero y que le reta al Gran Agón. Aunque no sea noble, representará a la Casa de Kiro (quizás los PJ quieran unirse a él). Laker se echará a reír con desdén, emplazándolo al día siguiente, al amanecer, en el Gran Agón. Tras el ofrecimiento, Katina se arroja a sus pies para darles las gracias y les ofrece la hospitalidad de su casa para pasar la noche.

De vuelta a la casa de Kiro, Katina les acomodará, con humildad, a su morada. Cuando los criados empiezan a servir vino, llaman a la puerta de forma tosca. Katina se sobresalta.

*-Abrid a los hombres de Laker.*

Al abrir la puerta, verán a media docena de soldados y a un extraño hombre, de estatura pequeña, adornado con maquillaje de mujer y flores en el pelo, rematado por un enorme grillete al cuello que lo marca como esclavo.

*-Mi buen señor Laker os invita a cenar y a pasar la noche en su castillo, como símbolo de hospitalidad, como marca Zeus, rey de dioses y hombres, y en señal de buena voluntad -dice en un tono grandilocuente y un poco burlón.*



Katina es contundente y no se corta al hablar delante de los hombres de Laker:

*-¡No vayáis! ¡Es una trampa! ¡Mirad lo que le hizo a mi marido!*

*-¿De verdad vais a rechazar la hospitalidad de un rey? ¿Qué clase de insulto es ese? ¿Y qué clase de hombres sois vosotros? -el hombre se vuelve hacia la guardia-. ¿Es acaso siquiera legal que lo rechacen? -dice poniendo cara de pillo (si alguien supera una tirada de MEN+Política [Leyes] -2 o utiliza el rezo a Atenea Conocer la Ley sí sabrá que es totalmente legal rechazar una invitación, aunque sea de un rey).*

Es decisión de los personajes si acceden o no. Si preguntan a Goran, parecerá dubitativo, dejando el peso de la decisión a los jugadores. Quizás algunos quieran aceptar la invitación y otros no (en este caso, Goran se quedará en Casa Kiro, pero si todos aceptan la invitación, irá con ellos al palacio). En función de la elección, selecciona la escena que va a continuación.

## 8. CENA EN LA CASA KIRO

La cena en la casa de Kiro es mucho más humilde de lo que a su anfitriona le gustaría: sirven carne, pero guisada y muy especiada, para disimular que no es de la mejor calidad; vino, más o menos bueno, un poco aguado de más. El lloro del bebé se hará ensordecedor hasta que el ama de cría, nerviosa en una esquina, lo coja a petición de Katina, en cuyo momento se calmará.



Katina les ha preparado habitaciones individuales y limpias a cada uno de ellos. A pesar de que fuera hace frío, todas ellas han sido calentadas. Si alguno de los personajes se le ha insinuado, se presentará por la noche en sus aposentos para mantener sexo con él/ella. Los personajes podrán decidir si quieren dormir de forma individual o en grupo. Elijan lo que elijan, todos ellos harán una tirada de Suerte. Si todos la pasan, al día siguiente aparecerá un criado muerto por veneno de serpiente. Si uno o varios la fallan, el que obtenga el Efecto más bajo tendrá que enfrentarse al ataque de una serpiente venenosa (una víbora, concretamente) a las 2 a.m.

Primero el personaje que vaya a ser atacado (y todos los que estén en la habitación) deberá hacer una tirada de SEN+Percibir -2 (y, como probablemente estén dormidos, con otro -2). Si la supera, podrá intentar matarla con un arma antes de que le ataque. Si no la supera, no detectará a la serpiente en la habitación. Si el personaje tiene algún don que le proporcione armadura natural, como piel de piedra, huesos de bronce, Megaresistencia..., este ataque no tendrá efecto. De no ser así, el ataque impacta automáticamente.

Después de la mordedura, que probablemente no despierte al personaje (en función de si falló por mucho la tirada anterior de Percibir), tendrá que hacer una tirada de RES+Dureza-5. Si supera la tirada, no le ocurrirá nada. Si obtiene un efecto de entre 6 y 10 tendrá un -1mg al día siguiente como consecuencia del veneno. Si obtiene un efecto de 5 o menos, el personaje morirá (si su hibris es inferior a 10, haz que tenga una experiencia cercana a la muerte, con visiones relevantes de los dioses, su pasado, sus dones y maldiciones... Añádele un punto de hibris y que continúe la parida).

Si alguien ha sospechado que algo pasa con el ama de cría y decide hablar con ella, podrá intentar sonsacarle algo, pero se mostrará muy esquiva y se negará a hablar con nadie, casi como con miedo. Una tirada de SEN+Empatía-3 conseguirá que se desmoroñe y lo cuente todo. El cadáver de la entrada no es del marido de la señora, sino el de su amado Acor, el padre de la criatura que sostiene en sus brazos. Afirmará no saber nada más, excepto que gran parte de lo que ha dicho su ama es mentira, ese bebé no es suyo y el cadáver no es el de su esposo, sino el de un criado con el que tenía un gran parecido físico.

## 8.2 CENA EN EL PALACIO

La ciudad está construida en cuesta, sobre la falda de una montaña, y el palacio se encuentra en la parte alta de la polis, junto a las ruinas de lo que en su día fue una modesta acrópolis. Los restos de los templos han sido utilizados para mejorar las defensas del palacio, construyendo una segunda muralla a su alrededor, como si el buen tirano temiera que la ciudad se subleva contra él, preocupación que no tuvieron los anteriores reyes de Egas. Tanto en el palacio como en sus alrededores, hay una fuerte presencia militar de mercenarios: unas quinientas personas. Un ejército pequeño para ir a la guerra, pero suficiente para dominar una pequeña ciudad por la fuerza.

Laker los recibe en un gran salón, donde se ha preparado un gran banquete a lo que él cree que es el estilo heleno: divanes de simposio (mal colocados), música de acompañamiento (claramente demasiado estridente), espectáculos de danza (excesivamente pornográficos) y braseros aromáticos de extrañas esencias (solo aquellos que superen una tirada de SEN+Herbolaria reconocerán que se trata de un opiáceo, por lo que es una planta intoxicante, y la exposición prolongada a estos vapores puede producir embriaguez y una considerable resaca).

Sobre la mesa, montañas de carne asada. Laker ya ha empezado la fiesta y come y bebe en exceso y sin ninguna educación mientras manosea a un par de bailarinas. Ríe en alto y saluda a sus invitados.

*-Venid y acercaos a mi mesa. Sed bienvenidos. Ya conocéis a Feus, mi esclavo de protocolo -dice mientras señala al enano maquillado que fue a llevaros la invitación de la cena-. Bebed una copa de vino.*

Los criados sirven vino y Laker espera atentamente a ver si los personajes beben. Si muestran recelos, dirá en voz alta:

*-¿Creéis que intento envenenaros? ¿Por quién me habéis tomado? ¡Ni siquiera yo le faltaría al respeto a Dioniso de esa manera!*

Se levanta y bebe de un trago los vasos de todos aquellos que no hayan querido beber. Lo hace de forma tosca, de un trago, derramando vino sobre su pecho.

*-¡Más vino! -dice riendo cuando termine-. La única que os ha envenenado la mente es esa zorra frígida y yerma de Kalina.*

*-No tan yerma -dice Feus el esclavo-, sujetaba un bebé entre sus brazos cuando la vi -apunta en tono satírico.*

*-¿Un bebé? -dice Laker-. Seguro que lo ha comprado en el mercado para echarlo al guiso. Al fin y al cabo, en estos tiempos es más barato la carne de bebé que la de cerdo, ¿no? Ja, ja, ja, ja, ja. ¡Es una broma! ¿Por qué clase de salvaje me habéis tomado? Como os decía, yo no maté al marido de esa zorra yerma come bebés. Le tenía ganas, pero alguien se me adelantó. Seguramente sería por deudas de juego o por imbécil. Yo tenía ganas de engancharlo en el Gran Agón... Ya he matado en el pasado a tantos familiares de la Casa de Kiro, todos mejores que él, como dedos me quedan en las manos y pies. No tenía ninguna posibilidad, aunque hubieran bajado los dioses del Olimpo a acompañarle. Vosotros sí parecéis guerreros experimentados. Pero decidme, ¿por qué hacéis esto? ¿Es por oro? Esa zorra no tiene un puto dracma, pero sin embargo yo... Podría daros un cuarto de talento para que os repartierais si prometéis iros de esta ciudad antes del amanecer y no volver jamás (hagan lo que hagan los personajes, Goran no aceptará la oferta).*

Durante la cena, Laker saca algunos temas de conversación polémicos, como que desprecia a todos los dioses del panteón, excepto a Ares; que no se considera heleno, sino tracio, descendiente de gigantes y no de los hombres de bronce; que su aspiración es convertirse en el padre del señor del mundo. Les cuenta una profecía que dice que un rey macedonio hecho a sí mismo engendrará un niño con una princesa de ascendencia helena. Ese niño conquistará el mundo, llegará a ser un dios y, de su mano, llevará a otro a la inmortalidad.

*-Ese es mi sueño, ser el hijo de un nuevo dios que, junto a Ares, lleve al mundo a una nueva era donde Macedonia será el nuevo centro del universo. Y por qué no decirlo: que ese hijo mío me elija a mí para ser un dios.*



Saturno devorando a su hijo, Peter Paul Rubens

Tras tratar estos temas, Feus le susurra algo al oído. Visiblemente ebrio, se retira diciendo que tiene asuntos de Estado que tratar, que ser rey es un trabajo para hombres que no necesitan dormir. Les encomienda a que continúen la fiesta, y les dice que, necesiten lo que necesiten, se lo pidan a Feus, ya sea una yegua o un caballo (bromeando sobre la bisexualidad de los helenos). Tras abandonar la habitación, va directo a sus aposentos para dormir.

Ahora se quedarán los personajes solos en la fiesta. Si alguno pregunta por sus aposentos para dormir, les indicarán que, en esa misma sala, tienen divanes para descansar, que está caliente y que el resto del palacio está frío. A partir de aquí los personajes tendrán que tomar una serie de decisiones que influirán en una tirada decisiva: ¿se quedan de fiesta, bebiendo vino y con los músicos o se van directamente a dormir? Las bailarinas se les acercarán ofreciéndoles sus favores sexuales. Superar una tirada de SEN+Medicina les hará darse cuenta de que tienen ligeros síntomas compatibles con estar en fase de incubación de unas fiebres (exceso de sudoración, pupilas dilatadas, incremento de la temperatura corporal). Los que no pasen esta tirada, y quieran resistirse a los encantos de las chicas, tendrán que hacer una tirada de ALM+Templanza-2.

Si superan la tirada, no habrá problema. Si la fallan entre 6 y 10, y no mantienen relaciones con las chicas, cometerán una hamartia con Afrodita (si mantienen relaciones, será un areté con Afrodita). Si fallan con 5 o menos, no podrán negarse.

Si los personajes intentan salir de la fiesta, encontrarán a una veintena de guardias en la puerta. Les dirán que están ahí para protegerles, que no es seguro salir de la sala, que creen que un asesino se ha infiltrado en el palacio, pero que ya lo tienen controlado. Si intentan salir de la habitación a golpes, acudirán más y más soldados (recuerda que hay unos quinientos en palacio) hasta que los personajes acaben en el calabozo y, probablemente, malheridos o, incluso, habiendo aumentado su hibris. Si continúan la fiesta con normalidad, independientemente de cómo acabe la noche, a la mañana siguiente, los personajes tendrán los siguientes malos:

- **Desnutrición:** -1mg si se negaron a comer nada por si estaba envenenado.
- **Deshidratación:** -1mg si se negaron a beber nada por si estaba envenenado.
- **Falta de sueño:** si no se fueron a dormir inmediatamente cuando Laker abandonó la fiesta o, si se fueron, pero tardaron en conciliar el sueño porque los músicos seguían tocando, -1mg. Si se han pasado la noche de fiesta o no han dormido por cualquier otro motivo, -2mg.

También tendrán que hacer una tirada de RES+Dureza. A esta tirada aplícale los siguientes modificadores: si bebieron mucho vino, -1 (o muchísimo -2), porque tienen maldiciones que los incitan (como Adicto al alcohol), o por la interpretación de sus personajes. Si no se deshicieron de los braseros de opiáceos, después de haber estado toda la noche expuestos a ellos, -2. Si mantuvieron relaciones sexuales con las chicas, -1 (si no tienes que aplicar ninguno de estos malus a la tirada, pasas automáticamente la tirada). No olvides aplicar todos los malus que tengas acumulados a esta tirada, incluidos los de falta de sueño o desnutrición. Si superan la tirada, no ocurrirá nada, pero si la fallan tendrán un -1mg.

Para finalizar, antes de partir para el Agón, Feus les hace una visita. Les dice, en tono burlón, que si quieren llevarse los restos de la cena para después o para que sus mujeres les hagan un cocido. Vacía un saco frente a ellos lleno de cabezas de bebé, indicándoles que eso fue lo que cenaron la noche anterior y no cerdo (quizás ahora recuerden las bromas que hicieron la noche anterior sobre comer bebés).

Teniendo en cuenta que el canibalismo es uno de los mayores pecados para la religión helena, siendo especialmente grave comer la carne de un bebé, y que es un acto vergonzoso socialmente y horrible espiritualmente, los personajes sufrirán un shock. Aunque los dioses no vayan a castigar a los PJ, porque entienden que han sido víctimas en este sacrilegio (Zeus también fue engañado una vez y ahora los que lo hicieron están en el Tártaro), los PJ tendrán que hacer una tirada de ALM+Templanza para no sucumbir a la desesperación.

Además, si alguno de ellos tiene alguna maldición que le haga estar especialmente vinculado a los dogmas de los dioses, como Juramento: fidelidad al dios o Fanático, tendrán un -3 a esta tirada. Si la superan no les pasará nada y podrán sobrellevar el trauma, pero si fallan tendrán un -1mg durante 24 horas. Si en ese momento de frustración, y ante las risas ahogadas y amaneradas de Feus, deciden matarlo, nada ni nadie se lo impedirá, y los soldados presentes no moverán un dedo (aunque Atenea considera una hamartia matar a un hombre desarmado).

Después de todas estas experiencias, es importante que cuentes todos los malus generales que han acumulado de cara al Gran Agón (quizás ahora no les pareciera tan mala idea haberse quedado a dormir en la casa de Kiro).

## 9. EL GRAN AGÓN

Hayan dormido donde hayan dormido, los personajes serán conducidos al anfiteatro de la polis, donde toda la ciudadanía se ha reunido, expectante, para contemplar el Gran Agón. El lugar tiene aspecto de teatro clásico construido en la ladera de una montaña. Abajo, en vez del clásico escenario, el foso de la orquesta ha sido ampliado, de forma circular, para albergar un habitáculo de lucha de un cuarto de estadio de superficie (50 metros cuadrados), rodeado por una pared lisa de 4 pies (2 metros) de altura. El círculo está acordonado de soldados de Laker que portan capas negras, lanzas, hoplones y armaduras. Laker se sitúa en el escenario del teatro, rodeado por dos docenas de sus hombres, que lo cubren con sus escudos frente a un posible ataque a distancia (aplica un -4 a la Acción Ofensiva, a parte del resto de modificadores, si alguien intenta atacarle).

Maksin, el sacerdote de Ares del templo en mitad del camino, presidirá el Gran Agón y recordará las reglas del combate (están explicadas en un cuadro en la página 8) y finaliza diciendo:

*-Que comience el combate y que Ares sonría a los violentos.*

Los personajes, incluido Goran, que vayan a participar en el combate serán introducidos en el interior del foso y los otros, acompañados a la grada y escoltados en todo momento por dos guardias.

Si los personajes son derrotados, acabarán malheridos en los calabozos (puede que alguno, incluso, incrementa su hibris). Si los personajes derrotan a los seguidores de Laker, antes de que puedan decidir cuál se enfrentará a él, los soldados del exterior del círculo comenzarán a lanzar redes, que tenían escondidas en el interior de sus escudos, sobre los personajes para inmovilizarlos. Teniendo en cuenta la cantidad de redes, tendrán que hacer una Acción Defensiva de REF+Evitar-5 para no acabar totalmente inmovilizados.

A la lluvia de redes le seguirá una lluvia de piedras de considerable peso que terminará por dejar inconscientes durante varias horas a los personajes (también les hará perder algunos PV: plantéalo como un ataque automático de 10PV, réstale a cada PJ su Aguante, y aplica la correspondiente pérdida de PV a cada uno). Lo último que oirán será al sacerdote de Ares maldecir a Laker. Los PJ y Goran serán trasladados al calabozo y despertarán allí. Si había algún PJ en la grada, también será llevado al calabozo a punta de lanza.

## 10. LOS CALABOZOS

Los calabozos están ubicados en el interior del propio castillo, en una gruta natural. Las celdas son grandes, cavadas en la roca. Las rejas están hechas de un hierro negro extremadamente sólido (para abrirlo habría que superar una tirada de Fuerza+Pelea-10). Quizás algún forzudo, con la ayuda de compañeros o gastando algo de Áureo, pueda conseguirlo... pero, por el momento, déjalos en la celda. Si ves que van a escapar con facilidad, haz que entre en escena un grupo de guardias. Por supuesto, los personajes han sido registrados a conciencia y no tienen absolutamente nada de lo que llevarán en su equipo.

En el interior de la jaula, a parte de los personajes, se encuentra una chica, escondida en una esquina oscura, rezando por no ser descubierta. Si comprueba que los personajes no son malhechores que quieren hacerle daño y se ganan su confianza, les contará su historia:

*-Soy la princesa Naia, hija del difunto rey de esta ciudad: Eon. Laker mató a mi padre. Durante mis primeros 15 años de vida me crió en palacio, diciéndome que algún día me desposaría. Está obsesionado con una profecía que habla de un niño medio heleno que conquistará el mundo. Cuando me negué y le dije que, aunque me obligara a desposarme, me quitaría la vida si me quedaba embarazada, me trasladó a las mazmorras para ver si cambiaba de idea sobre casarme con él y ayudarlo a cumplir esa profecía. Y aquí llevo, un año... Debo de tener un aspecto horrible (efectivamente así es, pero puede verse, aún así, los restos, como reflejos, de lo que en su día debió ser un cuerpo bello).*

Goran se interesa de forma especial por la princesa. Vierte la poca agua que le queda en un cuenco para limpiarle la herida y le dice que comiendo bien un mes, tomando el sol de forma moderada y sacrificando doce palomas a Asclepio (dios de la medicina), volverá a recuperar su salud. La princesa pregunta por su belleza y Goran le asegura, ruborizado y con cierto respeto, que no se puede recuperar lo que no se ha perdido. Naia continúa su charla:

*-No hubiera sobrevivido si no hubiera sido gracias a él. Todo el mundo dice que está maldito, pero en el fondo es un gran hombre, con un alma de oro. Aunque al final de esta historia tenga que acabar con mi vida, no le guardo rencor. Cuando mañana os ejecuten públicamente, no maldigáis...*

*...ante los dioses al verdugo, pues él es solo una pobre alma. Maldecid al bastardo de Laker, aunque de sobra sé que ya tiene un sitio preparado en el Tártaro.*

En ese momento hace aparición el verdugo. Un hombre corpulento, con un hacha gigante en la espalda, que cubre su rostro con un paño negro con agujeros para los ojos.

*-Os traigo la comida -dice con voz ronca, casi spectral. Acercándose un poco a la reja les dice a los PJ:*

*-Si os atrevéis a hacerle daño a la princesa, haré que los últimos segundos que paséis en esta tierra sean tan horribles que, cuando lleguéis al Tártaro, pensaréis por un momento que estáis en los Campos Elíseos.*

Después de la amenaza, el verdugo se sienta a comer frente a sus prisioneros y se interesa en saber por la vida de aquellos a los que va a ejecutar. Si dejan familia, cuáles eran sus anhelos, quién les recordará y por qué. Está muy atento a sus interlocutores y responde con afirmaciones monosilábicas.

Si le preguntan por sus objetos de valor, dirá que, con toda seguridad, habrán sido ofrendados al tesoro del Templo de Ares situado fuera de la ciudad. Cuando llegue el momento de hablar con Goran y le pregunte por su padre, el verdugo suspirará profundamente y dirá que sí, que lo conoció, que era el tipo de hombre que siembra higueras con la esperanza de comerlas diez años después con su hijo, que lamenta mucho su pérdida. Si le preguntan qué le pasó, dirá que no pudo pagar los altos impuestos que le exigía Laker y este lo mandó ejecutar.

*-Yo lo maté -acabará afirmando con voz pesada.*

Tras decir esto, sacará un pan pequeño del bolsillo y se lo entregará a la princesa. Le dirá que espere a comérselo hasta dentro de un rato, si no, le podría sentar mal. Se despedirá de ella y marchará de forma solemne.

Al cabo de un rato, se empieza a oír ruido de pelea. Estruendo. Gritos de dolor. En ese momento la princesa llama a los personajes y les dice que, en el interior del pan, ha encontrado una llave. Efectivamente, abre la celda. Tras ascender por el castillo, encontrarán un reguero de muerte y sangre: los cuerpos de los soldados de Laker, que se encontraban ebrios celebrando la victoria del Agón, están tirados y desparramados por los suelos, desmembrados. Si los personajes quieren, podrán coger armas de los cadáveres y armarse, aunque será una hamartia a Hades, ya que a los muertos hay que dejarlos en paz (Goran coge dos espadas y protege a la princesa sin pensarlo, mientras golpea el suelo pidiendo perdón a Hades).

Los personajes que sean más sensibles y superen una tirada de SEN+Intuir se darán cuenta de que hay extrañas energías en el aire: los fuegos brillan con extraños tonos negruzcos y azulados y, en el fondo de los espejos, se puede ver a Perséfone, la diosa de la muerte, vestida de blanco y portando una vela en las manos. Claramente, alguien está invocando las fuerzas del Inframundo y cobrándose favores con espíritus y dioses de la muerte.

Si siguen el rastro de destrucción o si buscan a Laker, tras pasar varias decenas de cadáveres de militares y cruzarse al resto de los criados aullando de terror como si hubieran visto a un cacodaemon en acción, ambos caminos les llevarán al mismo desenlace: Laker yace decapitado en el salón del trono, sentado en la gran silla, con la cabeza entre las manos. Junto al cuerpo, el hacha enorme del verdugo clavada en el suelo, pero ni rastro de él. Si no lo hace ningún PJ, Goran cogerá la cabeza y la exhibirá por la ciudad, lo que hará huir a los soldados mercenarios y producirá gran regocijo entre la ciudadanía: por fin el tirano ha muerto. Si deciden regresar a la casa de Kiro, verán que está vacía.

Y ahora... ¿Quién ganó realmente el Gran Agón? ¿Quién es el rey: la princesa o el bebé desaparecido de la Casa de Kiro? ¿Deberían proponer a Goran ya que, aunque no sea noble, nació en Egas? Como bien les dirá la princesa, y cualquiera que sepa de Política o Teología, quien debe legitimar todas estas posibles respuestas es la autoridad religiosa local. Como parece que el único templo que queda en pie en estadios a la redonda es el templo en mitad del camino, debe de ser Maksin, el sacerdote de Ares, quien se pronuncie al respecto. Ya que los objetos que portaban los...

...personajes también habrán sido consagrados en el tesoro de ese templo, parece que todos los pasos conducen allí.

## 11. EPÍLOGO

Cuando lleguen al templo de Ares, antes de entrar, oyen una conversación. Katina habla a gritos:

*-El plan ha salido a la perfección. Aunque los cobardes de la ciudad no hicieran nada para vengar tu muerte, lo siento, querido, pero no eres tan apreciado como tú te creías, los extranjeros ocuparon el papel a la perfección. Ahora el trono pertenece al cabeza de familia de la Casa de Kiro, tú, querido.*

Una voz de hombre, algo familiar, felicita a la mujer por haber tramado un plan tan ingenioso. Cuando los personajes entran, encuentran a la mujer hablando con el "leproso". Cuando lleguen, les darán las gracias, y lo primero de todo les recordarán que están acogidos a sagrado, y si los matan, les hacen algún mal o los obligan a salir, quedarán malditos para siempre. Una vez realizada la advertencia, les contarán con todo lujo de detalles su plan, mientras se aseguran de que sepan qué listos son ellos y qué tontos los PJ y Goran.

*-Primero vestimos a un criado que se parecía a mi marido con sus ropajes y joyas, lo emborrachamos y luego le dimos una paliza de muerte, deformándolo lo suficiente como para que nadie pudiera distinguirlo del cadáver de mi esposo. Él se disfrazó de leproso y se fue a pasar unos días a una cueva en la montaña, pero como es tan friolero, al estallar la tormenta, se vino al templo, lo que casi estropea todo el plan. Luego le robé el hijo a la zorra de mi criada, para hacer creer al insensato que peleara en nombre de la Casa de Kiro que sería el bebé quien ganaría el título de rey. Pero ya está hecho. Oficialmente, vosotros habéis ganado el Agón así que mi marido es el nuevo rey, ¿no es así, viejo sacerdote?*

Mira hacia la puerta del templo, donde se encuentra el sacerdote de Ares.

*-Así es; estos hombres son los campeones del Agón, pero al no ser noble de Egas ninguno, no podrán reclamar la corona para sí. Y, efectivamente, por muchas ganas que tengamos, ninguno de nosotros puede mataros sin acabar estando maldito... (en ese momento, los que detectaron las energías del Inframundo antes, volverán a hacerlo). Menos mal que los dioses pusieron a algunas personas malditas para hacer este tipo de trabajos.*

De repente hace entrada el verdugo. De forma silenciosa y solemne, se dirige hacia Mirko, cabeza de la Casa de Kiro, también conocido como Sombra, el leproso, y le parte el cuello con un rápido giro de manos. La mujer se tira al suelo a llorar desconsolada. Luego el verdugo se gira hacia los personajes y les dice:

*-Goran, tú debes ser el nuevo rey. Naciste en Egas, eres el ganador del Agón y el que derrotó y mató a Laker. Todos los presentes juraremos que fue así y no será mentira, pues yo lo hice en tu nombre. Eres el héroe que ha liberado Egas. Cásate con la princesa (vi como os mirabais en el calabozo; ella te necesita) y serás noble. Cumplirás todos los requisitos y serás aclamado por el pueblo. Eres un hombre fuerte, con estudios de medicina, instruido en las mejores academias de Delfos; serás un gran rey. Solo te queda una última proeza que hacer: mata al verdugo maldito y completa tu leyenda.*

Coge la daga del sacerdote y la empuña, sin mucha gana, entre sus enormes manos, dirigiéndose con pasos lentos y pesados en dirección a Goran.

*-¿Cómo sabes tanto de mí? ¿Por qué haces esto por mí? Nos has ayudado tanto... ¡Pero mataste a mi padre! ¿Qué debo hacer? -dice Goran mirando dubitativo a los PJ.*

Goran hará lo que le digan los PJ que haga. Si le dicen que debe matarlo, cogerá la daga y lo hará. Él morirá con dignidad, casi sin quejarse y sus últimas palabras serán:

*-Tu padre habría estado orgulloso de ti.*

Si los personajes le convencen de que no lo mate, el verdugo arrojará el cuchillo y, dignamente, avanzará hacia las tierras desérticas del norte, mientras dice:

*-Serás un gran rey.*

Si Goran mata al verdugo, el sacerdote de Ares le dirá que le tiene que contar una historia: la de un comerciante rico y próspero que quería a su hijo más que a nada en el mundo. Con todo el dolor de su corazón, lo mandó a estudiar lejos, para que se convirtiera en un gran hombre. Pero su ciudad cayó en manos de un tirano y este lo exprimía cada vez con impuestos más abusivos. El hombre tuvo que tomar una decisión: pagar los altos tributos o pagar un último año de los estudios de su hijo. Asumiendo su fatídico destino, optó por la segunda opción. Pero Laker, ebrio de poder, creyéndose ya casi un dios por la profecía, le ofreció un trabajo maldito a cambio de mucho oro.

Él lo aceptó y cambió su alma por la educación de su hijo. Así que vivía en las mazmorras, comía bazofia y no gastaba ni una moneda en alegrías, puesto que no creía merecerlas; todo para su hijo. Goran empieza a comprender lo que ha hecho, y cae de rodillas llorando sobre el cadáver de su padre. El sacerdote continúa:

*-Pero no estés triste, Goran. Al haberle clavado esa daga en el corazón, le has liberado de su maldición. Su hijo le dio muerte, ¿qué peor destino que ese? Al haber pagado su precio en vida ante los dioses, ya no tendrá que hacerlo en la muerte. Tu padre podrá ser juzgado por Hades como la clase de persona que realmente era y no por la maldición que pesaba sobre él. Ahora corre a enterrarlo. Derramaremos vino sobre su tumba. Haremos un gran banquete y, luego, irás a desposarte con la princesa y devolverás esta ciudad a los dioses de los que fue arrebatada.*





Boreas, John William Waterhouse

# FICHAS DE PNJ

**AF:** Afinidad. Indica el nivel mínimo de Afinidad con el dios. | **AM:** Acción Mental. Tirada de activación. | **AE:** Acción Especial. Tirada para contrarrestar la activación. | **Efecto:** resumen de lo que hace. | **Coste:** precio a pagar por la activación. | **Duración:** espacio de tiempo que está activo.

## SOMBRA

50 años. Cubierto de vendas (en realidad es Mirko de la Casa de Kiro, marido de Katina). Este noble ha tramado un plan con su mujer para librarse del tirano de Laker y conseguir la corona de Egas. Parece que el plan no ha salido nada bien, pero la entrada en juego de un grupo de extranjeros puede decantar la balanza a su favor, si los dioses no lo impiden.

**Arquetipo:** Político / Hera

Combate	Física	Espiritual	Mental	Social
1	1	0	3	2
Estatus 4   Posesiones 3   Monedas 3   Influencia 2   Oratoria +2   Política +2				
Afrodita 3   Apolo 2   Ares 2   Artemisa 2   Atenea 2   Dionisio 3   Hades 3   Hefesto 3   Hera 4   Hermes 3   Poseidón 3   Zeus 3				

## GORAN, HIJO DE YAREK

25 años y bien parecido. A pesar de ser meteco, tiene el dinero, la clase y la educación de los nobles más refinados. Ha sido educado en Delfos en las mejores escuelas de medicina del mundo. A diferencia de los sacerdotes de Asclepio, Goran sabe defenderse y dan buena cuenta de ello las dos espadas medias que lleva en las cartucheras de sus pantalones.

**Arquetipo:** Médico / Apolo

Combate	Física	Espiritual	Mental	Social
3	2	0	1	2
Estatus 1   Posesiones 4   Monedas 4   Medicina +2   Atletismo +2   Daño 9   Aguantante 7   Áureo 3				
Afrodita 4   Apolo 4   Ares 3   Artemisa 3   Atenea 4   Dionisio 2   Hades 3   Hefesto 3   Hera 2   Hermes 4   Poseidón 3   Zeus 4				

### REZOS Y PODERES

Nombre	Efecto	AF	AM	AE	Coste	Du
Mordedura de Helios	Enemigo perplejo	Apolo 3	MEN + Cosmología 6	MEN + Cosmología	No	Tur
Conocimiento de Asclepio	+3 PV	Apolo 3	MEN + Medicina 8	No	No	Tur

## SOLDADOS DE LAKER

Una chusma de mercenarios demasiado acostumbrados a que sus únicos rivales sean la buena gente de Egas.

**Arquetipo:** Mercenario / Ares

Combate	Física	Espiritual	Mental	Social
2	2	-1	-1	-1
Monedas 2   Daño 6   Aguantante 6				
Afrodita 3   Apolo 2   Ares 4   Artemisa 2   Atenea 1   Dionisio 3   Hades 3   Hefesto 2   Hera 2   Hermes 2   Poseidón 2   Zeus 2				

## MAKSIN DE LA CASA DE TERAS

Antaño un guerrero de renombre y fama, hoy en día Maksin es solo un despojo de lo que fue, pero el que tuvo, retuvo. Tras acabar prácticamente ciego, cojo y manco en una batalla en la que fue, literalmente, arrancado de las garras del Tártaro por unos matasanos, Maksin decidió abrazar los hábitos de sacerdote. Por rocamboleras vueltas del destino, hoy es la única autoridad religiosa de la polis de Egas

Arquetipo: Sacerdote / Ares

Combate		Física		Espiritual		Mental		Social			
3		-1		3		2		1			
Afrodita 2	Apolo 2	Ares 4	Artemisa 2	Atenea 3	Dionisio 3	Hades 3	Hefesto 3	Hera 2	Hermes 3	Poseidón 2	Zeus 4
REZOS Y PODERES											
Nombre	Efecto	AF		AM		AE	Coste	Du			
Golpe de Ares	+5 Daño Base	Ares 4		Automático		No	No	Acc			
Juzgar con los ojos del dios	Sabes la Afinidad con Ares	Zeus 3		SEN + Intuir 8		No	No	Esc			

## VERDUGO

(En realidad es Yarek, padre de Goran): Edad 50 años, aunque es difícil determinarlo, tanto por el paño que cubre su cara como por su potente musculatura. Antaño un importante comerciante, aceptó quebrantar las leyes de los dioses y convertirse en un verdugo maldito para poder costear los estudios de su hijo.

Arquetipo: Verdugo / Hades

Combate		Física		Espiritual		Mental		Social			
3		3		2		1		-2			
Daño 10   Tanatología +2   Áureo 3											
Afrodita 2	Apolo 2	Ares 3	Artemisa 2	Atenea 1	Dionisio 1	Hades 5	Hefesto 2	Hera 3	Hermes 1	Poseidón 2	Zeus 1
REZOS Y PODERES											
Nombre	Efecto	AF		AM		AE	Coste	Du			
Máscara del miedo	+3 Intimidar. +2 Liderar	Hades 3		Automático		No	No	Acc			
Atraer la llama de la muerte	Dobla los PV recibido de todos en área	Hades 3		ALM + Tanatología 9		No	No	Esc			
Conocimiento anatómico de la muerte	+10 Daño Base	Hades 3		MEN + Medicina 9		No	No	Acc			

## KATINA DE LA CASA DE KIRO

40 años. Finge ser la viuda de Mirko, aunque este sigue vivo esperando el momento de reaparecer. Fría y calculadora, está dispuesta a hacer lo que sea necesario para que los PJ participen en sus juegos de manipulación y política.

Arquetipo: Política / Hera

Combate		Física		Espiritual		Mental		Social			
-2		0		0		3		2			
Estatus 4   Posesiones 3   Monedas 3   Influencia 2   Oratoria +2   Política +2											
Afrodita 3	Apolo 2	Ares 2	Artemisa 2	Atenea 2	Dionisio 3	Hades 3	Hefesto 3	Hera 4	Hermes 3	Poseidón 3	Zeus 3

## LAKER, EL CRUEL

55 años. Antiguo señor de la guerra, se cansó de pelear por las coronas de los demás y decidió agenciarse una para sí mismo. Ahora se ha acostumbrado a la buena vida y disfruta atemorizando a la pobre gente de Egas mientras ve crecer su barriga. ¿Qué más da si sus hombres ya solo lo respetan por el oro? Si todo sale bien y la profecía es cierta, pronto se convertirá en un dios o, al menos, en el padre de uno.

Arquetipo: Tirano / Ares

Combate	Física	Espiritual	Mental	Social
4	3	-1	1	-2

Estatus 5 | Epíteto 3 | Batalla +2 | Liderar +2 | Daño 9 | Aguante 7 | Áureo 3

Afrodita 4 | Apolo 2 | Ares 4 | Artemisa 2 | Atenea 1 | Dionisio 3 | Hades 4 | Hefesto 2 | Hera 1 | Hermes 1 | Poseidón 2 | Zeus 1

### REZOS Y PODERES

Nombre	Efecto	AF	AM	AE	Coste	Du
Con el arma a punto	Armas en mano automático	Ares 3	AGI + Arma CC 9	No	1xEsc	Tur
Tanteando al adversario	Sabes si tu contrincante es más fuerte	Ares 3	SEN + Batalla 8	No	No	Esc
Grito de guerra «Aú»	+1 Acción Ofensiva	Ares 3	COM + Dureza 8	No	No	Esc
No hay dolor	Ignoras malus por heridas.	Ares 3	RES + Dureza 11	No	No	Esc

## FEUS

Esclavo de confianza de Laker, es un cabrón con ojos malos, que se divierte demasiado con las burlas de su señor para con el Olimpo. La primera de todas, su nombre, que hace alusión a Zeus, padre de los dioses. Sigue una extraña religión oscura que adora al Momo, el dios de las bromas, el cual fue expulsado del Olimpo.

Arquetipo: Bufón / Momo

Combate	Física	Espiritual	Mental	Social
-3	-1	0	0	2

Afrodita 3 | Apolo 1 | Ares 2 | Artemisa 1 | Atenea 1 | Dionisio 2 | Hades 3 | Hefesto 1 | Hera 0 | Hermes 1 | Poseidón 1 | Zeus 0

## VÍBORA

Guiada por Feus, solo sabe que debe morder algo, lo que sea, en la Casa de Kiro.

Arquetipo: Víbora / Momo

Combate	Física	Espiritual	Mental	Social
2	0	0	0	0

Sigilo +2 | Veneno 5



En las bárbaras tierras norteadas de Macedonia, donde las los caminos son salvajes y la civilizaci3n se reduce a las polis, una terrible tormenta obligar3 a un grupo de viajeros a refugiarse en un templo en mitad del camino.

All3 les ser3 encomendada la misi3n de devolver a los dioses a una ciudad maldita, donde las cosas no son siempre lo que parecen. Combates ceremoniales que deciden qui3n debe portar una corona, profec3as que hablan de un h3roe que llegar3 a convertirse en un dios y conquistar el mundo entero, conspiraciones, princesas cautivas y monstruos en busca de redenci3n confluyen en esta aventura al m3s puro estilo de Robin Wood y su Nippur de Lagash.

Inspirada en las historietas del gran maestro Robin Wood, y en especial, en las aventuras de Nippur de Lagash.

