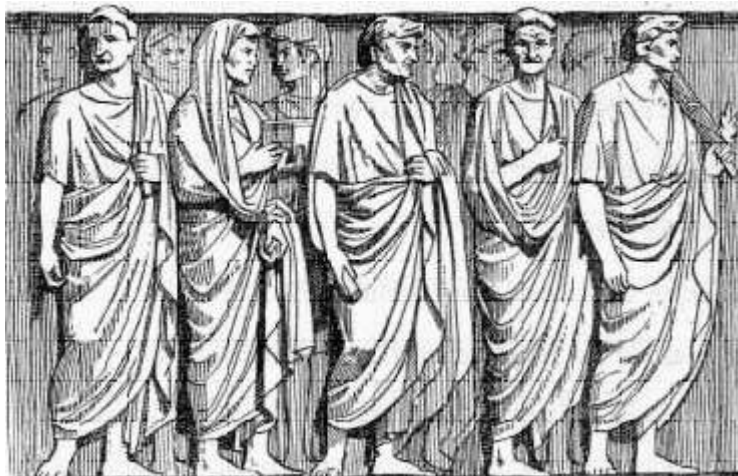


# FLAVA IRATA



Una aventura interactiva para  
ARCANA MUNDI



Juan Pablo Fernández del Río

Queda prohibida la reproducción total o parcial de este documento, por cualquier medio o procedimiento, sin permiso previo y expreso del autor.

© 2009 Juan Pablo Fernández del Río, del texto.

© 2008 Adrián T. Rodríguez y Nosolorol Ediciones, de Arcana Mundi.

© 1991 Peer Lauritzen, de las ilustraciones.

# FLAVA IRATA

## CARACTERÍSTICAS

	Inicial	Actual
CORPVS	_____	_____
MIENS	_____	_____
ANIMVS	_____	_____

## PVNTOS DE FORTVNA

Iniciales	Actuales
_____	_____

## HABILIDADES

Animales	_____
Atletismo	_____
Armas	_____
Elocuencia	_____
Intimidación	_____
Oficio	_____
Subterfugio	_____
Vigilar	_____

## PENALIZACIONES

Por heridas	Por protecciones	Otros	Total
	+	+	=

## HERIDAS

Normales

<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	-4
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	-1
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
		Extras
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	-2
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	-3
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Dispones de Corpus+6 Heridas  
Sombrea las casillas no usadas

## INVENTARIO Guardado en la villa

_____	<input type="checkbox"/>	_____	<input type="checkbox"/>
_____	<input type="checkbox"/>	_____	<input type="checkbox"/>
_____	<input type="checkbox"/>	_____	<input type="checkbox"/>
_____	<input type="checkbox"/>	_____	<input type="checkbox"/>

## NOTAS



*Así pues, destruyó con crueldad los arados que labran  
la tierra, y con ello condenó a la misma muerte  
a campesinos, labradores y reses; luego ordenó a los campos  
que no dieran su fruto, y corrompió las semillas.*

Las Metamorfosis, Libro V (Ovidio)

## FLAVA IRATA

Marco Antonio Balbo, caballero romano de la Décima Legión, regresa a la villa de su padre avisado por su hermano, y se encuentra con un hogar sobre el que se cierne la sombra de la desgracia. ¿Podrá Marco descubrir el terrible misterio que ha dado lugar a las calamidades que castigan a su familia? Todo depende de ti.

### La aventura está en tus manos

Caro lector, tienes ante ti una historia cuyo desenlace lo decides tú. Cuando comiences a leer, te meterás en el pellejo del caballero Marco, al que acompañarás en su aventura. A partir de entonces, deberás decidir por él. Pues esto no es un libro normal, sino un libro–juego, una aventura interactiva que no se lee de la misma forma que un libro convencional. Lo primero que debes hacer es coger un lápiz, una goma, dos dados normales de seis caras e imprimir la hoja de personaje que encontrarás en este documento. A continuación, sigue las indicaciones para crear a tu personaje; pues también debes decidir los puntos fuertes y las debilidades de Marco. Cuando el personaje esté listo y hayas apuntado todo lo necesario en la hoja de personaje, comienza leyendo el párrafo uno, y salta a los párrafos que se te vayan indicando según las decisiones que tomes. Si encuentras la palabra *FINIS* al final de uno de los párrafos, significa que has concluido tu aventura con éxito; si, en cambio, encuentras las palabras *OMEN FATI*, habrás fracasado y deberás comenzar desde el principio.

### Arcana Mundi

Este libro–juego está basado en el juego de rol Arcana Mundi creado por Adrián T. Rodríguez y editado por Nosolorol Ediciones. En este juego nos transportamos al siglo III de nuestra era, en el cual aún domina un Imperio Romano que se encuentra en el inicio de su decadencia. Pórtate como un buen romano y no hagas enfadar a los dioses, pues tienen más poder del que crees...

## Características

Tres son las características de las que se compone todo ser humano: Corpus, Mens y Animus.

**Corpus:** la dimensión física de todo ser viene representada por su cuerpo, y este a su vez por sus extremidades, brazos y piernas, que ejecutan el movimiento, y hacen uso de la fuerza, la agilidad y la destreza.

**Mens:** representa la parte racional del individuo, en la que se incluye su capacidad intelectual y los conocimientos adquiridos durante su vida.

**Animus:** el alma es la parte más elemental, de donde nace la voluntad y se forma la personalidad. Además, determina hasta qué punto el individuo hace uso de sus sentidos y su intuición.

Tienes 10 puntos para repartir entre las tres características, que deben tener una puntuación entre 1 y 6; no obstante, asignar un 5 cuesta 6 puntos, y asignar un 6 cuesta 8 puntos.

*Ejemplo: vamos a gastar 3 puntos para asignar un 3 al Corpus, 6 puntos para asignar un 5 a Mens, y el punto que nos queda lo asignamos a Animus.*

## Habilidades

Las habilidades son competencias aprendidas durante la vida del individuo mediante el estudio o el entrenamiento, o la simple ejercitación. Se engloban en diez, pertenecientes a distintos dominios.

**Animales:** toda acción que tenga que ver con los animales, como la caza, la equitación, el adiestramiento o el conocimiento acerca de su hábitat y comportamiento.

**Atletismo:** comprende todos los ejercicios atléticos, que son correr, nadar, trepar y saltar.

**Armas:** con esta habilidad podrás manejar de manera efectiva cualquier tipo de arma, con el fin de herir a tus oponentes en un combate. Incluye asimismo la habilidad a la hora de lanzar aquellas que son arrojadizas.

**Elocuencia:** es toda manera de influir en las demás personas mediante el uso pacífico de la palabra y la comunicación no verbal. Con ella podemos desde usar la diplomacia para evitar un conflicto, hasta engañar a un

interlocutor para hacerle ver que lo blanco es negro, pasando por el uso de juegos de seducción.

**Intimidación:** coincide con la elocuencia, excepto en el uso agresivo de la comunicación, ya que se pretende influir en los demás mediante el miedo y la amenaza. Incluye el uso de la autoridad y la violencia verbal.

**Oficio:** engloba los conocimientos relacionados con la profesión del personaje, así como temas de cultura general como geografía, historia y religión. Así pues, los conocimientos pueden ser muy variados: un gladiador tendrá conocimientos sobre las armas y su calidad, mientras que un poeta tendrá conocimientos sobre gramática, poesía, música y recitación.

**Subterfugio:** toda acción que pretenda llevarse a cabo sin que otras personas se aperciban de ellas, tales como robar, esconderse o acechar.

**Vigilar:** percibir cambios en el ambiente mediante el ejercicio de los sentidos.

Tienes 10 puntos para repartir entre las diez habilidades, que deben tener una puntuación entre 0 y 6; no obstante, asignar un 5 cuesta 6 puntos, y asignar un 6 cuesta 8 puntos.

*Ejemplo: asignamos 3 puntos a Armas, 2 a Elocuencia, 4 a Oficio y 1 a Subterfugio.*

## **Tiradas de dados**

A veces, tu personaje realizará una acción peligrosa o cuyo resultado dependa de sus habilidades. Cuando esto ocurra, entrarán en juego las características, las habilidades y los dados. El texto te pedirá que hagas una tirada de Característica + Habilidad, contra una Dificultad. Por ejemplo, Corpus + Animales, Dificultad 12. Ha llegado la hora de tirar los dados y sumar las puntuaciones indicadas por el texto; si consigues un resultado igual o mayor que la dificultad, has tenido éxito, y si no, has fracasado. En cualquier caso, el texto te dirá lo que ocurre.

*Ejemplo: Nos persigue un guardia, y estamos intentando encontrar un sitio donde escondernos o darle esquinazo. El texto pide una tirada de Corpus + Subterfugio, Dificultad 12. Tiramos los dados y obtenemos 9 puntos; a esto sumamos nuestras puntuaciones de Corpus (3) y Subterfugio (1), para un total de 13. Hemos superado la prueba, y el texto nos indica que hemos despistado al guardia.*

Si en una tirada sacas un resultado doble (dos números iguales), estás de suerte, porque puedes volver a tirar los dados y sumar el resultado al que has obtenido. Sin embargo, si en cualquier momento sacas un doble 1, no importa la puntuación que tengas, habrás fallado automáticamente.

*Ejemplo: Tiramos los dados y obtenemos un doble 2; esto nos da un resultado de 4, pero podemos volver a tirar, y esta vez obtenemos un 8, que sumado a la tirada anterior hace un total de 12 puntos. Sin embargo, si en lugar de un 8 hubiéramos sacado un doble 1, poco hubiera importado nuestra puntuación, ya que habríamos fracasado de forma automática.*

## **Heridas**

El personaje puede resultar herido como consecuencia de un golpe procedente de un arma o una caída, o también de quemaduras y congelaciones. El hambre, la sed y la asfixia también pueden incrementar sus heridas.

El personaje puede soportar un número de heridas igual a su Corpus más 6. En la hoja de personaje tienes un apartado con casillas, cada una de las cuales representa una herida. Cuando el personaje resulta herido, debes tachar tantas casillas como se indique. Cuando hayas tachado todas las casillas de heridas de las que dispone tu personaje, este muere y la aventura termina.

*Ejemplo: la puntuación de Corpus de nuestro personaje es 3, lo que sumado al 6 hacen 9 heridas.*

Como verás en la hoja de personaje, a partir de la cuarta herida aparece marcado -1, a partir de la sexta -2, a partir de la octava -3, y a partir de la décima, -4. Esta es la penalización que recibes debido al dolor y a la pérdida de sangre causadas por tus heridas. Conforme vayas curando tus heridas, las penalizaciones irán desapareciendo.

### *Heridas extras*

Las armaduras y los cascos te proporcionan heridas extras, lo cual te ayuda a soportar una mayor cantidad de golpes. Cuando uses una o varias de

estas protecciones, indica en el apartado correspondiente de la hoja de personaje cuántas heridas de más puedes recibir antes de morir. Cuando resultes herido, puedes elegir entre tachar casillas de Heridas normales o de Heridas Extras. Las Heridas Extras no tienen ninguna repercusión sobre el personaje; ni siquiera sobre sus Penalizaciones. Al finalizar un combate, puedes borrar todas las Heridas Extras que hayas recibido.

### *Curación de heridas*

Tras un combate, si lo deseas puedes utilizar tus puntos de Corpus para curar tus heridas, a razón de un punto por herida. Esto no es una curación real, sino una forma que tiene el personaje de reponerse al dolor que le causan sus heridas. Ten en cuenta que si haces esto, tu personaje se desempeñará peor a la hora de combatir debido a la pérdida de puntos de Corpus, pero al menos tendrá más aguante y podrá recibir más heridas antes de morir. Recuerda, no obstante, que esto se puede hacer tras un combate, y no durante el mismo. La puntuación de Corpus no puede ser inferior a 1.

## **Combate**

En el combate interviene, además de las Heridas, el Corpus y la habilidad de Armas. Cada arma tiene una puntuación de ataque determinada. La suma de las puntuaciones de Corpus, la habilidad de Armas y el arma empuñada es tu puntuación de ataque. Cuando encuentres un arma o la compres, el texto te indicará su puntuación de ataque y si puedes usarla con un escudo.

También debes tener en cuenta las protecciones, pues juegan un papel importante en el combate. Como se ha dicho antes, las armaduras y los cascos añaden Heridas Extras que te pueden ayudar a soportar más golpes de los que eres capaz. No obstante, suelen ir acompañados de una penalización que se aplica al Corpus mientras se lleven puestas. Cuando encuentres o compres una armadura o un casco, el texto te indicará las Heridas Extras que proporciona y la penalización al Corpus.

Los escudos son otro tipo de protección que puedes usar. Esta puede actuar añadiendo Heridas Extra, o bien añadiendo puntos a tu habilidad

de Armas, dependiendo del tipo, su tamaño y el material del que esté fabricado. El texto te indicará las ventajas que proporcionan cuando los encuentres o los compres.

Por supuesto, no se pueden llevar dos escudos, dos armaduras ni dos cascos. Conviene además recordar que no puedes usar escudo con algunas armas. Se puede llevar dos armas más un pugio, pero solo puedes utilizar una de ellas durante el combate. Si pierdes el arma (lo cual puede ocurrir si sacas un doble 1), puedes utilizar otra, si la tienes; si no, deberás luchar sin arma (utilizando solo tu puntuación de Corpus).

*Ejemplo: nuestro personaje tiene una lanza, que suma 2 puntos al ataque, y un escudo, que suma 1. Siendo 3 su puntuación de Armas, esta aumenta a 6 si usa la lanza y el escudo.*

Cuando tiene lugar un combate, se procede por turnos. El texto te ofrecerá la puntuación de Ataque de tus enemigos y el número de Heridas que pueden soportar antes de morir. En cada turno, se realizan los siguientes pasos:

1. Tira los dados y suma a su resultado tus puntuaciones de Corpus y Armas. Si el resultado es menor que la puntuación de Ataque del enemigo, lee el paso 2; si es mayor, lee el paso 3; si es igual, lee el paso 4.
2. Resta la puntuación de Ataque de tu enemigo al resultado de tu ataque y divídelo entre dos, redondeando hacia arriba. Este es el número de heridas que recibes. Lee el paso 5.
3. Resta el total que has obtenido a la puntuación de ataque de tu enemigo y divide entre dos el resultado, redondeando hacia arriba. Este es el número de heridas que le causas. Lee el paso 5.
4. Ambos quedáis en situación de empate y conseguís evitar vuestros respectivos ataques. Lee el paso 5.
5. Si alguno de los contendientes ha recibido todas las heridas que puede soportar o más, termina el combate; de lo contrario, comienza un nuevo turno (vuelve al paso 1).

Has de tener cuidado en el transcurso del combate, porque si sacas un doble 1, tu arma se romperá y tendrás que sacar otra o luchar con tus puños (aplicando solamente tu puntuación de Corpus a la tirada de ataque). Tu adversario corre el mismo riesgo, ya que si sacas un doble 6

romperás su arma (si le ocurre, reduce su puntuación de ataque a la mitad, redondeando hacia arriba). Recuerda, no obstante, que si sacas un doble 2, 3, 4, 5 o 6, puedes volver a tirar los dados y sumar el resultado, causándole una gran herida a tu adversario. No viene mal recordar, además, que conforme más heridas recibas, mayor será la penalización a tu Corpus y peor te desenvolverás en el combate.

*Ejemplo de combate: nuestro personaje, armado con lanza y escudo (Ataque 8, heridas 9) se enfrenta a un adversario armado con un pugio (ataque 15, heridas 6). Comienza el primer turno; tiramos los dados y sacamos un 5, lo que sumado al ataque de nuestro personaje hacen 13 puntos. No hemos superado los 15 puntos de ataque de nuestro adversario, así que nos causa una herida:  $(15 - 13) / 2 = 1$ . Comienza el turno siguiente, y esta vez obtenemos un doble 6. Como es un doble, volvemos a tirar los dados, y en la segunda tirada sacamos 7 puntos; sumamos todo a nuestro ataque y tenemos 27 puntos, y además, al haber sacado un doble 6, reducimos a la mitad la puntuación de ataque de nuestro adversario, quedando esta en 8. Como le hemos superado, vamos a comprobar cuántas heridas le causamos:  $(27 - 8) / 2 = 10$ ; ¡nada menos que 10 heridas! Como solo podía recibir 6, le hemos vencido.*

### Luchando contra varios oponentes

Si te ves obligado a enfrentarte a varios oponentes a la vez, debes elegir a cuál de ellos vas a atacar. Luego realiza una tirada, súmala a tu ataque y compara el resultado por separado con cada una de sus puntuaciones de ataque. Si superas la tirada del adversario al que elegiste atacar, consigues herirle; sin embargo, todos aquellos adversarios cuya puntuación de ataque no hayas superado te herirán a ti.

*Ejemplo: nuestro personaje, con una puntuación de ataque de 8 puntos, se enfrenta a un hombre y una mujer armados con garrotes; el hombre tiene 13 puntos de ataque, y la mujer 10. Elegimos atacar a la mujer en este turno. Tras efectuar la tirada de dados y sumarla a nuestra puntuación de ataque, nuestro personaje consigue 11 puntos. Así pues, hemos conseguido herir a la mujer, a la que causamos 1 herida ( $[11 - 10] / 2 = 1$ ), pero como no hemos superado la puntuación de ataque del hombre, él hiere a su vez a nuestro personaje en este turno, causándole 1 herida ( $[13 - 11] / 2 = 1$ ).*

## Fortuna

*Audaces Fortuna iuvat*, dice un proverbio latino; y en esta aventura se cumple, pues la diosa Fortuna, como aliada de los audaces, ayudará al personaje en su lucha por desentramar los terribles misterios que le amenazan desde las sombras. En tu hoja de personaje tienes un espacio para anotar los puntos de Fortuna, que son los mismos que tienes en Animus. Hay dos maneras de utilizar la Fortuna, y debes recordarlas porque el texto no hará mención de ella en ningún momento.

1) Tras realizar una tirada de dados y fracasar, puedes gastar los puntos necesarios de Fortuna para aumentar el resultado de la tirada, hasta obtener el éxito.

*Ejemplo: hemos hecho una tirada con dificultad 12, pero tras tirar los dados y sumar las puntuaciones pertinentes, solo hemos obtenido un 10. No obstante, si dispones de al menos 2 puntos de Fortuna, puedes gastarlos para conseguir tener éxito en la tirada.*

2) Justo tras recibir heridas (ya sea en combate o por cualquier circunstancia), puedes usar puntos de Fortuna para evitarlas, a razón de una herida por punto de Fortuna, pero no se pueden evitar todas las heridas: siempre recibiremos una herida como mínimo.

*Ejemplo: el texto nos indica que hemos recibido 3 heridas debido a una caída. Antes de pasar al siguiente párrafo, podemos utilizar 2 puntos de Fortuna para reducir la gravedad del golpe a una sola herida; no podemos utilizar 3 puntos de Fortuna para eliminar las tres heridas, ya que como mínimo recibimos una.*

3) Tras causar heridas a un adversario, puedes usar puntos de Fortuna para aumentarlas, a razón de 1 herida extra por punto de Fortuna gastado.

4) Puedes utilizar 1 punto de Fortuna para evitar la rotura de tu arma cuando saques un doble 1 durante un combate. Si gastas el punto de Fortuna tras el doble 1, seguirás conservando tu arma a pesar de la mala tirada, aunque no podrás dañar a tu oponente en ese asalto a pesar de que superes su tirada de ataque.

En cualquier caso, los puntos de Fortuna utilizados se pierden y no se vuelven a recuperar, excepto en contadas ocasiones (aún así, no se pueden tener más puntos de Fortuna que los iniciales), razón por la cual debes usarlos con juicio y ponderación; no es bueno abusar de la Fortuna, pues puede que esta te falte en los momentos más cruciales.

## **Penalizaciones**

Hay un apartado en tu hoja de personaje en el que puedes apuntar tus penalizaciones acumuladas. Estas penalizaciones pueden provenir de las heridas recibidas, de las protecciones usadas y de cualquier otra fuente, como una maldición o una enfermedad. Se aplican siempre durante el combate, y en general cada vez que entre en juego la característica Corpus. En ese caso, tras la tirada de dados, debes restar al resultado la penalización que tengas.

## **Inventario**

En la hoja de personaje tienes un espacio para apuntar todo el equipo que Marco lleva consigo. Al comenzar cuenta con las siguientes posesiones:

- Un *gladius* que suma 3 puntos al ataque.
- Un *pugio* que suma 1 punto al ataque.
- Una lorica hamata, armadura que te añade 3 Heridas Extra, pero también añade –1 a tus Penalizaciones.
- Una galea, casco que suma añade 1 Herida Extra, pero también añade –1 a tus Penalizaciones y resta 2 puntos a las tiradas en las que intervenga la habilidad Vigilar.

Como ves, estas posesiones tienen sus ventajas y sus desventajas; por eso, tú decides si quieres llevarlas o no. Tienes la opción de guardarlas en la villa y recogerlas posteriormente. Para ello, cuando estés en la villa, tacha la casilla correspondiente de la hoja de personaje, que reza “Guardado en la villa”, y deja la casilla sin marcar cuando las recojas. Ten en cuenta, no obstante, que si el personaje no se encuentra en la villa no podrás echar mano de ninguna de sus posesiones.

Este espacio también sirve para anotar cualquier objeto que encuentres y decidas llevar contigo. Cuando libres un combate, se te indicarán las armas, escudos y cascos que usan tus enemigos, ya que tienes la opción de adueñártelos cuando les venzas (las puntuaciones de los mismos están ya añadidas a las características de los enemigos). No obstante, recuerda que solo puedes llevar como máximo dos armas más el pugio, un casco, una armadura y un escudo.

## **Anotaciones**

En tu hoja de personaje tienes un apartado denominado “Notas” en el que puedes ir anotando todas las pistas que encuentres en el transcurso de la aventura. Unas veces, además, el texto te sugerirá que anotes algo que encuentres sospechoso, y otras te indicará que debes anotar letras o números que se te requerirán posteriormente. Ayúdate de este espacio para anotar todo lo que creas conveniente, y no olvides anotar lo que te indique el texto.

## **Glosario**

En el texto aparecen algunas veces palabras en latín, que se señalan en cursiva. Al final de este documento dispones de un glosario en el que se recoge el significado de todas estas palabras.

## 1

Marco vio llegar al *tabellarius* por la calle principal del campamento. Un escalofrío le recorrió el cuerpo cuando este se acercó gritando su nombre y le entregó una carta. Se arrepintió de no haber consultado al sacerdote del campamento ese sueño recurrente en el que se veía a sí mismo cayendo por un profundo pozo. Al leer la carta, sus malos presentimientos se cumplieron. El decurión fue en busca del tribuno y le contó lo sucedido. Este accedió a darle el permiso tras leer la carta. Hacía meses que no atacaban los germanos, y el chico necesitaba despedirse de su padre. Marco hizo su petate, montó su caballo y salió al galope hacia Roma.

*Pasa al 63.*

## 2

– No pienses que te vas a librar tan fácilmente –dijo Marco, al tiempo que sacaba la tablilla de plomo que rescató del pozo al que la había arrojado Medo–. Uno de mis criados me dijo que le estabas pagando a cambio de informarte de lo que ocurría en mi casa, y además me confesó que había arrojado esta tablilla a nuestro pozo, siguiendo indicaciones tuyas. ¿Qué es lo que pretendes con todo esto?

Cornelio se quedó perplejo al ver la tablilla.

*Haz una tirada de Mens + Elocuencia, Dificultad 10. Si tienes éxito, pasa al 81; si no, pasa al 90.*

*Si tienes a Paula, pasa directamente al 81.*

## 3

– Entonces debes ser más veloz que el propio *Mercurio* –se burló Marco–, porque yo venía del pozo cuando me avisaron de que te habían encontrado, y no te vi por allí.

– Eso es porque había ido a buscar un cubo –dijo Medo–. Llené demasiado el que icé del pozo y se acabó rompiendo antes de que pudiera cogerlo.

Aquel esclavo era endiabladamente astuto; no había por dónde pillarlo. Marco perdió la paciencia, sacó su gladius de la vaina con un brusco

movimiento que hizo resonar el metal, y puso su filo en la garganta de Medo.

– ¿Esperas que me trague esas mentiras? –gritó Marco–. ¿Acaso crees que soy tan tonto?

– ¡No me mates, amo! –suplicó–. ¿Cómo voy yo a creer eso de un caballero romano como tú?

– Si no me dices la verdad vas a tener muchos problemas –susurró Marco con un tono sombrío y amenazante, inmune a las adulaciones del criado.

*Haz una tirada de Animus + Intimidación, Dificultad 12. Si tienes éxito, pasa al 36; de lo contrario, pasa al 86.*

#### 4

“El mejor carnero”, había dicho el sacerdote. Esta noche iba a comer bien a su salud. Sin embargo, Marco había decidido cumplir con los ritos religiosos, ya que no se le ocurría otra manera de ayudar a su familia; debía obedecer al *frater arval*. Regresó a la villa y visitó la cabaña del pastor; este ya había recogido el rebaño. Le pidió que le enseñara todos los carneros que tenía, y el pastor le llevó ante ellos. Apenas había una docena, y muchos estaban famélicos. Según el pastor, la mayoría de los pastos se habían secado, y a veces se había visto obligado a invadir los pastos vecinos para que las reses no murieran de hambre.

– ¿Cuál es el mejor de todos? –preguntó Marco.

El pastor, que aunque se sorprendió de la visita de Marco se imaginaba el motivo, le señaló un animal de color oscuro y algo enclenque. Marco intuyó que no sería el animal ideal para el sacrificio, así que decidió elegirlo él mismo.

*Haz una tirada de Mens + Animales y otra de Mens + Oficio y anota el resultado de ambas.*

*Pasa al 38.*

#### 5

Una sucesión de fuertes golpes despertó al *ianitor*. Los perros corrieron hacia la puerta, ladrando y saltando. El criado miró al cielo; las primeras estrellas estaban a punto de aparecer en la bóveda celeste. Volvieron a golpear la puerta con insistencia, y los perros ladraron aún más.

– ¿Quién es? –preguntó.

– *Tabellarius* –gritó una voz al otro lado–. Traigo una carta para el señor de la villa.

– ¿Tan tarde? –dijo, lo cual sonó entre protesta y desconfianza.

– Es urgente –contestó el *tabellarius*.

No había terminado el criado de descorrer los cerrojos cuando la puerta se abrió de golpe, tirándolo al suelo. Al otro lado vio a un tipo con aspecto de guerrero acompañado de otros cinco, que entraron a toda prisa, enfrentándose a los perros. El *ianitor* echó mano de su garrote y se levantó de un salto.

*Pasa al 35.*

## 6

Un bucólico paisaje de verdes praderas moteadas de reses bajo un cielo azul y límpido se abrió ante Marco cuando llegó a las inmediaciones de Veyes, montado sobre su fiel corcel. Por eso le sorprendió tanto el contraste que halló al acercarse a la cueva en la que Cornelio le había indicado que se escondía Asterión, el teúrgo renegado del culto a Ceres; pasó bruscamente de una bonita mañana de primavera a un lugar gobernado por un gélido invierno, salpicado de árboles raquíticos cuyas ramas parecían retorcerse de dolor. El intenso frío caló en sus huesos; tuvo que cubrirse todo el cuerpo y la mitad de la cara con la capa. Las crines de su caballo se agitaban por el viento seco y helado que allí se movía. Todo el verde había desaparecido para dejar paso a los tonos grises de la naturaleza muerta. Marco notó cómo aquel ambiente afectaba a su ánimo; espoleó a su caballo para que aligerara el trote, deseando terminar con aquello cuanto antes para poder salir de aquel lugar. Al llegar a la cueva, a unos pasos de ella vio un árbol de tronco muy grueso que daba la impresión de estar muerto. Aprovechó para atar a él su caballo. Luego desmontó y se plantó frente a la cueva. Gritó para alzar su voz por encima del viento.

– ¡Asterión! ¡Sal de tu refugio, rata asquerosa!

Marco se había hecho a la idea de que Asterión tendría la apariencia de uno de esos ancianos sacerdotes orgullosos que, sin embargo, se amedrentaban muy fácilmente con las armas; pero estaba a punto de descubrir que su encuentro con el teúrgo no podría haberlo superado ni la peor de sus pesadillas. Una mano sarmentosa apareció por la boca de la

cueva y se aferró a la roca. Los dedos huesudos terminaban en unas uñas negras y largas como unas garras. Pero lo que vino después no era más bonito. Un anciano con harapos surgió de la oscuridad. Un examen más detenido le descubrió una barba oscura, sucia y enmarañada que le cubría la boca y el pecho; un brillo de locura despuntaba en unos ojos muy abiertos bajo unas cejas largas y espesas. Sonrió, dejando ver unos cuantos dientes podridos, y por último dejó ver su otra mano, que sostenía un cayado. A aquello apenas se le podía considerar humano; más bien parecía un cadáver recién salido de su tumba. Pero no terminó ahí la sorpresa, pues de pronto, la mano que apoyaba en la roca se vio rodeada de un bullente ejército de gusanos, que no tardaron en reproducirse también alrededor de sus pies. El anciano avanzó hacia Marco, y a su paso, la hierba se secaba y moría. Era un espectáculo dantesco.

*Si tienes Protección contra la Sombra, pasa al 74.*

*Si no tienes Protección contra la Sombra, pasa al 96.*

## 7

El texto hablaba de un tal Jesús, alguien llamado Cristo y un *dominus* cuyo nombre no se mencionaba. Aquellas tres palabras bastaron para que a Marco se le vinieran a la mente aquellos textos prohibidos conocidos como “Evangelios”, que los cristianos copiaban y distribuían clandestinamente. ¿Significaba aquello que Medo se había convertido al cristianismo? Si así fuera, aquel esclavo sería un traidor a Roma y al emperador. Tendría que preguntárselo.

*Anota el Evangelio en tu Inventario y pasa al 75.*

## 8

Por suerte, el esclavo pudo ponerse a salvo sin recibir ninguna pedrada. La lluvia cesó y se oyó cómo los defensores trataban de bajar del tejado. Marco derribó la puerta de una patada y entró al vestíbulo.

*Pasa al 53.*

## 9

Los bandidos no sabían quién era. Tal vez pensaban que había venido a visitar a Cornelio. Debía hacerles pagar por la paliza que le habían dado a

su hermano, y para ello contaba con el factor sorpresa. Desmontó delante de ellos, cogió las riendas de su caballo y se fue acercando a la puerta a paso lento. Cuando pasaba junto al que estaba más cerca de la puerta, sin previo aviso, desenvainó la espada y se la hincó en el estómago. El hombre cayó redondo al suelo, soltando su garrote. Acto seguido, dio un manotazo a los cuartos traseros del caballo para que se alejara, ya que no quería que lo hirieran, y se dirigió corriendo al muro que protegía la villa para que no le ganaran la espalda. Los demás bandidos ya habían salido de su asombro y se disponían a machacarlo con sus garrotes.

*Debes luchar contra los bandidos.*

*Primer bandido: Ataque 13, Heridas 4*

*Segundo bandido: Ataque 14, Heridas 5*

*Tercer bandido: Ataque 14, Heridas 5*

*Todos ellos tienen garrotes (no se pueden usar con escudo) que suman 1 punto al ataque.*

*Cuando hayas vencido a dos de ellos, pasa al 68.*

## 10

Marco conocía muy bien a su hermano, y sabía que estaba ocultando algo.

– Dejarme a solas con él –ordenó Marco.

Emilia, Antonia y las criadas salieron de la habitación sin rechistar y los dejaron solos.

– Bien –dijo Marco–, ¿me vas a contar ahora lo que ocurre?

– Ya te lo he dicho –replicó Quinto–, me atacaron por sorpresa, perdí el conocimiento y no pude verles.

– Pues yo creo que me ocultas algo –exclamó Marco.

*Si conoces la historia de la discusión entre Antonio y Cornelio, haz una tirada de Mens + Elocuencia, Dificultad 12; si tienes éxito, pasa al 29; si no, pasa al 87.*

*Si no conoces la historia, pasa directamente al 87.*

## 11

A su regreso, los criados se le acercaron gritando.

– ¡Marco! ¡Ven, corre! –le apremiaban–. ¡Es un milagro!

Marco entró a toda prisa y se topó con su padre, Antonio, que vestía una túnica blanca y estaba radiante. A su lado, Emilia, su madre, le abrazaba y sonreía, feliz como nunca antes la había visto.

– ¡Padre! –gritó Marco, con alegría–. ¡Estás vivo!

– Hijo mío –dijo su padre, que se emocionó al verse rodeado de su familia–. Siento haberos preocupado. Los dioses me han mandado un castigo por mis faltas, y bien tengo merecida su advertencia. He aprendido de los errores del pasado; de ahora en adelante, sólo viviré para haceros felices a vosotros, mi esposa y mis hijos.

Pocos días después, con Quinto al fin recuperado de sus lesiones, la familia al completo volvió a reunirse en la mesa y comieron juntos. Tras la cena, Quinto fue a buscar a Paula, que había empezado a hacer buenas migas con la que sería su cuñada, Antonia; los dos pudieron amarse libremente, sin la oposición de Cornelio, que se recluyó en su casa y nunca más se le vio en público.

Marco, por su parte, volvió a la legión. Su familia lo despidió orgullosa de verlo montado en su imponente corcel, luciendo su brillante armadura y su capa. Cuando llegó al campamento, el decurión le recibió y le preguntó por su familia, anticipando su pesar ante lo que creía que iban a ser malas noticias por la muerte de su padre.

– Están todos muy bien. Y mi padre está mejor que nunca –dijo Marco, con una sonrisa.

*FIN*

## 12

A Marco se le encogió el corazón al escuchar aquello. Con la boca abierta, como hechizado, sacó la tablilla y se la mostró al joven. Este se quedó petrificado al verla, como si estuviera delante del mismísimo rey de los infiernos. Ni siquiera se atrevía a tocarla, pero Marco se la extendió para que la examinara.

– No cabe duda –dijo el joven, cariacontecido al verificar la tablilla–. Es él. Os ha maldecido.

– ¿No se puede hacer nada? –preguntó un abatido Marco, y el joven negó en silencio.

*Pasa al 42.*

### 13

Al cabo de un rato, a Marco le pareció ver una figura moverse a lo lejos, entre los trigos. Quienquiera que fuera se mantenía vigilante, mirando en todas direcciones y caminando despacio, como asegurándose de que no era visto. No cabía duda: era Medo. Marco permaneció allí escondido, ya que Medo podría verlo fácilmente si se movía; quería comprobar hacia dónde iba. Cuando ya estaba casi saliendo del campo de trigo, se hizo evidente que se dirigía de regreso a la villa. Entonces Marco salió de su escondite y se dirigió también hacia allí.

*Anota que tienes una prueba contra Medo, y pasa al 75.*

### 14

La lentitud de Marco, unida al atino de uno de los esclavos que le lanzaban piedras, propició que una de ellas le diera de lleno, causándole gran daño. Marco tropezó, doliéndose de la cabeza. Uno de sus esclavos, que se había puesto ya a salvo, regresó para ayudarle a levantarse, y al fin pudo situarse fuera del alcance de los defensores de la casa. El único que corría peligro era el esclavo que le había acudido en su ayuda.

*Tira dos dados, quédate con el de valor más bajo y réstale uno; ese es el número de heridas que te ha causado la pedrada (como mínimo recibes 1 herida).*

*A continuación, tira un dado; si sacas un 3 o menos, pasa al 8; si sacas 4 o más, pasa al 73.*

### 15

No había tiempo que perder; si Marco quería atrapar a los bandidos tenía que actuar rápido. Cogió sus armas y montó en su caballo (*elige si quieres llevar también tu casco o tu armadura, o si los dejas en la villa*). Atravesó al galope el trigal que había enfrente de la villa. Su capa roja ondeaba poderosa al viento, y su imponente montura cabalgaba veloz por la llanura, pero el terreno se fue haciendo cada vez más irregular; era necesaria la destreza del jinete para que el animal no aminorara demasiado la marcha.

*Haz una tirada de Corpus + Animales, Dificultad 12. Si tienes éxito, pasa al 37; si no, pasa al 95.*

## 16

La hoja del arma de Marco sonó como si hubiera chocado contra un trozo de piedra al golpear el cuerpo de Asterión; este había adquirido la consistencia de una roca tras la transformación. Estaba frente a un adversario formidable, el más duro al que jamás se había enfrentado.

*Tu arma se romperá si, aparte del doble 1, sacas un total de 3 o 4 puntos con los dados.*

*Vuelve al 32 y termina el combate.*

## 17

– Vamos, Sira –se quejó Marco–, no debes empezar a hablar si luego me vas a dejar a medias. Dime en qué estabas pensando.

– Tienes razón, amo Marco –contestó Sira, pues sabía que debía obedecer si no quería desatar la ira de aquel hombretón–. Solo pensaba en los ritos que se hacían en mi tierra en honor a la diosa Démeter, que los romanos llamáis Ceres. Ella es la diosa que da vida a los campos, la que trae la primavera y hace que la naturaleza dé sus frutos. El incidente de la comida podrida podría ser una manera que tiene la diosa de decirnos que estamos haciendo algo mal, que nos estamos desentendiendo de ella. Quizás deberíamos hacerle algún sacrificio.

– Ningún sacrificio salvará a mi padre –dijo Marco.

– Amo, no debes despreciar a los dioses –dijo Sira–. Acuérdate de Ulises; no cometas su mismo error, o solo atraerás desgracia para ti y los que te rodean.

*Pasa al 58.*

## 18

En el establo solo se encontraba el caballo de Marco. Como le dijo Davo, lo habían limpiado y le habían puesto comida y agua. Miró alrededor, intentando hallar una pista sobre el paradero de Medo, pero allí solo había montones de paja y algunos utensilios apoyados y colgados de las paredes, mezclados con cubos de madera vacíos.

*Haz una tirada de Animus + Vigilar, Dificultad 15. Si tienes éxito, pasa al 98; si no, pasa al 75.*

## 19

El pontífice observó atentamente los movimientos del animal. Por su expresión, parecía que el aspecto no le agradaba mucho; pero Marco se había visto obligado a elegir, en lugar del mejor carnero, el menos malo, y creía que, siguiendo al pie de la letra las palabras del sacerdote, aquel carnero, a pesar de no ser un buen ejemplar, era el mejor de su rebaño. Comenzaba el primer momento crucial del sacrificio: la subida de las escalinatas del templo.

*Si sacaste 12 o más en la tirada de Mens + Animales, pasa al 49; de lo contrario, pasa al 69.*

## 20

– ¡Mientes! –afirmó Marco con rotundidad–. Te he visto llegar a la villa. Estabas atravesando el campo de trigo. ¿De dónde venías? ¿Qué es lo que tramas?

– No tramo nada, amo –dijo Medo, que apenas podía mantener la calma al saberse descubierto–. Yo sólo...

– ¿Qué, se te han agotado las ideas? –dijo Marco–. Más vale que empieces a hablar, porque hace mucho tiempo que mi espada no bebe de la jugosa sangre de los bárbaros, y estaría encantada de darse un festín con la de un sucio mentiroso como tú.

*Pasa al 36.*

## 21

– Asterión –gritó Marco, interrumpiendo el discurso de Cornelio, y a continuación guardó silencio para observar su reacción, pero nada notó en él que le delatara. No obstante, Cornelio era un perro viejo que se las sabía todas, y no iba a admitir su culpabilidad tan fácilmente–. Seguro que te suena ese nombre. Es un teúrgo renegado al que has pagado para que maldijera a mi familia. Lo tenías todo muy bien planeado, ¿verdad? Es la mejor forma de perjudicarnos sin levantar sospechas, que otro haga el trabajo sucio, y que además no haya forma humana de encontrarlo, por si le da por inculpar a terceros.

*Haz una tirada de Mens + Elocuencia, Dificultad 12. Si tienes éxito, pasa al 81; si no, pasa al 39. Si tienes a Paula, pasa directamente al 81.*

## 22

En ese momento, el *cultrarius* llamó la atención del pontífice sobre el carnero, y este, tras examinarlo, dedicó una severa mirada a Marco. Más tarde se enteraría del motivo de todo aquello, y es que había elegido un carnero macho, cuando lo ideal es que hubiera sido hembra, tal como correspondía a los sacrificios a Ceres. No obstante, aún podía ser un sacrificio válido, si el *harúspice* daba su aprobación.

*Anota un punto negativo en tus Notas y pasa al 55.*

## 23

Entre las sábanas no había nada; tampoco debajo del camastro. Pero a Marco se le ocurrió rajarlo con su *pugio* y buscar en su interior, y allí dentro, entre la abundante paja de la que estaba relleno, halló un rollo de papiro escrito en latín, aunque de vez en cuando aparecían caracteres griegos.

*Haz una tirada de Mens + Oficio, Dificultad 10. Si tienes éxito, pasa al 7; si no, pasa al 61.*

## 24

Ya solo quedaba en pie uno de los bandidos. Este, al verse solo y en desventaja, se acobardó, soltó su arma y huyó en dirección contraria al esclavo. Marco le dejó huir; era el esclavo el que le interesaba. Lo persiguió al galope, y no tardó demasiado en alcanzarlo y cerrarle el paso. El esclavo se arrodilló ante el jinete que se alzaba ante él como un dios colérico.

– ¡Piedad, *dominus*! –lloriqueaba, cubriéndose el rostro con los brazos–.  
¡No me mates!

Marco desmontó, aún empuñando el arma, y acercándose al esclavo, le dio una patada y le tiró al suelo.

– Tú sirves a Cornelio, ¿no es cierto? –le preguntó. El esclavo se sorprendió al ver que aquel terrible guerrero le conocía.

– Sí –balbució.

– ¿Qué hacías con esos piojosos?

– Nada, *dominus*. Solo regresaba a la villa de mi amo con algunas provisiones del mercado.

– ¿Y esas provisiones las ha pagado tu amo?

– Por supuesto, *dominus*.

De repente, y sin previo aviso, Marco propinó un fuerte golpe en el brazo del esclavo. El hueso hizo un sonido desagradable al fracturarse, y a esto le siguieron los desesperados aullidos de dolor del esclavo.

– Cada vez que me mientas te romperé una de tus extremidades. Todavía te queda un brazo y dos piernas, y muchísimo dolor que soportar, así que más vale que no vuelvas a hacerlo –le advirtió Marco.

– ¡Es mercancía robada! –se apresuró a decir el esclavo, en medio de su dolor–. Se la robamos a un muchacho.

– Un muchacho llamado Quinto –dijo Marco, ante la perplejidad del esclavo.

– Sí, *dominus*... –afirmó este–. Mi amo contrató a esos hombres para que le dieran una paliza. Yo debía ir con ellos para indicarles quién debía recibirla. Después se llevaron el carro por su propia cuenta; como pago adicional, decían ellos.

– Bien, vas a hacer lo siguiente –dijo Marco, sacando una carta que tenía enrollada en su cinto–. Vas a darle esta carta a Paula, la hija de tu amo. Y vas a decirle a tu amo que los hombres hicieron el trabajo, pero que unos desconocidos os atacaron cuando regresabais a la villa y los mataron, aunque tú pudiste escapar. Tu amo no debe ver la carta. Aquí tienes un adelanto.

Marco dejó caer dos denarios cerca del esclavo.

– Si haces lo que te he dicho, te daré más. Pero si algo sale mal, no dudes que te encontraré, y ni los dioses te podrán librar de la muerte más dolorosa que puedas imaginar.

El esclavo se levantó como pudo, se escondió la carta entre sus ropas y se marchó, con el temor aún reflejado en sus ojos. Marco volvió a la escena de la batalla, enganchó el carro a su caballo y volvió a la villa, satisfecho de haber llevado a cabo la primera parte de su plan para colarse en la casa de Cornelio.

*Ganas 1 punto de Fortuna.*

*Anota que has entregado una carta a Paula y pasa al 100.*

Atravesaron un pequeño huerto y llegaron a la entrada de la casa. El *ianitor* y los perros estaban durmiendo. Había que andar con mucho cuidado

para no despertarlos. Primero había que encargarse del *ianitor*. Marco avanzó muy lentamente, con su *pugio* preparado.

*Haz una tirada de Corpus + Subterfugio, Dificultad 12. Si tienes éxito, pasa al 67; si fallas, pasa al 78.*

## 26

Marco suspiró con alivio al comprobar la aprobación del *harúspice*. El sacrificio era válido. Todos los presentes participaron en un banquete con la carne del carnero sacrificado, que se celebraba para participar de las bendiciones anticipadas de Ceres.

– Ya todo depende del destino de tu padre –dijo el sacerdote–. Si la Parca aún no debe cortar el hilo, mejorará y pronto volverás a verlo caminar por sus campos. Espero que por entonces podamos ofrecerle a Ceres un carnero aún más grande.

Marco sabía que el sacerdote deseaba con aquellas palabras prosperidad para la villa de su padre, pero al ver al orondo pontífice, creyó lo que quería este, en cambio, era simplemente terminar de llenar su barriga.

Al menos, si los problemas de su familia tenían su origen en la desatención al culto, ese cabo estaba ya bien atado. Pero para desterrar definitivamente los problemas, había que atar todos los cabos.

*Si en algún momento el joven que acompaña al sacerdote arval te ha dado motivos para sospechar, pasa al 34; si no, vuelve al 100 y elige otra opción.*

## 27

– No te andes con remilgos ahora y suelta lo que tengas en la cabeza –dijo Marco.

– De verdad que no es nada, amo Marco –repuso Sira–, es que estoy ya un poco vieja y no pienso con tanta claridad como antes. ¡Ah, si ni siquiera recuerdo ya algunas de mis historias favoritas! ¿Te acuerdas, Marco, del sabio Ícaro y su hijo, el temerario Dédalo? ¿O era al revés?

Parecía que la vieja criada desvariaba. O se hacía la tonta, que también era muy probable.

*Pasa al 58.*

Los reflejos del agua se movían en el suelo, proyectados por la luz que entraba por el *compluvio*. Entonces Marco reparó en una sombra alargada que atravesaba el *impluvio* de derecha a izquierda. Dedujo que el peristilo debía estar a la derecha, y que una persona permanecía cerca de la entrada.  
 – ¡Venid y dad la cara, como buenos romanos! –gritó Marco–. ¿O acaso no sois más que unos cobardes que no saben hacer otra cosa que esconderse en su propia casa?

Alguien se adelantó, y su figura apareció por el umbral, seguida de otras que se colocaron detrás. La túnica que llevaba el primero le delataba como el señor de la casa. Cornelio estaba armado con una espada, y precedía a un pequeño ejército de esclavos armados con garrotes.

– ¿Quién es este bárbaro vestido de romano que osa allanar el hogar de Publio Cornelio? –dijo este.

– ¿Ya no te acuerdas de mí, Cornelio? –dijo Marco, con sorna. Cornelio achinó sus ojos, intentando percibir algo en aquel desconocido que le diera una pista sobre su identidad, pero no lo consiguió–. No hace mucho que solías acudir a casa de mi padre para atiborrarte de sus buenos manjares, pero los buenos gestos de los demás se olvidan mucho más fácilmente que las afrentas, aunque estas sean imaginarias, ¿verdad?

– ¡Marco! –gritó Cornelio, tras reconocer por fin al que otrora fuera un niño revoltoso de diez años en aquel hombre que se alzaba orgulloso ante él–. Claro, no podía ser otra persona. Estando tu padre enfermo, solo sus hijos pueden igualarle en la vileza necesaria para hacer algo así.

– ¿Y cómo sabes tú que mi padre está enfermo? –inquirió Marco–. ¿Acaso has contribuido en algo a su enfermedad?

– Me acusas sin fundamento, muchacho, ¡y gran osadía demuestras además al hacerlo después de entrar en mi casa como un criminal! –contestó Cornelio, enfurecido– Y a los criminales solo se les puede tratar de una forma.

Cornelio hizo entonces que su espada hablara por él cargando contra Marco, movimiento que secundaron sus esclavos lanzándose contra los de su misma condición.

*Debes luchar contra Cornelio y sus esclavos. Por cada esclavo tuyo que te acompañe, luchas contra un esclavo de Cornelio menos. Por ejemplo, si te acompañan dos esclavos tuyos, tendrías que luchar contra Cornelio y tres de sus esclavos, ya que los dos tuyos se encargan de uno de los esclavos de Cornelio cada uno.*

*Cornelio: Ataque 15, Heridas 8*

*Primer esclavo: Ataque 12, Heridas 5*

*Segundo esclavo: Ataque 13, Heridas 4*

*Tercer esclavo: Ataque 13, Heridas 5*

*Cuarto esclavo: Ataque 12, Heridas 4*

*Quinto esclavo: Ataque 12, Heridas 6*

*Cornelio lucha con un gladius, que añade tres puntos al ataque, y los esclavos luchan con garrotes que añaden un punto al ataque.*

*Cuando le hayas causado cuatro heridas o más a Cornelio, pasa al 82.*

## 29

– ¿Y por qué habría yo de ocultarte algo? –repuso Quinto.

– No lo sé –dijo Marco–, pero algo me dice que todo esto tiene algo que ver con Cornelio.

Quinto guardó silencio, fingiendo indiferencia.

– ¿No me dices nada? –dijo Marco–. Muy bien, pues entonces tendré que ir a hablar con Cornelio.

Marco dio media vuelta con la intención de marcharse, pero Quinto le detuvo.

– ¡Espera! –rogó–. Está bien, te diré lo que ha pasado. Pero, por favor, no le digas nada a Antonia ni a nuestra madre. Verás... –Quinto comenzó a sonrojarse–, hace tiempo que estoy enamorado de Paula, la hija de Cornelio.

Marco se sorprendió ante tal confesión.

– Es verdad –prosiguió Quinto–. Además, sabes que nos llevamos muy bien desde que éramos niños y venía a visitarnos con sus padres. Hace dos años comenzamos a vernos en secreto, pero entonces ocurrió aquella maldita disputa entre papá y Cornelio por los carneros robados. Alguien debió vernos a Paula y a mí en una de nuestras escapadas, seguramente algún criado de Cornelio, porque al poco tiempo Paula dejó de acudir a nuestras citas. Un día consiguió hacerme llegar un mensaje en el que me contó que su padre le había dicho que éramos unos ladrones, y le prohibió volver a verme. Hace poco vencimos nuestros miedos y empezamos a vernos de nuevo, pero volvieron a pillarnos, y Cornelio vino a casa muy enfadado, diciéndole a papá que si volvía a verme con su hija, me mataría.

Creía que papá se enfurecería al saber que me estaba viendo con la hija de su enemigo, pero no me reprendió por ello. Así que seguí viendo a Paula a pesar de todo, porque la amo y no puedo evitarlo. Cornelio debe saberlo, porque he visto a uno de sus criados entre los matones que me han atacado.

Marco se dio cuenta de que su hermano había crecido mucho. Ya no era aquel quejica que salía llorando cada vez que recibía un golpe de su espada de madera. Era un hombre, y como todo hombre, tenía sus problemas.

– Bueno –dijo Marco–, ya solucionaremos esto. Ahora descansa y no te preocupes por nada.

Quinto dedicó una sonrisa de gratitud a su hermano. Marco se sentía bien sabiendo que podía realizar el papel de un verdadero *paterfamilias*, en sustitución de su padre.

*Pasa al 33.*

### 30

El aire mecía levemente las espigas, y en todo el campo se escuchaba su son, parecido al que producen las olas cuando rompen en la costa; símil que también podía aplicarse cuando un golpe de viento hacía inclinarse el trigo alternativamente, simulando suaves ondas marinas. Marco se dejó llevar por aquel mar de tranquilidad que aletargaba los sentidos, y más de una vez descubrió que no se había escondido lo suficientemente bien y tuvo que mudar de sitio y de postura, para finalmente darse por vencido y regresar a la villa, harto de esperar.

*Pasa al 75.*

### 31

Al fondo estaba la entrada al *impluvio*. Se oyeron unos pasos que se acercaban al *atrio* desde el interior. Marco ordenó a sus esclavos que se escondieran en la parte derecha de la estancia, e indicó a dos de ellos que se situaran junto a la puerta para capturar a quienquiera que fuera a atravesarla. Fue una joven criada la desafortunada persona a la que le tocó sufrir el ataque de los intrusos. La redujeron en un suspiro, y como tenía intención de ponerse a chillar, tuvieron que apretarle la garganta para que no le saliera la voz. Con la cara morada por la falta de oxígeno, se apresuró a indicar con el brazo en dirección al *peristilo* cuando Marco le

preguntó dónde estaba su *dominus*, prometiéndole que la degollaría si se atrevía a emitir el más leve sonido. Cuando el esclavo relajó la presión, pudo ver a Paula apresada por otro de ellos, que la obligaba a caminar con una mano tapándole la boca y la otra amenazándole con un cuchillo. La pobre muchacha apenas podía contener el llanto; solo el temor que le causaba la fría punta que le hería el cuello refrenaba su impulso natural de gritar a viva voz. Marco indicó a sus esclavos que se adelantaran. Estos irrumpieron en el *peristilo*, dejando fuera de combate con sus garrotes a todos los criados que estaban allí, que nada pudieron hacer ante la sorpresa del ataque. Cornelio, que estaba sentado en un banco admirando su jardín, no salía de su asombro, y tampoco pudo reaccionar antes de verse rodeado por cuatro hombres armados. Sin embargo, dio un salto instintivamente al ver a su hija capturada, sin importarle que a alguno de aquellos brutos se les fuera la mano. Apareció entonces un hombre que vestía ropas de caballero, y que avanzó hacia él con parsimonia, sin decir una palabra. Paula ya no aguantó más y comenzó a sollozar, mirando aterrada a su padre.

– ¡No le hagáis nada! –suplicó Cornelio–. ¿Qué es lo que queréis? ¡Haré lo que me digáis!

– Publio Cornelio –dijo Marco–, hoy seré el juez que te castigará por tus crímenes, y al mismo tiempo tu verdugo y el de tus seres queridos, si te niegas a confesarlos.

– ¿Que crímenes quieres que confiese? –preguntó, nervioso–. ¿Quiénes eres?

– ¿Ya no te acuerdas de mí, Cornelio? –dijo Marco, con sorna. Cornelio achinó sus ojos, intentando percibir algo en aquel desconocido que le diera una pista sobre su identidad, pero no lo consiguió–. No hace mucho que solías acudir a casa de mi padre para atiborrarte de sus buenos manjares, pero los buenos gestos de los demás se olvidan mucho más fácilmente que las afrentas, aunque estas sean imaginarias, ¿verdad?

– ¡Marco! –gritó Cornelio, tras reconocer por fin al que otrora fuera un niño revoltoso de diez años en aquel hombre que se alzaba orgulloso ante él–. Claro, no podía ser otra persona. Estando tu padre enfermo, solo sus hijos pueden igualarle en la vileza necesaria para hacer algo así.

– Sí, mi padre está enfermo, y es por tu culpa –le acusó Marco–. Por eso estoy aquí, por eso tu hija tiene ahora un cuchillo en su garganta, y no dudes ni un momento que morirá delante de tus narices si no confiesas inmediatamente tus *vindicatio* contra mi familia.

Paula lloraba, asustada ante el hecho de que en cualquier momento su alma podía partir al *Hades*, y ante la idea de que ello dependía de un hombre que había sucumbido a la ira y que no había tenido reparos en aprovecharse de su relación amorosa con su hermano para conseguir su propósito. El rostro de Cornelio se endureció, intentando especular hasta dónde era capaz de llegar Marco.

– Me acusas sin fundamento, muchacho, ¡y gran osadía demuestras además al hacerlo después de entrar en mi casa como un criminal! –se atrevió a replicar–. ¿Sabes lo que estás haciendo? ¿Acaso no eres consciente de que esto te convertirá en un proscrito y perderás todos tus privilegios de caballero?

– No me importa –contestó Marco–, si con ello libro a mi familia de su sufrimiento.

*Pasa al 79.*

## 32

Los cadáveres volvían a su natural estado yaciente, tras ser despedazados por Marco; pero Asterión, que había seguido atentamente el combate, había estado recitando unas extrañas letanías, y cuando Marco se volvió hacia él, vio que su cuerpo antes encogido había crecido por encima de los tres *grados*, y desprendía una ardiente flama a su alrededor. Marco miró hacia arriba, impresionado. Estaba frente a un terrible demonio fuera de control. Tras proferir un cruel alarido, Asterión se lanzó hacia él, enarbolando su cayado.

*Debes combatir contra Asterión.*

*Asterión: Ataque 10, Heridas 15.*

*Asterión desprende un calor insoportable que te quema la piel. Cada turno que combatas contra él te causará una herida por quemaduras, independientemente de si consigues herirle o no, ¡así que tendrás que darte prisa en vencerle o morirás abrasado!*

*Si estás luchando con un pugio, un gladius o un hacha, cuando le hieras por primera vez, pasa al 16.*

*Si consigues vencer a esta bestia, pasa al 46.*

Marco salió de la habitación y mandó a cuatro criados para que acudieran en ayuda de Siro y Leandro. Cuando los trajeron, estaban más maltrechos de lo que había pensado. Ambos presentaban moratones y heridas sangrantes en piernas y brazos. Leandro incluso cojeaba. Contaron que cinco hombres con garrotes les habían tendido una emboscada.

– Hoy nos quedamos sin el almuerzo –dijo Antonia.

La afirmación hizo mella en el poco espíritu que les quedaba a los criados y los hundió en un estado melancólico. Era preciso levantar los ánimos. Marco entregó unas monedas a tres de ellos y les ordenó que fueran al mercado a por carne y pescado. Luego pensó detenidamente en lo que había averiguado hasta ese momento.

*Pasa al 100.*

Cuando el ternero ya estaba digiriéndose en los estómagos de los que habían participado en el sacrificio, Marco recordó la cara que puso el joven asistente del sacerdote cuando le contó a este lo que estaba ocurriendo en su casa. Estaba seguro de que sabía algo que no quería o no se atrevía a decir. Marco lo esperó a la salida del templo, convencido de que sacaría algo en claro de una conversación con él. Cuando el muchacho salió y lo vio allí se le quedó mirando, pero no se detuvo. Marco lo abordó cuando cruzaba la calle.

– Te sonaba lo que le conté al sacerdote, ¿verdad? –le dijo Marco, poniéndose delante de él para cortarle el paso. El joven puso una expresión de interrogación, sin decir nada–. No lo niegues. Vi cómo te sorprendías. Por favor, si sabes algo al respecto, dímelo; ya no sé qué hacer.

Era evidente que el joven sabía algo, pero se resistía a contarlo. No obstante, tras unos instantes de vacilación, se compadeció de Marco y comenzó a hablarle con una voz dulce y melodiosa que desprendía bondad.

– Conozco a un hombre capaz de causar el dolor y el sufrimiento que atenaza a tu familia. He visto con mis propios ojos lo que describiste; he visto a hombres perderse para siempre en sus propios campos, simientes envenenadas cuyos frutos hacían enfermar a hombres y animales, pastos

que parecían sumidos en un invierno perpetuo. Y vi que ese hombre podía efectuar aquellas maldiciones con una simple tablilla de plomo.

*Si tienes una tablilla en tu Inventario, pasa al 12; si no, pasa al 93.*

### 35

Dando muestras de una valentía inusitada, el *ianitor* se plantó frente a Marco, bloqueándole el paso hacia la puerta de entrada de la casa. Esperó a que Marco se acercara, intentando ganar tiempo, con la esperanza de que los perros dejaran fuera de combate a los demás hombres que acompañaban al asaltante y pudieran unirse a él para hacerle frente. Pero Marco no tardó en alzar su arma y correr hacia él.

*Debes combatir contra el ianitor.*

*Ianitor: Ataque 10, Heridas 6*

*Empuña un garrote (no puede usarse con escudo) que añade 1 al ataque.*

*Lleva la cuenta de los turnos que tardas en vencerle.*

*Si le vences en 2 turnos o menos, pasa al 88.*

*Si tardas 3 o más turnos en vencerle, pasa al 97.*

### 36

A Medo se le habían agotado los recursos para continuar con sus mentiras. No tenía otra salida que hablar, si no quería sufrir la ira de su amo y perder la vida en ello.

– Todo empezó el día que me marché –comenzó a decir–. Apenas tenía con qué sustentarme, y pasé mucha hambre. Hasta que un día, Cornelio, el que fue amigo de tu padre, me vio vagando por la ciudad y me reconoció. Me prometió una buena suma de dinero si regresaba a la villa y escondía una tablilla en el fondo del pozo. Aquello parecía algo inocente. Créeme, amo, no deseaba perjudicar a la familia, pues puede que sea un ser rastroso y desagradecido, pero con el tiempo os he cogido cariño, a pesar de que me desagrada mi condición de esclavo, como le desagradaría a todo hombre que, como yo, hubiera conocido antes la libertad. Cuando vi que las cosas comenzaban a marchar mal en casa, sospeché que aquella tablilla tenía algo que ver. Pensé que tal vez estaba envenenada, y que tu padre

había enfermado por beber agua del pozo. Pero después los alimentos comenzaron a pudrirse, los pastos a secarse, los animales enfermaban... Una simple tablilla no podía ser la responsable de todo aquello.

– ¿Por qué permaneciste en la villa después de hacer lo que te dijo Cornelio? –preguntó Marco.

– En lugar de pagarme, Cornelio me ordenó que siguiera aquí y le informara de cualquier cambio que observara. Cuando tu padre enfermó, comprendí que esperaba la noticia de su muerte, y que no vería ni un *as* hasta que esta acaeciera.

– Cualquier cambio... –repitió Marco, para sí-. Así que nadie te podía encontrar porque habías ido a la villa de Cornelio... para informarle de que yo había llegado.

– Así es, amo –asintió Medo, con la vergüenza sonrojando su rostro y rehuyendo la mirada inquisidora de Marco.

– Muéstrame esa tablilla –ordenó Marco.

Ambos se dirigieron al pozo. Marco ayudó al esclavo a bajar con la polea, y cuando llegó al fondo ató un cubo y le ordenó que depositara en él la tablilla. Cuando la observó a la luz, vio que era de plomo, y que en ella estaban garabateadas unas letras rojas con una caligrafía casi ininteligible, muy angulosa y de trazos muy marcados; solo se entendían algunos insultos bastante agresivos, que debían estar dirigidos a Antonio o a la familia.

– ¡Amo! –gritó Medo desde el fondo del pozo-. Ya tienes la tablilla, ¿verdad? Súbeme, por favor.

– Te subiré –dijo Marco-. Pero cuando solo queden de ti los huesos. Ahora súmete en la oscuridad a la que has condenado a mi familia, sucio traidor.

Medo gritó aterrado, pero por más que le suplicó a Marco, este se alejó del pozo, dejándole en la soledad de la que había de ser su tumba acuática.

*Anota la tablilla en tu Inventario. Ganas 1 punto de Fortuna.*

*Pasa al 100.*

### 37

El animal sorteó con agilidad todos los obstáculos y subió a un promontorio, desde el que Marco vio una compañía de cinco hombres con un carro que avanzaban campo a través en dirección a la villa de

Cornelio. Eran los bandidos de los que le había hablado Quinto. Con un firme movimiento de muñeca, ordenó a su montura bajar al galope. Los hombres oyeron ruidos de cascos acercándose y se giraron. A algunos se les revolviéron las entrañas al ver a un jinete de capa ondeante dirigirse hacia ellos y desenvainar una espada en clara actitud ofensiva. Aquel guerrero iba a despedazarlos. Rápidamente, soltaron el carro y se parapetaron detrás de él. Uno se quedó sin sitio y no tuvo más remedio que asir su garrote y salir a recibir a su atacante, que se aproximaba como una exhalación.

*Haz una tirada de Corpus + Armas ligeras, Dificultad 10. Si tienes éxito, pasa al 54; si no, pasa al 76.*

### 38

Una vez elegido el carnero, Marco se vistió con las ropas blancas de su padre, como le había indicado el sacerdote (*debes dejar armadura y casco en la villa*), y le pidió a Sira que preparara al animal. Esta llamó a Delia para que la ayudara a atarle unas cintas multicolores en los cuernos, y lo ató con una cuerda cuyo extremo entregó a Marco. Cuando regresó a la ciudad, la tarde ya hería de rojo el cielo de Roma. Ahora todo dependía del carnero que había elegido, y del juicio del pontífice. Este ya le esperaba a la entrada del templo, acompañado del *arval* y de un *cultrarius*.

*Si llevas armas contigo, pasa al 99; si no llevas armas, pasa al 19.*

### 39

– Pero, ¿de qué puñetas me estás hablando, muchacho? –replicó Cornelio—. Entras en mi casa a la fuerza, matas a mis criados, ¿y después de todo me vienes con el cuento de un mago malvado que va maldiciendo a la gente? ¡Los dioses nos asistan! ¿Hasta dónde llega a ineptitud de la familia Antonia?

Marco, sintiéndose insultado, aferró con fuerza su arma, pero Cornelio volvió a refrenar sus impulsos homicidas.

– Piensa bien lo que vas a hacer, Marco. Vas a matarme por la ridícula teoría de que un mago y yo estamos conspirando contra tu familia. ¿Estás en tus cabales? ¿Realmente piensas lo que dices? ¿O no es más que una tonta excusa para atravesarme con tu espada? ¿Acaso no he recibido ya

suficiente castigo por parte de tu familia? ¿No os basta con haberme jodido la vida a mí y a mi hija Paula?

– ¡Cállate! –gritó Marco–. ¡Solo puedes haber sido tú! ¡Ese teúrgo no ha puesto a los dioses en nuestra contra sin motivo!

– Mira, Marco –dijo Cornelio–, aún cuando todo ese cuento de fantasía fuera verdad, no creo que te sirva para convencer a un magistrado. Y si no pretendes llevarme ante la justicia, sino matarme por tus propias manos, sabes bien que te condenarán por matar a sangre fría a un *honestior*, y esos cuentos no te van a servir para exculparte. Alguno de mis criados debe ir ya camino de Roma para dar cuenta de lo que has hecho, pero la condena que te espera será aún más grave si cometes el asesinato de un hombre de calidad como yo. Así que suelta el arma y no empeores las cosas. Tú solo te has cavado tu propia fosa al venir a tomarte la justicia por tu mano, y encima con acusaciones que no tienen ningún fundamento, y es más, sin pruebas fehacientes de lo que estás diciendo.

*Pasa al 65.*

#### 40

Las piedras volaban por doquier, pero ninguna de ellas alcanzó a Marco, que llegó ileso a la puerta, junto con sus criados. Solo faltaba uno de ellos, que había tropezado por el camino; el resto le animaba desde el amparo del dintel, gritando y haciendo aspavientos.

*Tira un dado; si sacas un 3 o menos, pasa al 8; si sacas 4 o más, pasa al 73.*

#### 41

Marco siempre había pensado que Medo se escaparía cuando tuviera la oportunidad. El esclavo nunca se había sentido cómodo en la familia, y sospechaba que todo el dinero que le estaba desapareciendo a su padre lo estaba atesorando él para volver a Grecia, su patria. Pero, ¿por qué había vuelto? ¿Y sería simple casualidad que su padre hubiera enfermado tras su vuelta, o tenía él algo que ver en todo aquello? Era hora de tener una charla con él. Mandó que se lo trajeran, pero nadie lo encontraba. Marco preguntó dónde lo habían visto por última vez; Davo, que le ayudó con el caballo cuando Marco llegó a la villa, fue el último que lo vio. Cuando terminaron de asearlo y darle de comer, ambos salieron del establo en

distintas direcciones. Medo no estaba en la villa, y si estaba, andaba escondido en algún sitio.

*Si quieres buscar en el establo, pasa al 18.*

*Si quieres buscar en la habitación de los criados, pasa al 83.*

*Si quieres buscar en el exterior de la villa, pasa al 59.*

## 42

Los ojos del muchacho expresaban un pesar sincero. Parecía como si él mismo se sintiera responsable por no poder ayudar a Marco. No obstante, aún había algo que se callaba.

– Dices que has visto a ese hombre capaz de maldecir a los demás – comentó Marco–. ¿Cómo es que le conoces?

El joven miró al suelo, avergonzado, incapaz de soltar una palabra. Pero finalmente habló, como si con ello quisiera quitarse de encima un peso que le estaba ahogando.

– Ese hombre fue mi maestro.

Siguió una dilatada pausa, durante la cual Marco no dejaba de solicitar con la mirada más explicaciones; a lo cual el joven terminó accediendo.

– A los fieles que deseamos iniciarnos en los misterios de la diosa se nos asigna un *mistagogo*, un maestro que nos guía a través de los conocimientos del culto. A mí me apadrinó un cretense de más de ochenta años llamado Asterión, que tenía fama de sabio, pero también de demente. Estaba obsesionado con el poder que desató la diosa cuando se llenó de ira al saber que su hija Proserpina había sido raptada por Plutón. Supongo que ya lo sabrás, pero por entonces todo el poder que encerraba la tierra se volvió contra los hombres, dando lugar al más terrible de los inviernos. Asterión se ganaba la vida complaciendo con ese poder los oscuros deseos nacidos de la envidia de los hombres hacia sus semejantes. Disfrutaba haciendo sufrir a sus víctimas retirándoles las bendiciones de la madre tierra y sumiéndoles en un invierno interminable. Decía que aquel aspecto de Ceres era el más poderoso, que la muerte y la podredumbre siempre vencían a los encantos de la primavera. Él mismo comenzó a adoptar un aspecto oscuro y siniestro, como el de un espectro. Tuvo enfrentamientos con gente importante del culto, y finalmente fue expulsado. Entonces aproveché para solicitar las enseñanzas de un nuevo *mistagogo*. Ese hombre estaba haciendo que mi cuerpo y mi espíritu enfermaran, me estaba

envenenando con sus ansias de poder y su desprecio hacia la vida. Doy gracias a los dioses por haberlo apartado de mi camino.

– ¿Dónde está ahora? –preguntó Marco.

– Nadie lo sabe. Asterión desapareció mascullando maldiciones hacia los líderes del culto. Pienso que intentó perjudicarles a ellos también, pero, o no tenía el poder suficiente, o los pontífices supieron protegerse de él.

– Me resulta difícil creer lo todo lo que dices –reconoció Marco–. Aunque mi padre me ha iniciado desde pequeño en el culto a Ceres, soy de los que piensan que los dioses no se inmiscuyen en los asuntos de los hombres. Pero después de lo que he visto y lo que me has contado, estoy empezando a creer que no es así.

El joven sonrió tristemente. En ese momento recordó lo vulnerable que se sintió cuando supo que el poder de los dioses actuaba en el mundo a través de algunos hombres. Entonces sintió que debía aprender a protegerse de ellos; por eso tomó la decisión de hacerse teurgo, y por eso sabía exactamente lo que Marco sentía en aquel momento.

– Pero no puedo resignarme a ver sucumbir a mi familia –dijo Marco–. Tiene que haber algo que pueda hacer.

– Una vez que se encuentra la tablilla y se destruye o se lleva lejos, el poder de la maldición de Ceres disminuye –explicó el joven–, pero no desaparece del todo. Asterión es el único que puede retirarla, pero lo conozco y sé que jamás lo haría.

– Entonces lo encontraré y lo mataré –exclamó Marco.

– ¡No sabes lo que dices! –protestó el joven–. Asterión puede acabar con cualquiera con solo acercarse a él.

– No tengo otra salida –dijo Marco–. Prefiero morir que quedarme sentado viendo cómo sufren mis seres queridos.

El joven aprendiz de sacerdote quedó impresionado por la determinación de Marco. Entonces le cogió del brazo y le pidió que le acompañara a su casa. Allí celebró un extraño ritual durante el cual, vestido de blanco immaculado, roció su cuerpo con ceniza, pronunciando unas letanías en un latín tan arcaico que no entendió una palabra. Marco no sintió nada especial cuando concluyó la ceremonia, pero el joven le aseguró que aquello le ayudaría a enfrentarse a Asterión.

– No sé hasta qué punto será efectivo, pero esta *lustración* te protegerá del aura nociva que le acompaña.

Marco le dio las gracias por todo, y le prometió que, si alguna vez conseguía encontrar a Asterión y acabar con él, regresaría para contárselo.

*Apunta en tus notas que ahora tienes Protección contra la Sombra. Ganas 1 punto de Fortuna.*

*Pasa al 100.*

### 43

El último bandido que quedaba en pie huyó de aquel terrible soldado que había sido capaz de deshacerse él solo de sus tres compañeros. Marco guardó su arma y se volvió de nuevo hacia la puerta, sabiendo que Cornelio permanecía detrás de ella.

– Esto no quedará así –dijo Marco–. Te prometo que me las pagarás. Ya puedes recoger la basura que te he dejado en la puerta.

Y dicho esto, enganchó el carro a su caballo y se marchó de regreso a la villa.

*Pasa al 100.*

### 44

Marco advirtió una expresión de sorpresa en el joven que acompañaba al sacerdote cuando comentó la enfermedad de su padre y el problema de los alimentos, como si supiera de lo que estaba hablando. Sin embargo, el joven no abrió la boca y se limitó a escuchar la conversación que mantenía con el *arval*.

*Apunta en tus Notas sus sospechas sobre el joven y pasa al 91.*

### 45

Marco bien sabía que los criados eran muy avispados y llevaban la cuenta de todo lo sucedido en la casa, incluso cosas que ocurrían entre ellos y que no deseaban que supieran sus amos. Sira era la más anciana de las criadas, y era con diferencia la más sabia. Repudiada por un hombre, perdió su libertad y fue vendida a un mercader de esclavos en Grecia. Sin embargo, con el tiempo, sirviendo a la familia Balbo halló la paz que había perdido. Era como una segunda madre para él y sus hermanos, aunque siempre había sospechado que su favorito era Quinto, con el que solía pasar mucho tiempo narrándole maravillosas historias de héroes y dioses. Marco

llamó a Sira, y esta acudió enseguida. Le pidió que le contara lo sucedido en las últimas semanas en la familia.

– Nada del otro mundo –dijo Sira–. Ah, sí, excepto las peleas de tu padre con Cornelio, y Medo, que se escapó, pero volvió a los pocos días, arrepentido. Tu hermana te podrá contar más detalles que yo.

Sira siempre quitaba importancia a las cosas para impedir que los demás se exaltaran; era un modelo a seguir para todo aquel que se considerara estoico: jamás se le había visto derramar una lágrima, levantar la voz ni sobresaltarse. La pobre, además, era un poco sorda, y ni los ruidos repentinos la asustaban. Pero no era cualquier cosa lo que le había dicho. Cornelio era el más acérrimo enemigo de Antonio, desde que le acusó de robarle unas reses que había comprado en el mercado de la ciudad. Hubo un tiempo en que era un asiduo en las cenas y convites de la familia, pero era un envidioso del éxito de Antonio, y aquel incidente acabó por encender la chispa de la aversión que hacía tiempo se estaba despertando entre los dos. La huida del esclavo Medo, el que le había recibido, no le sorprendió demasiado. Desde que lo conocía, había dado muchos quebraderos de cabeza a su padre con su torpeza y su vagancia, y además sospechaban que le sustraía dinero para comprar cosas a Lidia, su novia de la ciudad.

– Sé lo que estás pensando, amo Marco –dijo Sira–. Quieres encontrar una explicación a la mala racha que está pasando la familia. Puede que la diosa nos haya retirado su favor.

– ¿Qué quieres decir con eso? –preguntó Marco.

– Nada, solo son tonterías –contestó Sira.

*Si insistes en que te cuente lo que piensa, haz una tirada de Animus + Elocuencia, Dificultad 10. Si tienes éxito, pasa al 17, si no, pasa al 27.*

*Si le ordenas que hable, haz una tirada de Animus + Intimidar, Dificultad 10. Si tienes éxito pasa al 17, si no, pasa al 27.*

*Si te da igual lo que piense, pasa al 58.*

## 46

Tras el último golpe, Asterión lanzó un grito desgarrador. Su cuerpo volvió a su tamaño original y se fue consumiendo poco a poco hasta convertirse en un esqueleto de huesos podridos. Marco se dejó caer al suelo, exhausto tras el duro combate. Su caballo había conseguido librarse del árbol, que volvió a su estado inanimado en cuanto Asterión fue

derrotado. El fuerte viento dejó de soplar de golpe, aunque el lugar seguía con la deprimente apariencia que había imprimido en él el teúrgo. Marco intentó tranquilizar a su caballo, y cuando lo consiguió, montó en él y se marchó de allí, de regreso a su villa.

*Pasa al 11.*

## 47

Paula no tardaría en salir a hurtadillas de su casa. Esperaría a que el *ianitor* se durmiera y lo burlaría, abriendo la puerta y propiciando así la oportunidad que Marco esperaba. La carta que le había confiado al esclavo de Cornelio para que se la entregara a su hija era un falso mensaje de Quinto en el que le pedía que se viera con él al anochecer. La señal para que supiera el momento en que había llegado era una piedra que arrojaría al interior de la villa, por la zona del huerto. Marco procedió, y los resultados no tardaron en llegar, pues oyó unos pasos sigilosos que se acercaban a la puerta. Se colocó a un lado y esperó. La puerta empezó a abrirse lentamente, mientras Paula se deslizaba en silencio hacia el exterior. No había terminado de salir, cuando Marco la aferró con sus poderosos brazos, tapándole la boca. Uno de los criados acudió rápidamente con una mordaza, mientras ella intentaba en vano chillar y zafarse de su presa. Entonces Marco se la entregó al criado, que sacó un cuchillo y se lo puso en la garganta.

– Si te estás quieta y callada, no te pasará nada –dijo Marco en voz baja, cogiéndole la cabeza para que le prestara atención–. Pero si me causas problemas, mi criado te cortará el cuello sin ningún miramiento. ¿Lo has entendido?

Paula asintió nerviosamente, llena de miedo. Marco y su séquito se adentraron en la villa, y el esclavo que tenía sujeta a Paula avanzó tras ellos, a una distancia prudencial.

*Puesto que un esclavo cuidará de que Paula no se escape, solo cuatro de ellos podrán ayudarte si se inicia algún combate. Toma nota de ello y pasa al 25.*

## 48

– He descubierto un papiro que tenías escondido en tu camastro –dijo Marco–. ¿Por qué lo tienes?

A Medo se le puso la cara pálida. Fuera lo que fuese ese papiro, debía ser algo importante. Medo tardó en responder; era evidente que estaba intentando salir del paso rumiando una buena respuesta.

– Mi amiga Lidia me lo prestó –contestó–, pero la verdad es que no me interesa nada. Lo escondo ahí para que no se me pierda, porque Lidia se pondría furiosa si lo extravió.

*Haz una tirada de Mens + Elocuencia, Dificultad 12. Si tienes éxito, pasa al 70; si no, pasa al 86.*

#### 49

Para alivio de Marco, el carnero subió dócilmente todos los escalones, sin tropezar ni vacilar. Era un buen augurio, a pesar de su apariencia desganada, debida a su delgadez. El pontífice hizo un gesto de asentimiento mientras observaba acercarse al animal. Su color no era el blanco immaculado propicio para los sacrificios, pero la actitud del animal era buena. Salvó de un pequeño salto el último escalón y llegó a la entrada del templo.

*Pasa al 80.*

#### 50

Para sorpresa de Marco, solo uno de los hombres atravesó la puerta; los demás se quedaron fuera con el carro. Marco avanzó entonces al galope y fue al encuentro de aquellos cuatro. Cuando se dieron cuenta de que un jinete se acercaba a la villa, apenas se inmutaron; se limitaron a mirarle con curiosidad. Marco detuvo su caballo frente a ellos. Eran unos desarrapados de espesas y descuidadas barbas negras y dientes torcidos y amarillentos, armados con garrotes.

*Si quieres atacarles, pasa al 9; si quieres llamar al portero, pasa al 84.*

#### 51

Marco mandó a uno de sus esclavos al *impluvio* para comprobar si había alguien allí. Este obedeció al instante y avanzó con sigilo, aferrando su garrote. Al poco de desaparecer tras el muro, se oyó un grito y un golpe. El esclavo no volvió.

*Apunta que tienes un esclavo menos y pasa al 28.*

## 52

Era fácil seguir el rastro, ya que bastaba con seguir la senda del trigo pisoteado. Pero cuando Marco salió del campo, no encontró ningún rastro más. La dirección que había tomado conducía a las villas cercanas de otros propietarios. Era imposible saber si Medo había ido a alguna de ellas, o si había recorrido ese camino solamente para despistar a quien pretendiera seguirle. Marco sabía lo avispado y escurridizo que era aquel esclavo, tanto como para no fiarse de las pistas que iba dejando. No tuvo más remedio que regresar a la villa.

*Pasa al 75.*

## 53

Atravesaron el vestíbulo y llegaron a un solitario *atrio*. La abundancia de oro y plata en el numeroso mobiliario daba una idea de la prosperidad de la familia de Cornelio: arcas y urnas embellecidas con multitud de grabados, candelabros de tamaño humano con grandes formas trapezoidales en su base, enormes lampadarios con figuras esculpidas alrededor, originales trípodes cuyos pies eran ninfas sosteniendo un cesto de plata sobre sus cabezas, y todo ello con el brillo que le confería la escasa luz que entraba por el *compluvio*, que le otorgaba un aspecto lujoso en contraste con el sobrio aspecto exterior de la casa. Marco tocó un *biselo* y comprobó que estaba caliente; alguien se había recostado en él hacía un momento.

*Si no has tenido que combatir desde que entraste en la casa, pasa al 31.*

*Si has luchado con alguien desde que entraste, pasa al 71.*

*Si has luchado pero llevas a Paula contigo, pasa al 62.*

## 54

El filo de la espada golpeó violentamente el pecho del bandido, que salió despedido hacia atrás por la fuerza del impacto y ya no volvió a levantarse. Luego Marco dirigió su montura hacia el carro para enfrentarse con el resto. Cuando llegó, uno de ellos salió corriendo; Marco lo reconoció como uno de los esclavos de Cornelio. Los demás le plantaron cara con sus garrotes.

*Debes luchar contra los bandidos.*

*Primer bandido: Ataque 13, Heridas 4*

*Segundo bandido: Ataque 14, Heridas 5*

*Tercer bandido: Ataque 14, Heridas 5*

*Todos tienen un garrote (no se puede usar con escudo) que añade 1 punto al ataque.*

*Cuando hayas vencido a dos de ellos, pasa al 24.*

## 55

El *cultrarius* hundió su cuchillo en el vientre del animal y esparció sus entrañas por el altar. Era el momento clave del sacrificio. Si no se pasaba la última prueba, todo habría sido en vano y tendría que repetirse todo el proceso. El *harúspice* se inclinó para estudiar las vísceras ensangrentadas.

*Tira dos dados y quédate con el resultado más alto de los dos. Resta a este resultado los puntos negativos que hayas apuntado en tus Notas. Si no has apuntado ningún punto negativo en tus Notas, suma 1 punto al resultado. Si el resultado es superior a 3, pasa al 26; si es igual o inferior a 3, pasa al 64.*

## 56

– Déjate de chácharas –le interrumpió Marco–. Tengo pruebas suficientes contra ti. ¿O acaso me crees tan estúpido como para entrar así en tu casa sin estar seguro de lo que hago? Sé que te pusiste en contacto con un teurgo renegado del culto a Ceres, llamado Asterión. Sé que le pagaste para que maldijera a mi familia, y que te indicó que echaras esto al pozo de nuestra villa para que la maldición tuviera efecto –dijo, mostrando la tablilla de plomo. Cornelio se quedó perplejo al verla–. Luego, aprovechando que nuestro criado Medo había huido, le pagaste para que volviera, fingiendo estar arrepentido, y se encargara de echar la tablilla al pozo. Así no levantarías sospechas, y además te iría informando de los cambios que se iban produciendo, y podrías comprobar si la maldición tenía efecto. Atrévete a decirme que no es cierto.

*Pasa al 81.*

– Está bien, olvida eso y hablemos de otra cosa –dijo Marco, sacando el papiro que había encontrado en la habitación de Medo. En cuanto este lo reconoció, palideció hasta tal punto que parecía un espectro salido del *Hades*–. ¿Sabes? Este papiro resulta interesante. Conozco las memeces que cuentan esos cristianos acerca de que solamente existe un dios. Pero encuentro aún más interesante que tú tengas en tu habitación uno de sus Evangelios. Aunque sea algo evidente, ¿qué haces tú con esto?

– No es mío –se apresuró a decir Medo–, es de mi amiga Lidia, que insistió en que lo leyera.

*Pasa al 94.*

Entonces se oyeron unos gritos fuera. Cuando Marco salió, vio a su hermano Quinto asistido por cinco criados. Estaba magullado, y venía sin el carro. Emilia salió corriendo a su encuentro.

– ¡Hijo mío! –gritaba–. ¿Qué te ha pasado?

Quinto parecía aún aturdido, y solo miraba a su alrededor, sin articular palabra.

– ¡Rápido, llevadlo a su dormitorio y traed gasas! –ordenó Emilia–. ¡Por todos los dioses inmortales! ¿Cuándo van a terminar las desgracias?

Los criados obedecieron y llevaron a Quinto a su habitación. Al instante, Sira y Delia acudieron con un cubo de agua y gasas mojadas y limpiaron los arañazos que traía en el pecho y en los brazos. En ese momento, Quinto se percató de la presencia de su hermano.

– ¡Marco! –gritó, sorprendido–. ¿Cuándo has llegado?

– Llegó hace un rato –dijo Antonia.

– Partí en cuanto leí tu carta –dijo Marco.

– Así que ya lo sabes todo –dijo Quinto–, la historia de la comida y todo eso.

– Así es –contestó Marco–. Pero ahora deberías contarnos lo que te ha pasado. Mamá está muy preocupada.

El rostro de Quinto se ensombreció de repente.

– Bandidos –dijo Quinto–. Me asaltaron y me robaron el carro y las provisiones que traía. Dejaron malheridos a Siro y a Leandro, deberíamos mandarles ayuda.

– Yo me encargaré de eso –dijo Marco–, pero ahora dime algo más sobre ellos. ¿Que aspecto tenían, hacia dónde fueron?  
– No lo sé –replicó Quinto–, yo... no pude ver nada, para cuando me había dado cuenta ya los tenía encima.

*Haz una tirada de Animus + Vigilar, Dificultad 12. Si tienes éxito, pasa al 10; si no, pasa al 33.*

## 59

Buscó en el jardín, en el estanque y en el pozo, pero no había nadie. De paso, comprobó el lamentable estado de las plantas y el agua sucia y cubierta de verdín, como si alguien hubiera arrancado de cuajo la vida de aquellos alegres parajes de antaño y hubiera dejado en su lugar la triste oscuridad del inframundo. Solamente las adormideras seguían creciendo con fuerza por todo el jardín, sin que al parecer les afectara la muerte que les rodeaba. Aquella visión estaba deprimiendo tanto a Marco, que este abandonó la búsqueda y regresó al interior de la villa.

*Pasa al 75.*

## 60

Había llegado la hora de pedirle explicaciones a Cornelio. Marco creía que no podía haber otro culpable: era el único enemigo declarado de la familia, y su padre nunca había tenido problemas con ninguna otra persona, al menos que él supiera. Eligió a seis de sus esclavos, los armó con garrotes y partió con ellos, a lomos de su caballo. Los campos comenzaban a teñirse de tonos oscuros, y los grillos más tempraneros iniciaban su particular concierto nocturno. Aunque llevaban antorchas, no encendieron ninguna, pues no deseaban ser vistos. Atravesaron la última colina que les separaba de la villa y bajaron por ella en silencio. Estaban ya muy cerca de los muros, cuando Marco desmontó y entregó las riendas de su caballo a un esclavo, haciéndole un gesto para que guardara silencio.

*A partir de ahora, debes llevar la cuenta de los esclavos capaces de combatir que acompañan a Marco. Uno de ellos se quedará cuidando del caballo, así que por ahora son cinco los que van contigo.*

*Si le hiciste llegar una carta a Paula, pasa al 47; si no, pasa al 5.*

## 61

A Marco nunca se le había dado bien la gramática; le costaba entender lo que decía el texto. Creyó que hablaba de algún dios, a juzgar por la cantidad de veces que aparecía aquella palabra, pero no le dio importancia y dejó el papiro encima de la cama. En cualquier caso, más tarde tendría la oportunidad de preguntarle a Medo por qué lo tenía tan celosamente escondido en el interior de su camastro.

*Anota que has encontrado el papiro y pasa al 75.*

## 62

Al fondo estaba la entrada al *impluvio*. A Marco no le cabía duda de que todos los habitantes de la casa estaban escondidos allí, o tal vez en el *peristilo* que se abría a la derecha.

– ¡Cornelio! –gritó Marco–. ¡Tengo a tu hija! ¡Sal de donde estés!

Se oyó el eco de unos pasos apresurados que provenían del interior de la casa. Al instante entró al *atrio* por el *impluvio* un hombre vestido con una túnica y armado con una espada. Era Cornelio, que miraba con preocupación al esclavo que tenía presa a Paula y le apretaba un cuchillo contra su garganta. Cornelio arrojó el arma.

– ¡No le hagáis nada! –suplicó–. ¡Haré lo que me digáis!

– ¡Confiesa tus crímenes! –gritó Marco–. ¡Confiesa si quieres que tu hija viva!

Paula comenzó a sollozar, mirando aterrada a su padre. Este dio un paso adelante, pero Marco le amenazó con la espada.

– ¿Que crímenes quieres que confiese? –preguntó–. ¿Quién eres?

– ¿Ya no te acuerdas de mí, Cornelio? –dijo Marco, con sorna. Cornelio achinó sus ojos, intentando percibir algo en aquel desconocido que le diera una pista sobre su identidad, pero no lo consiguió–. No hace mucho que solías acudir a casa de mi padre para atiborrarte de sus buenos manjares, pero los buenos gestos de los demás se olvidan mucho más fácilmente que las afrentas, aunque estas sean imaginarias, ¿verdad?

– ¡Marco! –gritó Cornelio, tras reconocer por fin al que otrora fuera un niño revoltoso de diez años en aquel hombre que se alzaba orgulloso ante él–. Claro, no podía ser otra persona. Estando tu padre enfermo, solo sus hijos pueden igualarle en la vileza necesaria para hacer algo así.

– Sí, mi padre está enfermo, y es por tu culpa –le acusó Marco–. Por eso estoy aquí, por eso tu hija tiene ahora un cuchillo en su garganta, y no

dudes ni un momento que morirá delante de tus narices si no confiesas inmediatamente tus crímenes contra mi familia.

Paula lloraba, asustada ante el hecho de que en cualquier momento su alma podía partir al *Hades*, y ante la idea de que ello dependía de un hombre que había sucumbido a la ira y que no había tenido reparos en aprovecharse de su relación amorosa con su hermano para conseguir su propósito. El rostro de Cornelio se endureció, intentando especular hasta dónde era capaz de llegar Marco.

– Me acusas sin fundamento, muchacho, ¡y gran osadía demuestras además al hacerlo después de entrar en mi casa como un criminal! –se atrevió a replicar–. ¿Sabes lo que estás haciendo? ¿Acaso no eres consciente de que esto te convertirá en un proscrito y perderás todos tus privilegios de caballero?

– No me importa –contestó Marco–, si con ello libro a mi familia de su sufrimiento.

*Pasa al 79.*

## 63

Al séptimo día divisó al fin la villa. Esperaba que no fuera demasiado tarde. Cuando llegó, vio a Medo, que venía de recoger agua del pozo.

– ¡Amo Marco! –gritó al verlo–. ¡Ha llegado el amo Marco!

Las primeras en salir fueron la vieja esclava Sira y su hermana pequeña, Antonia, que ya era toda una mujer. Se fundió en un abrazo con él y le llevó adentro, mientras los esclavos se ocupaban del caballo y del equipaje. Cuando llegó al dormitorio, vio a Emilia, su madre, que estaba de pie esperándole, junto al lecho de Antonio, su esposo. A pesar de su edad, Emilia era aún una bella mujer, pero a Marco le pareció que había envejecido diez años desde la última vez que la vio: sus ojeras y la depresión de sus facciones daban cuenta del sufrimiento de los últimos días. Emilia rodeó con sus brazos el cuerpo embutido en metal de su hijo, apoyando la cabeza en su pecho. Marco no pudo evitar echar un vistazo al lecho, y a pesar de que lo esperaba, lo que vio le causó un impacto y una tristeza inusitadas. Su padre yacía con un aspecto realmente débil y enfermizo. Las gotas de sudor recorrían su rostro amarillento, y se podía respirar el inconfundible olor de la muerte cerca de él. Marco se liberó del abrazo de su madre y se acercó al lecho lenta y silenciosamente.

– Lleva un rato inconsciente –le dijo Emilia–. La fiebre es muy alta.

– ¿Dónde está Quinto? –preguntó Marco.  
– Tu hermano ha tenido que ir a la ciudad a por comida –contestó la madre.  
– ¿A por comida? –se extrañó Marco.  
– Hace tiempo que se pudrió todo lo que teníamos en la despensa – intervino Antonia–, y aunque hemos repuesto los alimentos varias veces, apenas duran un día, porque se echan a perder muy pronto.  
– El día antes de que pasara por primera vez caímos todos enfermos – continuó Emilia–, pero fue tu padre el que se llevó la peor parte. Parece como si un veneno lo estuviera consumiendo.  
Emilia se echó a llorar, y Antonia la abrazó. Tal y como habían narrado los hechos, parecía que una maldición se había cebado con la familia. Pero Marco no era tan supersticioso como ellos, y siempre buscaba el auxilio de la razón cuando sobrevenían dificultades. Antonia le dijo que ya habían pensado en los ratones, pero que no había ni rastro de ellos. Mandó a Sira a por su petate, y ofreció las provisiones que le quedaban a su madre y a su hermana. Su madre las rechazó, pues no quería separarse de su esposo, pero Antonia las aceptó y comió en el *triclinio*, ante la expresión hambrienta de algunos de los criados. En aquella casa pasaban más hambre que él en el ejército. Pensó entonces que no sería mala idea indagar sobre lo ocurrido en los últimos días en la casa.

*Si quieres hablar con Emilia, pasa al 77.*

*Si quieres hablar con Antonia, pasa al 89.*

*Si quieres hablar Sira, pasa al 45.*

## 64

Marco asistió al temido gesto de desaprobación del *harúspice*. El sacrificio no había sido válido y tendría que repetirse. Terminada la ceremonia, Marco se reunió con el sacerdote *arval*, que le citó para el día siguiente y le dio algunos consejos para que el ritual saliera mejor. Sin embargo, Marco no podía perder más tiempo con aquello; tendría que buscar otra forma de ayudar a su familia.

*Pasa al 100.*

## 65

Cornelio tenía razón. Marco se había dejado cegar por la ira, había acusado y condenado a Cornelio sin reunir las pruebas suficientes. Consciente por fin de la gravedad de la situación, arrojó al suelo su espada y se hincó de rodillas. Cornelio se limitó a ordenar a sus criados que le apresaran.

En un abrir y cerrar de ojos, Marco se vio en la basílica, frente al tribunal que debía juzgarlo por su crimen, el mismo día que murió su padre. Solo su hermano Quinto asistió al proceso, ya que su madre había caído enferma y Antonia había tenido que quedarse en la villa para cuidar de ella. Totalmente derrotado y carente de interés aun por su futuro, ni siquiera oyó la sentencia del magistrado. Cerca de él, contrastaba la sonrisa triunfal de Cornelio, que después de tantos años había podido vengar la afrenta de su enemigo Antonio, llevando a la perdición a él y a toda su familia.

## 66

El trigal no era muy alto, pero podía servir para ocultarse. Marco se agazapó entre las espigas y esperó en silencio. De vez en cuando oía el inconfundible sonido que producía la fricción del trigo al ser movido, y creía que alguien se acercaba, pero debía ser algún topo o un conejo, porque no veía a nadie.

*Haz una tirada de Corpus + Subterfugio, Dificultad 10. Si tienes éxito, pasa al 13; si no, pasa al 30.*

## 67

El *ianitor* no chistó cuando la hoja seccionó su garganta. Sus perros corrieron la misma suerte poco después. Los tres quedaron tendidos en medio de un charco de sangre, con sus almas camino del *Hades*. Marco abrió la puerta procurando no hacer ruido e indicó a los demás que lo siguieran, con cuidado de no resbalar con la sangre.

*Pasa al 53.*

El último bandido que quedaba en pie huyó de aquel terrible soldado que había sido capaz de deshacerse él solo de sus tres compañeros. Marco guardó su arma y se volvió hacia la puerta.

– ¡*Ianitor!* –gritó Marco, llamando al portero–. ¡Abre a puerta!

– ¿Quién eres? –sonó una voz tras la puerta. Marco la reconoció: era Cornelio. El ruido de batalla debía haber alertado a toda la casa.

– ¡Soy Marco Antonio Balbo! ¡Abre ahora mismo o echo la puerta abajo!

– ¡Largo de aquí! ¡No queremos nada con la familia Antonia!

– Los hombres que ahora yacen muertos frente a tu puerta han atacado a mi hermano y le han robado el carro –dijo Marco–. ¿Qué hacían ellos aquí?

– Le advertí a Quinto que dejara en paz a mi hija –contestó Cornelio–. Y yo no sé nada de esos señores ni me importa lo que hayan hecho, solo les hice un encargo y lo cumplieron.

– Esto no quedará así –dijo Marco–. Te prometo que me las pagarás.

Y dicho esto, enganchó el carro a su caballo y se marchó de regreso a la villa.

*Pasa al 100.*

El animal estaba nervioso. Sus pasos eran vacilantes, y cuando llegó al primer escalón, dudó durante más tiempo del tolerable. Cuando Marco tiró de la cuerda, se resistió a avanzar. El pontífice mostró su desaprobación con un simple gesto, pero aguardó a ver lo que sucedía. Marco se quedó un momento quieto, pues sabía que el animal no podía ser forzado: solamente sería válido si entraba de buena gana en el templo. Costó más tiempo del previsto, pero finalmente el carnero llegó a la entrada.

*Anota un punto negativo en tus Notas y pasa al 80.*

– Bueno, entonces no te importará que se lo enseñe a mi madre para que me lo lea, ¿verdad? –dijo Marco, con intención.

– ¡No, amo! ¡A tu madre no, por favor! –rogó Medo.

– ¿Por qué no? –preguntó Marco.

– Porque... –vaciló en contestar, aunque solo un segundo–. Porque se dicen muchas obscenidades en él. Tu madre se escandalizaría y me mandaría azotar por tener algo así.

– No me importa –dijo Marco–. Si te manda azotar, te lo tendrás bien merecido.

Marco hizo ademán de irse con el papiro, y entonces Medo se interpuso en su camino.

– ¡Está bien, amo! –suplicó–. Te diré la verdad, pero por lo que más quieras, ¡no le enseñes a nadie ese papiro!

– De acuerdo –dijo Marco–. Habla entonces.

– Ese papiro es... –Medo no se atrevió a mirar a la cara a Marco cuando soltó lo que era–. Es... un Evangelio.

*Pasa al 94.*

## 71

Aquel silencio era muy extraño. Momentos antes, los esclavos de la casa les habían recibido a pedradas, y sin embargo el *atrio* estaba desierto. Al fondo había una entrada en forma de arco que daba al impluvio, el cual se veía desde allí con abundante agua.

*Haz una tirada de Corpus + Vigilar, Dificultad 12. Si tienes éxito, pasa al 28; si no, pasa al 51.*

## 72

Marco recordó lo que le había dicho la esclava Sira, y pensó que no perdía nada consultando a uno de los sacerdotes de Ceres en Roma. Los *fratres arvales* eran los doce sacerdotes que se dedicaban al culto a la diosa de la agricultura. El culto era especialmente importante en el ámbito rural en que vivían, pero, aunque de pequeño había asistido a los sacrificios que hacía su padre esporádicamente en el templo de Ceres del Aventino, a Marco nunca le había interesado demasiado otra cosa que no tuviera que ver con el ejército, y no había prestado mucha atención al culto. Ahora, sin embargo, se veía en la obligación de comportarse como el hombre pío que era su padre y cumplir los ritos por él. Así que se dirigió a la ciudad, se adentró en el caos del Aventino, atravesó el puerto del Tíber hasta llegar al templo, erigido al otro lado de la calle en la que se situaba el majestuoso e

impresionante Circo Máximo, y buscó a uno de los *fratres arvales* para que le indicara lo que debía hacer.

Cuando llegó al templo, le recibió uno de los escribas. Este dejó a Marco con un criado que le llevó a una sala donde debía esperar al *frater arval*, que apareció al poco tiempo, con una expresión inquisitiva, intentando adivinar la identidad del fiel que tenía delante. Junto a él se encontraba un muchacho joven, que debía ser un novicio, o tal vez el hijo del *arval*.

– Soy Marco Antonio Balbo, hijo de Lucio Antonio Balbo –dijo Marco, para satisfacer la curiosidad del sacerdote.

– ¡Ah, los Balbo! –exclamó–. Tú eres el hijo mayor de Antonio, ¿no? No te había reconocido.

– Ahora soy caballero –dijo Marco–. Sirvo en la Décima Legión.

– ¿Cómo está tu padre? –preguntó el sacerdote.

– Mal –contestó Marco–. Por eso estoy aquí. Mi hermano me mandó una carta al campamento, diciendo que nuestro padre estaba muy enfermo. Cuando llegué a la villa lo encontré postrado en la cama, con mucha fiebre. Me enteré de que se encontraba así desde que comió alimentos en mal estado. Además, desde entonces la comida se pudre muy rápidamente, y estamos seguros de que ni los ratones ni la humedad tienen nada que ver. Por eso pienso que mi familia debe haber hecho algo para encolerizar a Ceres, y quiero encontrar la forma de recuperar su favor.

*Haz una tirada de Animus + Vigilar, Dificultad 12. Si tienes éxito, pasa al 44; si no, pasa al 91.*

### 73

Por desgracia, el esclavo no fue lo suficientemente rápido y fue derribado de una pedrada, quedando malherido en el suelo. Marco se volvió hacia la puerta y la derribó de una patada, furioso por lo que acababa de ver.

*Ahora te acompaña un esclavo menos; apúntalo en tus Notas y pasa al 53.*

### 74

Una voz cavernosa surgió del cuerpo de Asterión:

– Bienvenido eres, caballero, ya que hace tiempo que no abono mi tierra con la sangre de un maldito. Pues intuyo en tu espíritu la lacra de mis maldiciones, y sin duda vienes por ese motivo.

Asterión no esperaba confirmación de Marco, pero este habló, sobreponiéndose a la impresión que le causaba.

– Asqueroso saco de huesos, no tengo nada contra tí, como tampoco creo que lo tengas tú contra mi familia, pero si no nos libras inmediatamente del sufrimiento que nos estás causando, te aseguro que te procuraré una muerte lenta y dolorosa.

Lejos de sentirse intimidado, Asterión se burló de Marco.

– ¿Y qué sabes tú de la muerte, maldito *satoris*? Vosotros adoráis la parte de Ceres que se recrea en la vida, y despreciáis el poder de la muerte. ¡Nada puede compararse con su poder!

Un relincho sacó a Marco del estupor que le causaba la visión del teúrgo. Para su horror, vio cómo su caballo estaba siendo engullido por el tronco del árbol al que lo había atado. Quiso ir a socorrerlo, pero entonces una mano descarnada surgió del suelo, agarró su tobillo y le hizo caer.

– Te has adentrado en mis dominios, *satoris* –dijo Asterión, con sumo desprecio–. Y vas a pagar cara tu osadía. ¡Defendedme, *fili terrae*! ¡Surgid de la tierra en la que dormís el sueño de la muerte!

Mientras pronunciaba estas palabras, el cuerpo al que pertenecía la mano que había agarrado a Marco terminó de abrirse paso a través de la tierra, y al lado suyo emergió otro. Los cadáveres se movían, armados con hachas y escudos, provocando el terror en un Marco que no terminaba de salir de su asombro. No obstante, su instinto guerrero le salvó del primer ataque de uno de aquellos engendros y consiguió ponerse en guardia.

*Debes luchar contra los dos cadáveres.*

*Cadáver de Satoris: Ataque 11, Heridas 10*

*Cadáver de Satoris: Ataque 10, Heridas 11*

*Sus hachas añaden 3 puntos al ataque, y sus escudos añaden 1 punto.*

*Si logras vencerles, pasa al 32.*

## 75

– ¡Amo Marco! –gritó uno de los criados–. ¡Medo está aquí!

Marco fue al encuentro del criado, que aguardaba fuera junto a Davo. No había rastro de preocupación en su rostro ante la inminente reprimenda. Estaba intentando aparentar normalidad, sin ser consciente de que en

aquella situación hubiera resultado menos sospechoso si se hubiera mostrado temeroso. Algo se traía entre manos. Marco lo llevó a un lugar apartado de la casa para hablar a solas y ordenó que nadie les molestase.

– Llevo un buen rato llamándote. ¿Se puede saber dónde estabas? – inquirió Marco.

– Lo siento, amo –intentó disculparse–. Estaba sacando agua del pozo para ponérsela esta noche a tu caballo y no pude oírte.

– Conque agua del pozo, ¿eh? –dijo Marco–. ¿Y el cubo?

– Oí que me llamaban y dejé lo que estaba haciendo para venir rápidamente –contestó Medo.

El criado era realmente ágil y sagaz en sus respuestas. Su picaresca se había vuelto más ingeniosa con los años, pero en toda mentira siempre hay un resquicio por donde se escapa la verdad.

*Si has buscado a Medo en el pozo, pasa al 3.*

*Si lo viste llegar a la villa desde fuera, pasa al 20.*

*Si quieres preguntarle por un papiro, pasa al 48.*

*Si llevas un papiro contigo, pasa al 57.*

*Si no se da ninguna de las circunstancias anteriores, pasa al 86.*

## 76

El bandido consiguió evitar la carga, pero rodó por los suelos debido al impulso del caballo, perdiendo su arma. No obstante, logró llegar a la altura de sus compañeros y refugiarse tras ellos. Marco dio la vuelta y se dirigió al carro para luchar. Cuando llegó, uno de los hombres se separó de los otros y, cuando ya se había entablado el combate, aprovechó para huir. Era uno de los esclavos de Cornelio.

*Debes luchar contra los bandidos.*

*Primer bandido: Ataque 13, Heridas 4*

*Segundo bandido: Ataque 14, Heridas 5*

*Tercer bandido: Ataque 14, Heridas 5*

*Cuarto bandido: Ataque 7, Heridas 3*

*Todos tienen un garrote (no se puede usar con escudo) que añade 1 punto al ataque, excepto el cuarto, que no tiene arma, y por tanto es inmune al doble 1.*

*Cuando hayas vencido a tres bandidos, pasa al 24.*

Marco se sentó junto a su madre, en silencio. Contempló a su padre, que gemía y se agitaba por la fiebre. Entonces le pidió a Emilia que le contara lo que había ocurrido en los últimos días.

– No lo sé hijo... –dijo ella, sin dejar de mirar a su esposo–. Hace mucho que no duermo, he perdido la noción del tiempo y de todo lo que me rodea. La preocupación me tiene tan absorbida que ni siquiera me siento con fuerzas para evocar un momento anterior a esta desgracia. Pido a los dioses con todas mis fuerzas que le arrebatan las tijeras a la *Parca* y alarguen la vida de tu padre, pero cada día está peor.

Marco comprendió que su madre no era la más indicada para hablar. Estaba saturada por las preocupaciones, y nunca había sabido llevar muy bien el peso de la responsabilidad. Imaginaba cuánto temía el día que su padre faltara, cuánto le costaría llevar las riendas de la familia a la que sólo podría sacar adelante con el reclamo de su dote para un nuevo marido, tan necesario como poco deseado. La dejó a solas con sus preocupaciones, en la penumbra de la habitación.

*Pasa al 58.*

Marco tuvo la desgracia de tropezar con una piedra antes de llegar a la puerta. Los perros alzaron la cabeza de inmediato y comenzaron a ladrar. El *ianitor* dio un salto, y al ver a los intrusos echó mano rápidamente del garrote que tenía al lado. Marco maldijo, pues todo aquel ruido alertaría a toda la casa y ya no podría asaltarla por sorpresa. Sus criados se adelantaron para hacer frente a los perros, mientras él desenvainaba su arma para deshacerse cuanto antes del *ianitor*.

*Pasa al 35.*

– ¿Y quién te ha dicho que soy yo el culpable de la mala racha que atravesáis? –dijo Cornelio–. ¿No se te ha ocurrido la posibilidad de que los dioses os estén castigando por el dolor que habéis causado?

– Nosotros no hemos causado ningún daño a nadie –afirmó Marco con rotundidad–. Aquí los únicos culpables son la envidia y la soberbia, que se

apoderaron de ti y te envenenaron el seso contra el que había sido amigo tuyo de toda la vida.

– ¿Amigo? –gañó Cornelio–. Ya es hora de que sepas de qué casta de traidores provienes, Marco Antonio. Has dicho antes que disfrutaba de los banquetes de tu padre, y cierto es, pero él bien que me los cobraba acostándose con mi mujer.

Marco se quedó petrificado, como si la realidad se le hubiera revelado a través de la mirada de Medusa. Entonces recordó una época triste de su vida, en la que sus padres discutían sin cesar y oía el amargo llanto de su madre por las noches. Las palabras de Cornelio habían atado los cabos, pero aún así, su corazón se resistía a creerlo.

– Si es verdad lo que dices –dijo Marco, tras un largo paréntesis introspectivo–, nadie puede querer más que tú la muerte de mi padre.

– No lo niego –contestó Cornelio–, pues él fue el causante de la muerte de mi amada Orosia. Cuando tu padre se cansó de ella y volvió a serle fiel a tu madre, Orosia se suicidó. Tampoco lo sabías, ¿verdad? Tu padre no es más que un monstruo que se alimenta de los buenos sentimientos de los demás para satisfacer sus apetitos, y cuando queda saciado arroja los huesos a los perros. Pero aunque le desee todo el mal del mundo, no tienes ninguna prueba contra mí. Él solo ha atraído el desfavor de los dioses a su familia, con sus actos y su mezquino temperamento. Y también te ha salpicado a ti, que echas a perder tu vida entrando en mi casa como un delincuente.

*Si tienes una tablilla, pasa al 2.*

*Si tienes Protección contra la Sombra, pasa al 21.*

*Si tienes ambas cosas, pasa al 56.*

*Si no tienes nada de esto, pasa al 65.*

## 80

Marco entregó la cuerda al sacerdote *arval*, que entró tras el pontífice y el *cultrarius*. Dentro esperaban el *harúspice* y el *popa* en el altar, y el joven que acompañaba al sacerdote, que entregó una tablilla de cera a Marcus para que escribiera en ella su petición a Ceres. Marcus se dispuso a escribir, pero no podía dejar de vigilar la marcha del carnero hacia el altar, de la que aún dependían muchas cosas. El joven recogió la tablilla y la colocó junto a la estatua de la diosa. Mientras tanto, la comitiva había llegado ya al altar. El pontífice pronunció unas plegarias, y a su término el *popa*

extendió la mano, en la que el *cultrarius* depositó un martillo. Entonces el *popa* desató la cuerda y el *cultrarius* sujetó al animal de forma que no pudiera moverse.

– ¿Procedo? –preguntó el *popa* a Marcus.

– Procede –contestó este, según el protocolo.

Acto seguido, el *popa* propinó un golpe con el martillo en la cabeza del carnero, que cayó doblando sus patas. A continuación, el *cultrarius* degolló al animal, vertiendo su sangre en varios recipientes, para finalmente depositarlo sobre el altar, junto al cual esperaba el *hariuspice*.

*Si sacaste 10 o más en la tirada de Mens + Oficio, pasa al 55; de lo contrario, pasa al 22.*

## 81

Finalmente, Cornelio acabó cediendo ante la presión a la que Marco le estaba sometiendo. Se sentó en un *biselo* y, resignado, se dispuso a confesarlo todo.

– Hace unos días descubrí que mi hija Paula salía a hurtadillas de la casa. Druso, mi *ianitor*, me confesó que le había sobornado para que no me dijera nada. Opté por no preguntarle a mi hija directamente por la razón de sus escapadas, ya que no me diría la verdad, y ordené a uno de mis criados que la siguiera. El criado me vino con la noticia que tanto temía: mi hija se estaba viendo con tu hermano Quinto. Hace dos años, al poco de descubrir la relación entre tu padre y mi mujer, supe que Paula y Quinto se estaban viendo. Hablé con mi hija e intenté convencerla de que cortara aquella relación con el hijo del hombre que tanto mal me había hecho; pero Paula no atendía a razones, y tuve que recluirla en la casa. Cuando supe que se estaban viendo de nuevo, monté en cólera, y me dirigí a tu casa para advertirle a tu padre que mantuviera a Quinto lejos de mi hija. Él se burló de mí, y me dijo que no podía impedir a su hijo amar a quien él quisiera. Entonces estallé. Me dirigí al templo de Ceres para buscar consejo en los *arvales*, y al llegar me crucé con un hombre siniestro que salía a toda prisa y no paraba de largar improperios hacia los sacerdotes. Me dijeron que se llamaba Asterión, y que había sido expulsado de la comunidad por utilizar indebidamente los poderes de la diosa, trayendo la ruina a muchos seguidores del culto. Y en aquel momento, mis ansias de venganza sobre Antonio, despiertas desde hace tanto, y avivadas por el nuevo episodio con Quinto, encontraron en aquel

hombre la posibilidad de saciarse. Le seguí hasta su escondite y le propuse que maldijera a la familia Antonia por todo lo que me habían hecho. Él aceptó a cambio de una buena cantidad de dinero, inició un extraño ritual, y al terminar, me dio una tablilla de plomo en la que había escrito maldiciones dirigidas contra tu familia con sangre de animales sacrificados. Me dijo que enterrara la tablilla cerca de vuestra casa, y que si conocía la existencia de un pozo cercano, la arrojara en él, para que las víctimas sufrieran aún peores calamidades. Al volver, me encontré por casualidad a vuestro criado, Medo, con un hato. Parecía que al fin se había decidido a abandonaros, pero no tenía con qué subsistir. Le prometí una buena suma a cambio de que volviera a vuestra casa, arrojara la tablilla a vuestro pozo y me fuera informando de lo que ocurría. Al mismo tiempo, pagué a unos hombres para que le dieran una lección a Quinto y persuadirle de que no volviera a acercarse a mi Paula. Cuando Medo me contó que tu padre había caído enfermo y que toda la comida que entraba en la casa se pudría al instante, supe que la maldición estaba funcionando. Eso es todo.

Una vez que Marco hubo digerido todo lo que Cornelio le había contado, enfundó su arma y ordenó a sus criados que hicieran lo mismo. Luego se acercó a Cornelio, que permanecía abatido en el *biselo*, y le dijo:

– Puedo comprender tu dolor por lo que hizo mi padre, pero lo que no puedo admitir es que quisieras meternos en esto también a su esposa y a sus hijos. Quinto, al igual que yo, no sabía nada de la relación adúltera de mi padre con Orosia; y supongo que tu hija tampoco lo sabía. Ellos tienen derecho a amarse, si así lo dicta su corazón, pues ni han hecho mal a nadie ni lo hacen amándose. Y ahora, vas a decirme dónde se esconde ese Asterión.

Cornelio dejó asomar una mueca burlesca.

– Vive en una cueva cerca de Veyes. Pero te lo advierto, si vas allí, será tu perdición.

– Eso ya lo veremos –dijo Marco.

*Pasa al 6.*

– ¡Detente! –gritó Cornelio, alzando la mano justo antes de que Marco volviera a descargar su arma sobre él. Este vaciló, y entonces Cornelio ordenó a sus criados que abortaran la lucha—. ¿Sabes lo que estás

haciendo, muchacho? ¿Acaso no eres consciente de que si me matas te convertirás en un proscrito y perderás todos tus privilegios?

– No me importa –contestó Marco–, si con ello libero a mi familia de su sufrimiento.

*Pasa al 79.*

### 83

La mayoría de los esclavos de la casa dormían en el suelo de la cocina; solo unos pocos tenían sus *cubicula*, estancias de dimensiones muy pequeñas en las que dormían, y Medo era uno de ellos. En la suya no había más que un camastro con las sábanas arremolinadas en desorden, como era propio de él. Allí no parecía haber nada que delatara a aquel esclavo díscolo.

*Haz una tirada de Animus + Vigilar, Dificultad 12. Si tienes éxito, pasa al 23; si no, pasa al 75.*

### 84

Mirándolos con desprecio, Marco pasó montado en su caballo entre los bandidos y se dirigió a la puerta, la cual golpeó fuertemente tras desmontar.

– ¡*Ianitor!* –gritó Marco, llamando al portero–. ¡Abre a puerta!

Al instante se oyeron al otro lado los ladridos de dos perros que se acercaban.

– ¡Ya os ha dicho el amo que esperéis aquí! –gritó el portero.

– ¡Soy Marco Antonio Balbo! ¡Abre ahora mismo o echo la puerta abajo y te cuelgo a ti y a tus perros!

Los canes ladraron aún más fuerte, lo cual contrastaba con el silencio del *ianitor*. Marco siguió aporreando la puerta, mientras los hombres que esperaban detrás le miraban divertidos. Poco después, se oyó una nueva voz.

– ¡Largo de aquí! ¡No queremos nada con la familia Antonia!

Era la voz de Cornelio.

– Estos hombres han atacado a mi hermano, le han robado el carro y ahora están frente a tu puerta –dijo Marco.

– Le advertí que dejara en paz a mi hija –contestó Cornelio–. Y yo no sé nada de esos señores ni me importa lo que hayan hecho, solo les hice un encargo y ya han cumplido, así que pueden marcharse.

– ¡Un momento! –gritó uno de los bandidos–. ¿Qué pasa con nuestro dinero?

– Consideraos pagados con lo que le habéis robado al hermano de este –respondió Cornelio–. Yo no trato con delincuentes.

– ¡Maldito hijo de perra! –gritó otro bandido.

Marco se encaró entonces con ellos. Desenvainó su espada, y ellos tomaron sus garrotes.

– Devolvedme lo que es mío –dijo Marco, con tono amenazante. Sabía que Cornelio era el principal culpable, pero debía defender el honor de su familia ante aquellos hombres.

– ¿Y qué harás si nos lo quedamos? –se burló uno de ellos–. ¿Atacarnos? ¿Tú solo contra cuatro hombres?

– Soy un soldado romano –dijo Marco–. He luchado con tipos mucho más duros que vosotros. Os mataré.

– Vamos a verlo –dijo el bandido, envalentonado por su superioridad numérica.

Marco sabía que, por muy soldado y muy romano que fuese, cuatro contra uno siempre eran demasiados. Se acercó al muro de la villa para que no pudieran rodearle, y esperó su ataque.

*Lucha contra los bandidos.*

*Primer bandido: Ataque 13, Heridas 4*

*Segundo bandido: Ataque 14, Heridas 5*

*Tercer bandido: Ataque 14, Heridas 5*

*Cuarto bandido: Ataque 13, Heridas 5*

*Todos tienen un garrote (no se puede usar con escudo) que añade 1 punto al ataque.*

*Cuando hayas vencido a tres de ellos, pasa al 43.*

## 85

Los días pasaron, y la situación no tenía visos de mejorar. Antonio agonizaba en su cama, mientras Emilia se consumía a su lado. Marco asistió impotente a la muerte de su padre, y poco después a la de su

madre, que había perdido la voluntad de vivir. Tuvo que abandonar el ejército y cuidar de la hacienda de su padre para mantener a sus hermanos, pero pronto se arruinó y cayó también enfermo. Los criados les abandonaron, y los hermanos tuvieron que ganarse la vida de forma deshonesta. El resto de la vida de Marco fue un invierno frío e interminable, en el que cualquier motivo de alegría era caduco, y nada resistía al implacable paso del tiempo, que lo barría todo dejando una tristeza y una soledad perennes. Su familia había sido condenada a sufrir para siempre la melancolía que sintió Ceres por el rapto de su hija Proserpina, y también sus consecuencias; este fue el último pensamiento de Marco, antes de que su vida larga y oscura como la noche invernal tocara a su fin.

## 86

– No hay mentira en lo que te he contado, amo, y no te escondo nada – dijo Medo, con la actitud sumisa y servil de un perro.

– He sabido que huiste de casa y regresaste al poco tiempo –comentó Marco–. Imagino el motivo de tu huida, porque siempre has sido un gusano traicionero y desagradecido, pero, ¿por qué volviste?

– Bien sabes, amo –respondió dócilmente–, que me pesa la esclavitud y nunca he estado cómodo con ella. Hay quien nace esclavo y no conoce vida mejor, y por eso se contenta con la suya, pero yo nací libre y a veces me hiere el recuerdo de la libertad. Por eso huí de vuestra casa, a pesar de que el amo Antonio me trata bien y me soporta. Pero me vi solo, hambriento y sin saber a dónde ir, y comprendí que mi lugar estaba junto a la familia Antonia. Recibí con gusto los azotes de tu padre a cambio del perdón que tanto añoraba.

– Me fío menos de ti que de los malditos germanos contra los que luché – espetó Marco–, pero no tengo ninguna prueba en tu contra. Puedes irte; pero si vuelvo a encontrar algo raro en tu conducta, te colgaré como a un cerdo y te desollaré vivo, ¿está claro?

– Sí, amo –contestó, bajando la cabeza y poniendo esa cara de inocente que todos conocían en la casa.

Algo muy raro pasaba con Medo, pero si el escurridizo esclavo estaba tramando algo, había sabido tapar bien todos los agujeros por donde se podían entrever sus intenciones.

*Pasa al 100.*

## 87

– Me ofendes, Marco –espetó Quinto–. ¿Por qué te voy a mentir? ¡Mira cómo me han dejado! Ahora déjame solo, necesito descansar. Y no te olvides de Siro y Leandro.

*Pasa al 33.*

## 88

Los perros y el *ianitor* yacían sin vida en el suelo. Pero la pelea había puesto sobre aviso a los demás esclavos de la casa, que se habían encaramado al tejado y habían comenzado a arrojar una lluvia de piedras y tejas sobre los asaltantes. Marco ordenó a sus hombres que corrieran a refugiarse al interior de la casa.

*Haz una tirada de Corpus + Atletismo, Dificultad 10. Si tienes éxito, pasa al 40; si fallas, pasa al 14.*

## 89

Marco miró a su hermana, que devoraba sus viandas, y recordó los felices días de su infancia. Cuántas veces le había hecho llorar llamándole *Medusa*, sabedor de que aquella era la mejor forma de fastidiar a aquella niña presumida; pero parecía que sus insultos no habían hecho más que reafirmar su belleza adolescente. Aguardó pacientemente a que acabara de comer, y le preguntó por los acontecimientos de los últimos días. Antonia lo miró con sus grandes ojos marrones, tratando de evocar, y, por su expresión, pareció que las musas le habían devuelto los recuerdos arrebatados.

– Ocurrieron algunas cosas antes de que papá enfermara –comenzó a decir Antonia–, pero las había olvidado por completo. Estaba tan preocupada que no podía pensar en otra cosa que en nuestro pobre padre. Él y Cornelio volvieron a discutir hace unas semanas, y casi llegan a las manos. Y después vino lo de Medo, que se escapó, pero regresó a los pocos días pidiendo perdón. Papá lo azotó un poco, pero le permitió volver a su rutina.

Así pues, dos hechos singulares habían ocurrido durante la ausencia de Marco. Antonio mantenía un litigio con Cornelio, el propietario de una villa vecina, por unos sucesos ocurridos hacía unos años. Unos hombres habían robado gran parte de su ganado y lo habían vendido en Roma;

Antonio compró algunos de sus carneros sin saberlo, y un día, después de un convite, invitó a Cornelio a pasear por sus campos, y este descubrió las reses y las reconoció. Cornelio se enfadó y pensó que Antonio había sido el artífice del robo, pues ambos siempre estaban presumiendo de sus campos y sus animales, y la envidia salía a relucir cuando uno de los dos atravesaba una buena racha. Tras años de amistad con Cornelio, aquello los convirtió en enemigos irreconciliables.

En cuanto a Medo, llevaba una larga lista de negligencias y trastadas desde que Marco lo conocía. Últimamente desaparecía dinero, y se sospechaba que era él quien lo sustraía, para comprarle alhajas a Lidia, la remilgada de su novia, una plebeya que vivía en la ciudad y a la que sólo se la ganaba con oro.

*Pasa al 58.*

## 90

– Sí, es cierto –reconoció Cornelio–, le pedí a Medo que me contara todo lo que ocurre en tu familia, y por eso sabía que tu padre está enfermo, pero eso no me convierte en la causa de vuestras desgracias, sino en un vecino curioso. En cuanto a la tablilla, se trata de unos versos que Orosia le escribió a Antonio. No quería tener ese amargo recuerdo en mi casa, así que se lo entregué a Medo para que se deshiciera de él, y pensé que el oscuro pozo que tenéis en la villa era lo más parecido al negro corazón de tu padre, al que iban dirigidos esos versos.

– ¿Y estos garabatos, que ni siquiera se les pueden llamar letras, es la mejor forma de dirigirse a la persona amada? –cuestionó Marco–. Además, entre lo poco que he podido entender se encuentran insultos a mi familia.

– Yo no he dicho que fuera una carta de amor –dijo Cornelio–. Orosia tenía mucho que recriminarle a Antonio, y seguramente solo puedes encontrar reproches en esos escritos. Además, esa letra angulosa así lo demuestra. Se nota que está escrito con rabia, y no me sorprende.

Lo que decía Cornelio comenzaba a cobrar sentido en la mente de Marco. Las dudas lo abrumaron en aquel momento, que Cornelio aprovechó para seguir intentando hacerle ver su error.

– Tal vez te dé igual todo esto y solo me deseas mal por ser enemigo de tu padre, pero aún así, ¿a qué magistrado podrás convencer con esa tablilla de que tengo yo algo que ver con vuestros problemas? Yo ya te he

confesado de dónde viene nuestra enemistad. Si alguien cometió un crimen, fue mi mujer por cometer adulterio, y en todo caso está muerta. Tan muerta como los criados que tú has asesinado hace un momento, y que han pagado su lealtad hacia mí con su vida, por hacerle frente a un joven irreflexivo al que no se le ha ocurrido otra cosa que acusarme injustamente de los males de su familia. Dime, muchacho, ¿quién es aquí el criminal? ¿Quién el que tendrá que confesar todo esto ante el tribunal?

*Pasa al 65.*

## 91

El sacerdote asintió, dando muestras de su seguridad al diagnosticar el problema.

– Hace mucho tiempo que tu padre no hace sacrificios a la diosa – explicó–. También nos ocurre a nosotros a menudo: acostúmbrate a recibir aunque sea un solo denario cada mes, y el día que te falte lo notarás. Si haces un sacrificio en nombre de tu familia y le place a la diosa, volverán los buenos tiempos. Tráeme esta noche el mejor carnero de tus rebaños y ven vestido de blanco. Te servirá la ropa que usa tu padre en los sacrificios, si no tienes una propia.

*Pasa al 4.*

## 92

No había muchas personas de las que sospechar, si es que la mano del hombre, y no de los dioses ni de la naturaleza, había obrado para sumir a la familia Antonia en un mar de lamentaciones. Solamente Cornelio, antiguo amigo de la familia y posteriormente único enemigo, aparecía como posible culpable. Sin embargo, se necesitaban pruebas para inculpar a alguien, y aún más de aquellos sucesos cuya causa rozaba lo sobrenatural. No era fácil imaginar cómo podía hacer alguien que una persona enfermase, que los pastos se secaran, que el ganado muriera y que los alimentos se pudrieran; solo un dios tenía poder suficiente para obrar todo aquello sin dejar rastro.

*Si te crees capaz de reunir algunas pruebas, vuelve al 100 y elige otra opción.*

*Si, por el contrario, crees que no las necesitas, o que ya estás preparado, puedes planear un asalto a la casa de Cornelio en el 60.*

- ¿Una tablilla? –preguntó Marco con incredulidad. El joven no bromeaba, pues asintió con gravedad.
- En ella escribía crueles insultos hacia la persona que quería maldecir, con sangre de un animal sacrificado. Luego la introducía en un lugar donde hubiera agua estancada, muy cerca de la residencia de la víctima. Un pozo, o un estanque. Aquello bastaba para atraer la desgracia sobre aquel cuyo nombre hubiera escrito en la tablilla.
- ¿Y cuánto tiempo dura? –inquirió Marco.
- A veces solo un día, o una noche –dijo el joven–. Otras, hasta que a la víctima y los que le rodean les vence la demencia... o la muerte. Marco apretó los puños y miró al suelo, sin saber qué hacer.
- Busca la tablilla cerca de tu casa –le sugirió el joven–. Espero que no encuentres ninguna y solo se trate de una mala racha.

*Pasa al 42.*

- Ah, ¿sí? –dijo Marco, en tono irónico–. ¿Y has disfrutado de la lectura?
- No –negó Medo, nerviosamente–, ni siquiera lo he leído. Solo lo guardaba ahí para que no se me perdiera. Cuando Lidia me lo dio no sabía que era cosa de cristianos.
- Supongo, Medo, que sabes lo que un cristiano representa para el Imperio –dijo Marco, seguido por el inmediato asentimiento del esclavo–. Y supongo que sabes cómo trata Roma a sus enemigos, y en particular a estos enemigos.
- ¡Por el divino *Mercurio*, amo, juro que no soy un cristiano! –gritó suplicante, echándose a los pies de Marco.
- Y puede que sea verdad –dijo Marco–. Pero aunque lo sea, mi palabra prevalece sobre la tuya; por tanto, si yo digo que eres un cristiano, lo serás para todos, incluido el César. Ahora vas a decirme con todo lujo de detalles qué es lo que estás tramando. Y si no me placen tus respuestas, tendrás oportunidad de contarles patrañas a los leones.

*Haz una tirada de Animus + Intimidación, Dificultad 9. Si tienes éxito, pasa al 36; si no, pasa al 86.*

## 95

El caballo no estaba acostumbrado a recorrer aquel tipo de terreno empinado; le costaba mantener el equilibrio, y tuvo que avanzar más lento de lo previsto. Por fin llegó a una vereda por la que podía aligerar el trote. Marco estaba ya muy cerca de la villa de Cornelio, y creyó que ya no podría atrapar a los supuestos bandidos. Sin embargo, cuando subió a la última colina que le separaba de la villa, y desde cuya altura se podía ver a no mucha distancia, distinguió una compañía de cinco hombres que iban a pie, dos de los cuales tiraban de un carro. Por mucho que corriera, ya no tenía tiempo de alcanzarlos, puesto que estaban muy cerca de la villa, hacia donde se dirigían. Pero Cornelio tendría que darle una buena explicación a Marco de todo esto.

*Pasa al 50.*

## 96

De repente, Marco se sintió mareado. Un dolor agudo se fue extendiendo por su estómago y haciéndose cada vez más difuso. El dolor le hizo doblarse, y entonces sintió un tremendo malestar que le hizo vomitar. A esto le siguieron fuertes escalofríos y dolor de huesos, como si en unos segundos se hubiera apoderado de él una fiebre muy alta. Asterión soltó una carcajada diabólica.

*Sufres una Penalización –3 por enfermedad. Apúntalo y pasa al 74.*

## 97

El *ianitor* creó más problemas de lo que cabía esperar, y defendió la puerta con el mismo celo que Cerbero guardaba la entrada al *Hades*. Los perros también se habían empleado bien a pesar de que terminaron siendo destrozados por los garrotes; antes de sucumbir a los golpes, habían conseguido herir a algunos de los esclavos, causándoles heridas tan graves que no pudieron continuar.

*Tira un dado; si sacas 1, 2 o 3, uno de tus esclavos queda fuera de combate; si sacas 4, 5 o 6, serán dos. Réstalos al número de esclavos que te acompañan y pasa al 88.*

Entonces, Marco se apercibió de un montón de paja hundido por unas pisadas. Las rastreó y descubrió que salían del establo hacia el exterior de la villa y se perdían en un campo de trigo cercano. Pero las huellas no se dirigían a la calzada que conducía a Roma, sino que se adentraban en el campo. Estaba claro que Medo había abandonado la villa, pero, ¿a dónde se dirigía?

*Si quieres seguir las huellas, pasa al 52.*

*Si quieres esperar escondido para ver si regresa, pasa al 66.*

La mueca del pontífice al verle aparecer lo decía todo: “¿Cómo te presentas aquí armado?” Marco cayó en la cuenta de su error demasiado tarde. Presentarse en el templo en disposición para la guerra era una falta de respeto; estaba tan acostumbrado a portar sus armas, y al mismo tiempo tan absorto en sus problemas, que lo había olvidado. La ceremonia continuaría de todos modos, pero aunque Marco entregó sus atavíos de guerrero a su criado, sabía que ya no serviría para nada.

*Apunta en tus Notas un punto negativo por cada arma que llevaras encima, y pasa al 19.*

*Según lo que hayas averiguado hasta ahora, puedes seguir distintas líneas de acción (no puedes elegir dos veces la misma):*

*Si Quinto te ha confesado su historia y quieres intervenir, pasa inmediatamente al 15; si no, elige una de las siguientes opciones.*

*Si conoces la historia de Medo y quieres investigar, pasa al 41.*

*Si sabes a qué dios podrías hacerle un sacrificio para intentar detener esta racha de mala suerte y crees que puede ser efectivo, pasa al 72.*

*Si tienes conocimiento de la discusión entre Antonio y Cornelio, pasa al 92.*

*Si desconoces todo lo anterior o ya has agotado todas las posibilidades, pasa al 85.*

## GLOSARIO

**arval, frater arval:** sacerdote romano dedicado al culto a la diosa Ceres.

**as:** primitiva moneda romana, fundida en bronce y de peso variable hasta que se le fijó el de una libra. Después se acuñó y se le minoró el peso, pero conservando su valor de doce onzas.

**atrio:** centro de la casa romana, alrededor del cual se abren las demás partes y estancias. En él se encontraban el impluvio y el compluvio. El atrio era además el centro de la vida familiar, donde se celebraban los banquetes y las mujeres desarrollaban su labor.

**biselo:** asiento para dos personas, que se podía encontrar en la casa. A algunas personas se les concedía el derecho de usar estos asientos en público como prueba de su distinción; en este caso, solo una persona ocupaba el biselo.

**compluvio:** abertura cuadrada o rectangular de la techumbre de la casa romana, para dar luz y recoger las aguas pluviales.

**cupícula:** dormitorios de la casa romana, donde podían dormir los criados y los hijos del matrimonio. Carecían de ventanas, siendo la puerta su única abertura.

**cultrarius:** asistente de los sacerdotes que se encargaban de algunas tareas, como degollar a las bestias o abrirles el estómago para que los harúspices pudieran examinar sus entrañas.

**dominus:** palabra que significa “señor” o “amo”; así se dirigía los esclavos a su dueño, y también era la palabra utilizada por los primitivos cristianos para referirse a su Señor, Jesucristo. Por eso, los romanos malinterpretaban al principio a los cristianos cuando estos decían que solo debían obediencia a su Señor.

**fili terrae:** así llaman los *satoris* a los guardianes de sus dominios, que son los cadáveres de sus fieles y teúrgos.

**gladius:** espada utilizada por las legiones romanas, de origen hispano. La hoja tenía una longitud aproximada de medio metro (aunque podía fabricarse a medida del usuario), tenía doble filo y era ancha y recta.

**grado:** medida de longitud romana equivalente a unos 75 centímetros.

**Hades:** la morada de los muertos, donde entran las sombras de los difuntos para ser juzgadas.

**harúspice:** sacerdote que examinaba las entrañas de las víctimas de los sacrificios para hacer presagios.

**honestior:** división social opuesta a los *humiliores*, que era la clase baja. Los *honestiores* eran los más poderosos y los que ostentaban los cargos más importantes de Roma. No obstante, tanto ellos como los *humiliores* se consideraban hombres libres.

**ianitor:** criado, habitualmente anciano, que se encargaba de vigilar la puerta de villas y casas, a menudo acompañado por uno o varios perros que atacaban a los intrusos.

**impluvio:** espacio descubierto en medio del atrio, por donde entraban las aguas de la lluvia.

**lustración:** ceremonia religiosa celebrada por los cultos a los diferentes dioses romanos, y que solían estar destinadas a purificar o proteger a los fieles de determinadas fuerzas perjudiciales.

**Mercurio:** como mensajero de los dioses, este es el dios más veloz del Panteón romano. Su nombre deriva de *merx*, “mercancía”, ya que es el dios del comercio. No en vano, tenía su templo en el Circo Máximo, lugar dedicado a las carreras e importante centro comercial. También es dios de pícaros y ladrones, por lo que es muy significativo que Medo lo invoque.

**Medusa:** nombre de una de las tres gorgonas, demonios femeninos de apariencia espantosa, capaces de petrificar a los hombres con su mirada. Medusa se convirtió en la más popular al tomar parte en la historia de Perseo, que pudo vencerla por ser la única mortal de las tres.

**mistagogo:** sacerdote de un culto que inicia en los misterios a un aprendiz, con la intención de convertirle en teúrgo (un mago que opera prodigios a través de su comunicación con la divinidad a la que rinde culto).

**omen fati:** expresión que significa “destino aciago”. Fue utilizada por Cicerón en su obra *Filípicas*, en la que se posiciona en contra de Marco Antonio como sucesor de Julio César, por lo que nos viene muy bien para designar un final perjudicial para nuestro Marco Antonio Balbo.

**Parca:** se refiere a la Parca llamada Morta, encargada de cortar los hilos de la vida. Sus hermanas eran Nona, que preside el momento del nacimiento y lleva el ovillo con el que hila la vida de los hombres; y Décima, que enrolla el hilo en un carrete y va dirigiendo el curso de la vida. Se decía que este hilo es de color blanco o dorado cuando representa momentos de felicidad, y negro cuando representa momentos de dolor.

**paterfamilias:** literalmente, “padre de familia”. Era el hombre de mayor edad de la familia, que disponía de poder total sobre todos los miembros de la misma (mujer, hijos y esclavos), y que incluso podía decidir sobre su

vida y su muerte. Con el tiempo, la autoridad del *paterfamilias* se fue relajando.

**peristilo:** huerto rodeado de un pórtico en el interior de la casa, en el que jugaban los niños y paseaban los dueños. Es un segundo ámbito de la casa más íntimo que el atrio.

**popa:** era el nombre que recibe el sacerdote encargado de conducir por las escaleras al animal que servía como sacrificio y de propinarle el martillazo para que el *cultrarius* pudiera degollarlo.

**pugio:** puñal usado por los legionarios cuya hoja medía unos veinticinco centímetros de longitud y cinco de ancho. Era un arma auxiliar, ideal para apuñalar, y que servía para perforar las cotas de malla.

**satoris:** literalmente, “sembrador”. Reciben este nombre los fieles del culto a Ceres. Este término no fue utilizado realmente por los romanos con este sentido, sino que se trata de una licencia de Adrián T. Rodríguez, autor del juego de rol de Arcana Mundi, que utiliza con un fin estilístico y clasificatorio.

**tabellarius:** el equivalente al cartero romano.

**tabula defixionum:** este es el nombre que recibían las tablillas de plomo sobre las que se escribían las maldiciones.

**triclinio:** recibe este nombre tanto el comedor que usaban los romanos como los asientos para tres personas en los que se reclinaban para comer.

**vindicatio:** significa “venganza”. Para los romanos, la venganza era una cuestión de honor.

## **FAMILIA ANTONIO BALBO**

Padres: Antonio – Emilia

Hijos: Marco Quinto Antonia

Esclavos: Sira, Delia, Medo, Davo, Siro, Leandro y diez esclavos más

## **FAMILIA CORNELIO PAULO**

Padres: Cornelio – Orosia

Hijos: Paula

Esclavos: Druso (ianitor) y otros veinte esclavos

TERMINÓSE LA VERSIÓN DIGITAL DE ESTE LIBRO EL 4  
DE FEBRERO DE 2009