

UNA TUMBA EN ALEJANDRÍA

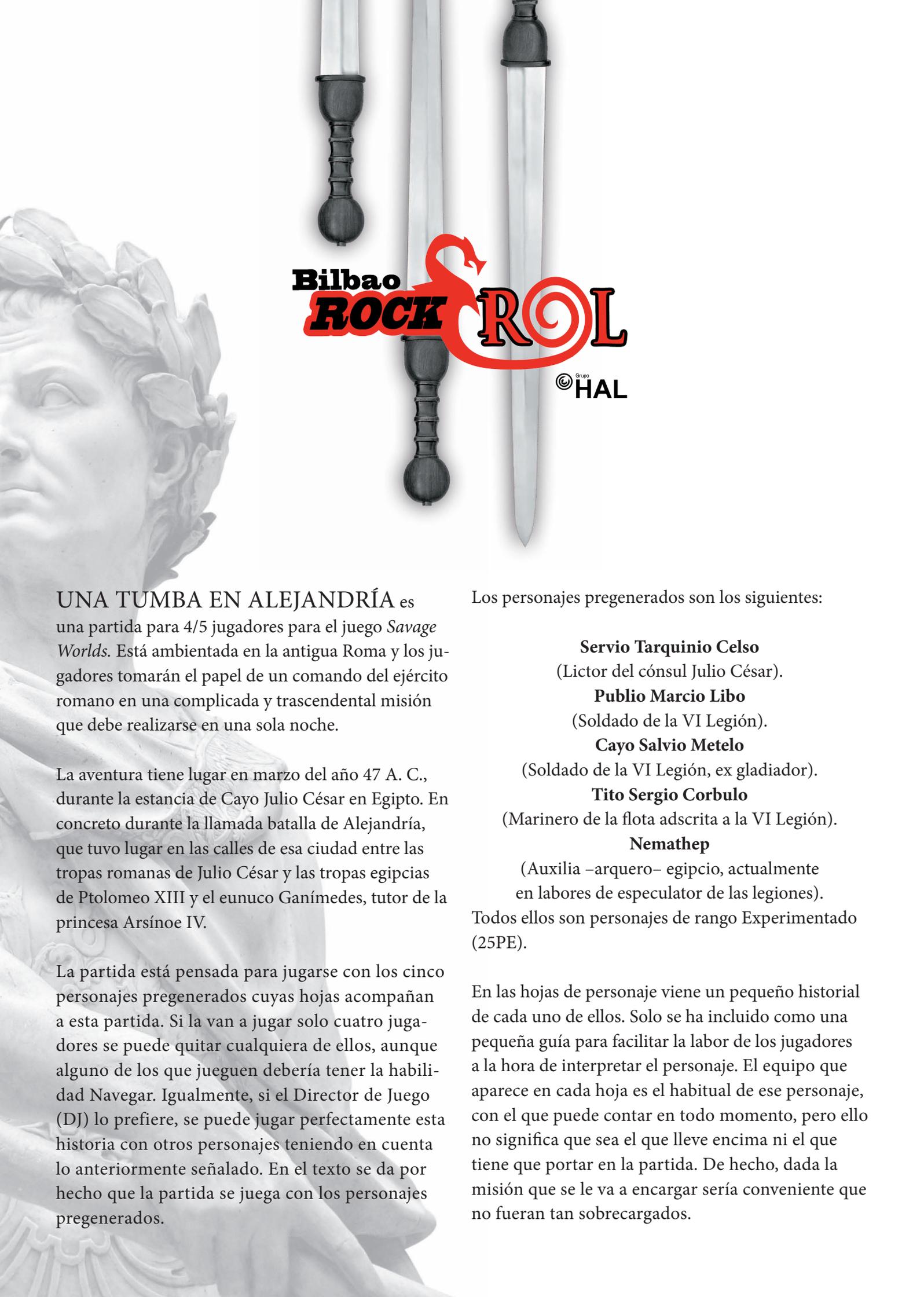
UN MÓDULO PARA SAVAGE WORLDS

PEDRO IGLESIAS GUERRA

Bilbao

ROCK & ROL

© Grupo
HAL



Bilbao **ROCK** **ROL**

© Grupo HAL

UNA TUMBA EN ALEJANDRÍA es una partida para 4/5 jugadores para el juego *Savage Worlds*. Está ambientada en la antigua Roma y los jugadores tomarán el papel de un comando del ejército romano en una complicada y trascendental misión que debe realizarse en una sola noche.

La aventura tiene lugar en marzo del año 47 A. C., durante la estancia de Cayo Julio César en Egipto. En concreto durante la llamada batalla de Alejandría, que tuvo lugar en las calles de esa ciudad entre las tropas romanas de Julio César y las tropas egipcias de Ptolomeo XIII y el eunuco Ganímedes, tutor de la princesa Arsínoe IV.

La partida está pensada para jugarse con los cinco personajes pregenerados cuyas hojas acompañan a esta partida. Si la van a jugar solo cuatro jugadores se puede quitar cualquiera de ellos, aunque alguno de los que jueguen debería tener la habilidad Navegar. Igualmente, si el Director de Juego (DJ) lo prefiere, se puede jugar perfectamente esta historia con otros personajes teniendo en cuenta lo anteriormente señalado. En el texto se da por hecho que la partida se juega con los personajes pregenerados.

Los personajes pregenerados son los siguientes:

Servio Tarquinio Celso

(Lictor del cónsul Julio César).

Publio Marcio Libo

(Soldado de la VI Legión).

Cayo Salvio Metelo

(Soldado de la VI Legión, ex gladiador).

Tito Sergio Corbulo

(Marinero de la flota adscrita a la VI Legión).

Nemathep

(Auxilia –arquero– egipcio, actualmente en labores de especulador de las legiones).

Todos ellos son personajes de rango Experimentado (25PE).

En las hojas de personaje viene un pequeño historial de cada uno de ellos. Solo se ha incluido como una pequeña guía para facilitar la labor de los jugadores a la hora de interpretar el personaje. El equipo que aparece en cada hoja es el habitual de ese personaje, con el que puede contar en todo momento, pero ello no significa que sea el que lleve encima ni el que tiene que portar en la partida. De hecho, dada la misión que se le va a encargar sería conveniente que no fueran tan sobrecargados.

— ANTECEDENTES

El **Director de Juego (DJ)** deberá explicar brevemente a los jugadores la situación histórica previa a los hechos de la partida para que se sitúen:

Después de haber vencido a sus rivales en la batalla de Farsalia en el año 48 A.C., el cónsul Cayo Julio César y sus legiones, salieron en persecución de Pompeyo el Grande hasta Egipto, donde éste pretendía refugiarse. En estos momentos en Egipto, reino amigo pero independiente de Roma, Ptolomeo XIII y Cleopatra, hermanos, se enfrentan en una guerra civil, así que los consejeros del niño faraón Ptolomeo XIII, encabezados por el eunuco Ganímedes, no queriendo enemistarse con César por dar asilo a Pompeyo, optaron por asesinarle en las costas egipcias sin siquiera pisar tierra. Su cuerpo fue decapitado y abandonado en las aguas. Sin embargo, el plan les ha resultado mal, ya que cuando han ofrecido la cabeza de Pompeyo se han ganado la enemistad de César, que deseaba capturarlo con vida.

César ha desembarcado con tropas y se ha instalado en la zona palaciega de Alejandría como cónsul de Roma, circunstancia que ha alterado al pueblo egipcio. Además la princesa Cleopatra, nada popular entre los alejandrinos, se ha infiltrado en el palacio y se ha entrevistado con César, consiguiendo que éste se posiciones a su favor en el conflicto sucesorio con su hermano. Las malas lenguas dicen que la egipcia ha hechizado al general...

Finalmente, el faraón marcha con sus tropas sobre la ciudad, cuyos habitantes se rebelan a la vez contra los “invasores” romanos. César y sus tropas se ven aisladas en la zona del palacio y los muelles, asediadas por el enemigo...

— INFORMACIÓN PARA EL DIRECTOR DE JUEGO

El eunuco Ganímedes, al servicio de la familia real, se inició desde joven en los oscuros caminos de la ancestral “magia de muerte” egipcia, hasta llegar a ser un poderoso nigromante. Tras percibir que la princesa Cleopatra tenía buenas cualidades para la hechice-



ría, la tomó como aprendiz. Con el paso de los años el eunuco descubrió la maldad y ambición sin límites de la princesa, y cuando ésta se enfrentó con su hermano, el príncipe Ptolomeo XIII, Ganímedes se posicionó en el bando contrario a Cleopatra abandonando a su antigua aprendiz. El eunuco, nombrado ahora tutor de la princesa Arsínoe y comandante de la flota egipcia, pretende tomar a la joven princesa como nueva aprendiz una vez acabada lo que él considera una estúpida guerra.

Cleopatra, para vencer a su hermano y alcanzar el trono, necesitaba un ejército y al enterarse de la llegada de César con sus legiones a Egipto ha hecho uso de sus oscuras artes tanto para introducirse furtivamente en el palacio y entrevistarse con César como para hechizar al cónsul y controlar sus pensamientos. Pero las tropas de César no parecen suficientes para vencer a su hermano y a su antiguo maestro, ni tan siquiera con los refuerzos a punto de llegar comandados por Mitrídates de Pérgamo. Así que la hechicera ha recordado una vieja historia descubierta a través de sus oscuros estudios: la historia de la falange de hispaspistas (portadores del escudo) que fueron sacrificados en los funerales del emperador Alejandro Magno para protegerle en el más allá. Dicha falange acudirá en ayuda de aquel general que porte las armas de Alejandro en batalla. Dichas armas se encuentran en el Soma, la tumba de Alejandro Magno situada en la ciudad de Alejandría. Cleopatra ya dispone de un general, así que ahora solo necesita las armas de Alejandro, y aquí es donde intervienen los personajes...

— ALEJANDRÍA

Junto a Roma es una de las ciudades más grande del mediterráneo en el año 47 a.C. con 500.000 habitantes entre hombres libres y esclavos. Es una inmensa



metrópoli situada al norte de Egipto, en la zona más occidental del delta del Nilo, sobre una loma que separa el lago Mariotis del mar Mediterráneo, que hacen por tanto de fronteras naturales de la ciudad al norte y al sur. El trazado urbano se inspiraba en modelos helenísticos, con una red ortogonal de calles formando una cuadrícula regular. Dichas calles eran amplias, especialmente sus dos avenidas principales, de unos 30 metros de anchura, que se cruzaban en ángulo recto dividiendo el plan en cuatro. Toda la ciudad está jalonada de abundantes jardines y palacios.

Cuando se llegaba a la ciudad por el gran puerto a mano derecha quedaban la isla y la famosa torre de Faros conectada con tierra firme con un enorme puente llamado Heptastadion. A mano izquierda la punta de Lochias, coronada por el palacio real y conectando Lochias con el resto de la ciudad se encuentra el barrio de los palacios. Junto al puerto, grandes templos, aduanas, almacenes, teatros, y los famosos Museo y Biblioteca de Alejandría.

LA HISTORIA

EL CÓNsul DE ROMA

La partida comienza cuando los personajes, que son informados de ello por sus superiores, son llamados por Cayo Julio César, cónsul de Roma, a su presencia en el palacio real de Alejandría. Tarquinio Celso ya se encuentra en el palacio al ser uno de los lictores del cónsul. Al llegar, deberán esperar en una antesala, vigilados por dos legionarios en funciones de guardia que, en caso de que las lleven, les pedirán que dejen las armas en un aparador en dicha antesala antes de ser recibidos. La espera les dará la oportunidad a los

jugadores de presentar a los personajes y dialogar brevemente entre ellos.

En cuanto la escena decaiga, las puertas se abren y un esclavo hace pasar a los personajes a una amplia y lujosa sala de mapas del palacio. En la misma, frente a un plano de Alejandría, se encuentra el cónsul Cayo Julio César. Junto a él pero ligeramente oculta entre las sombras se sienta una joven egipcia ricamente ataviada que todos deducirán que es la princesa Cleopatra. Al lado de César se encuentra uno de sus tribunos de confianza al que los personajes identifican como Marco Antonio. Ambos oficiales llevan puestas sus armaduras y César, de acuerdo a su cargo de cónsul, lleva un manto de color púrpura. Sendos gladios penden de los cinturones de ambos oficiales y con una tirada de Notar los personajes podrán ver que Marco Antonio tiene su mano derecha en todo momento sobre su pugio (daga) mientras vigila a los personajes durante la entrevista.

Tras el saludo militar, sin más preámbulo, César se dirige a ellos mientras señala el mapa:

“Voy a ser directo y sincero, soldados, no merece perder el tiempo con retórica. Nuestras tropas se encuentran en mala situación. Los egipcios, en superioridad numérica, nos tienen encerrados en el palacio y el puerto, controlan todas las fuentes de agua y, a pesar de que hemos podido abrir algunos pozos en nuestra zona, es cuestión de tiempo que pasemos escasez.

»Sabemos que nuestro aliado Mitrídates se dirige hacia esta ciudad con refuerzos, aunque dudo que sean suficientes y menos bajo el mando de ese inútil... Si quieres que algo salga bien, debes hacerlo tú mismo, así que deberé salir de este palacio para ponerme al mando de esas tropas”, dice con arrogancia.

“Cuando Mitrídates llegue, atacaremos simultáneamente desde fuera y desde dentro de la ciudad atrapando a los egipcios en medio. Aun así las tropas del faraón son muchas y tengo dudas de que los refuerzos y las legiones sean suficientes. Prefiero luchar sobre seguro y sería importante eliminar de la batalla a parte de los enemigos para igualar la contienda.

»La princesa Cleopatra me ha hecho una propuesta al respecto y creo que puede dar resultado con poco riesgo por nuestra parte dado lo supersticioso del pueblo egipcio y especialmente de sus soldados. Es aquí donde entráis vosotros, soldados.

»El Soma, la tumba de Alejandro Magno, se encuentra en la parte controlada por esos perros. Las armas y armadura del emperador macedonio se encuentran enterradas con él. Ningún egipcio se atrevería a tocarlas, ni a dejar que nadie las toque, claro. Según dice la princesa esas armas hacen invencible a quien las posea, pero esa tumba está protegida por maldiciones y sortilegios de los sacerdotes egipcios. Pero nosotros somos romanos, nuestros dioses son más poderosos y no creemos en estúpidas supersticiones bárbaras...» Y dirigiéndose a la joven: “Disculpe mis palabras, princesa.”

“Lo que sí creo”, dice volviendo a dirigirse a los personajes, “es que un general que apareciera en batalla con dichas armas sería visto como una señal de los dioses por parte de las tropas del faraón. Creo que muchos de ellos se asustarían e incluso puede que alguno se pasase a nuestro bando.

»El tiempo apremia, soldados. Según nuestros espías, Mitrídates llegará ante la Porta Canónica, la puerta del este, mañana después del alba. Yo saldré con un pequeño grupo de oficiales y guardias, me reuniré con él y comandaré el asalto. Mientras, Marco Antonio se quedará aquí en el palacio al cuidado de la princesa. Cuando empiece nuestro ataque, tomará el mando de las legiones de la ciudadela y atacará a su vez, atrapando a los egipcios entre dos ejércitos.

»Esta noche, al abrigo de la oscuridad, debéis atravesar el frente infiltrándoos en la zona controlada por el enemigo, llegar hasta la tumba, coger prestadas las armas de Alejandro Magno y llevarlas fuera de las murallas para entregármelas. Dependemos de vosotros, no me falléis.” Esto último lo dice mirando

fijamente a los ojos de cada uno de los personajes.

“Marco Antonio os dará el resto de detalles”, dice mientras Antonio acompaña a los personajes fuera de la sala. Mientras la abandonan pueden ver como Julio César se acerca a la princesa, que parece susurrarle algo al oído.

Marco Antonio comenzará a hablar a los personajes mientras avanzan en dirección al área de intendencia dando las últimas instrucciones:

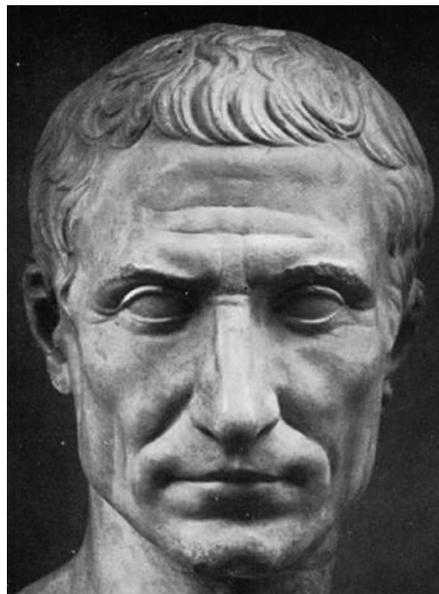
“Fratres, Tarquinio Celso estará al mando de esta misión. Debéis salir en cuanto anochezca para disponer del mayor tiempo posible. Lo mejor es que salgáis por el puerto en una pequeña barca. Cuando anochezca crearemos una distracción en las empalizadas, simulando una salida, de tal manera que los egipcios centren su atención en el istmo. La única manera de entrar en la ciudad es por el Canal. La vigilancia del Canal es menor, ya que los egipcios saben que por esa vía no podría acceder a la ciudad un grupo grande de tropas. Deberéis atravesar la ciudad y llegar a la tumba. La ubicación de la misma está marcada en este mapa”, dice entregando un pergamino y una tésera con el sello del cónsul.

“Ahora id a intendencia y pedid lo que necesitéis entregando esta tésera. Eso lo dejo a vuestro criterio, pero recordad que debéis ser ligeros y sigilosos. Que Marte y Mitra os otorguen su favor, soldados”, dice golpeándose el pecho con el puño.

Cuando comiencen a alejarse verán que Marco Antonio dudará, como si le quedase algo más por decir. Finalmente se decide:

“Soldados...”, parece dudar si hablar. “Estad atentos. No me fio del todo de esa princesa egipcia... Sed cuidadosos.”

Dicho esto, les dejará. Los jugadores podrán dirigirse al almacén de intendencia donde, una vez le entreguen la tésera, un aburrido legionario les facilitará,





Aunque los jugadores y sus personajes lo desconozcan, su acción servirá también como distracción para la salida de César y sus hombres por otro lado del puerto en dirección a las afueras de la ciudad para reunirse con Mitrídates.



Una vez se hayan adentrado en las aguas del puerto podrán escuchar en la lejanía, proveniente de las murallas de la zona controlada por la legión, lo que parece ser algún tipo de lucha. Pueden deducir que se trata de la distracción organizada por Marco Antonio. Por lo demás, en el puerto reina el silencio, solo roto por el ruido de lejanos remos (quizás contrabandistas o vigilantes del puerto). De vez en cuando podrán vislumbrar en la oscuridad y la niebla el resplandor de alguna fugaz luz de algún farol o antorchas confirmando que, además de ellos, otras barcas navegan esta noche por el puerto de Alejandría.

dentro de lo razonable cualquier equipo que soliciten. Queda al criterio del DJ que equipo estará disponible para los jugadores.

Si los jugadores empiezan a hacer acopio excesivo de equipo es importante tener en cuenta las reglas de carga y advertirles de los modificadores negativos que tendrían que soportar el resto de la partida. El equipo que los jugadores elijan marcará cómo plantean llevar a cabo la misión, sigilosamente, a sangre y fuego, etc.

Una vez equipados, deberán dirigirse al puerto donde les espera un bote de remos. Cuando los personajes lleguen al embarcadero ya será de noche.

EL GRAN PUERTO

Al soltar amarras y empezar a remar, los personajes notarán que una ligera niebla ha empezado a formarse. Con un éxito en una tirada de Conocimientos Generales, sabrán que no es normal en esta época del año y con estas condiciones meteorológicas que de noche se forme esta niebla. Sus mentes romanas les llevarán a pensar que claramente los dioses están de su parte y a favor de su misión, pero la realidad es que Cleopatra ha invocado esta niebla mediante su hechicería.

En todo momento a su derecha verán la mole del magnífico y monumental Faro de Alejandría cuya luz, tamizada por la niebla, otorga un ambiente fantasmal a la travesía por el puerto. El camino es largo y les llevará bastante más de una hora si intentan no hacer demasiado ruido con los remos. De vez en cuando y para mantener la tensión el DJ deberá pedirles tiradas de grupo de sigilo para representar el ruido del bote. De todos modos es parte de la escena que les descubran.

En un momento dado, deberán realizar tiradas de Notar. Con un éxito verán que entre la niebla una barca de soldados egipcios en labores de vigilantes del puerto se dirige directamente hacia ellos. Con un aumento verán que otro bote de enemigos se dirige hacia ellos. Por ahora no les han cortado el camino hacia el canal, así que si aceleran el paso es posible que les dejen atrás.

El resto de la escena será tratado, de acuerdo al reglamento, como una persecución estándar de 5 rondas. Una vez concluida la última ronda sin haber sido capturados, los jugadores habrán perdido a sus perseguidores en el propio puerto, por lo que podrán dirigirse al canal sin problemas. La habilidad para manejar el bote es Navegar y si más de un personaje la tiene podrá cooperar con el timonel

guiándole desde la proa del bote, empujando con el remo, etcétera.

Los tres botes tienen las mismas características:

| | Ac/VM | Dureza | Trip. | Precio | Trep. | Notas |
|---------------|-------|--------|-------|--------|-------|-------|
| Bote de remos | 1/2 | 8 (2) | 1+5 | 500 | -- | -- |

En cada bote hay 5 vigilantes. Uno de ellos al timón, dos llevan lanzas y los otros dos arcos cortos además de las espadas y escudos que llevan todos ellos.

Vigilantes del Puerto

(10) -Extras

Atributos: Agilidad d6, Astucia d4, Espíritu d6, Fuerza d6, Vigor d6.

Carisma: +0; Paso: 6; Parada: 6 (+1); Dureza: 5.

Habilidades: Disparar d6, Intimidar d6, Notar d6, Pelear d6, Sigilo d4, Navegar d6.

Desventajas: Analfabeto

Ventajas: -

Equipo: Sin armadura, Escudo pequeño (Parma) (+1 parada), Espada corta (FUE+d6), Lanza (Hasta) (FUE+d6, +1 parada, alcance 1, 2 manos), Arco corto (Distancia 12/24/48, 2d6).

LAS CALLES DE ALEJANDRÍA

Una vez finalizada la persecución o eliminados todos los soldados enemigos, los personajes podrán desembarcar sin problema en uno de los embarcaderos del Canal de Alejandría.

Se deberán desplazar por las calles en dirección al Soma, lo que debería llevarles unas tres horas. Depende de cómo hayan planteado llevar a cabo la misión será más o menos sencillo pasar desapercibidos por las calles. Por otro lado, la inminencia del ataque romano hace que estén bastante desiertas.

Sea como sea, al cabo de una hora aproximadamente de avanzar por las calles, con una tirada de Notar

exitosa podrán ver más adelante en la calle por la que avanzan unas barricadas que forman un puesto de control. Las calles aledañas han sido cerradas con derribos o empalizadas de tal manera que para avanzar hay que pasar por dicho control.

Lo normal es que este conflicto acabe en combate ya que los guardias son profesionales y están advertidos de que los romanos podrían intentar algo ante la inminencia del ataque.

Hoplitas Reales (5) -Extras

Atributos: Agilidad d6, Astucia d6, Espíritu d8, Fuerza d8, Vigor d8.

Carisma: +0; Paso: 6; Parada: 8 (+2); Dureza: 9(+3).

Habilidades: Intimidar d8, Notar d6, Pelear d8, Sigilo d6.

Desventajas: Analfabeto

Ventajas: Muro de Escudos

Equipo: Peto, grebas y yelmo cerrado de bronce (+3), Escudo grande (hoplita) (+2 parada, +2 armadura vs ataques a distancia que impacten), Lanza a una mano (Hasta) (FUE+d6, Alcance 1), Espada corta (FUE+d6)

Si los jugadores toman el equipo de los hoplitas (la complexión de los soldados es muy similar en todos los ejércitos de la época y las armaduras realmente no tienen diferentes tallas si no que se ajustan mediante correas y cinchas), podrán desplazarse con mucha más seguridad y rapidez por las calles, pero esta idea debería ocurrírsele a los jugadores solos por lo que el DJ no debería dar pistas al respecto.

Si la partida se está desarrollando a buen ritmo o el DJ quiere hacerla más larga, podrá introducir un encuentro de algún tipo apropiado en las calles de la ciudad (asaltantes, civiles huyendo de la inminente batalla...).

LA TUMBA DEL EMPERADOR

Cuando lleguen a la ubicación de la tumba de Alejandro, las estrechas calles de la ciudad se abren y ante ellos podrán ver una gran edificación, con tres

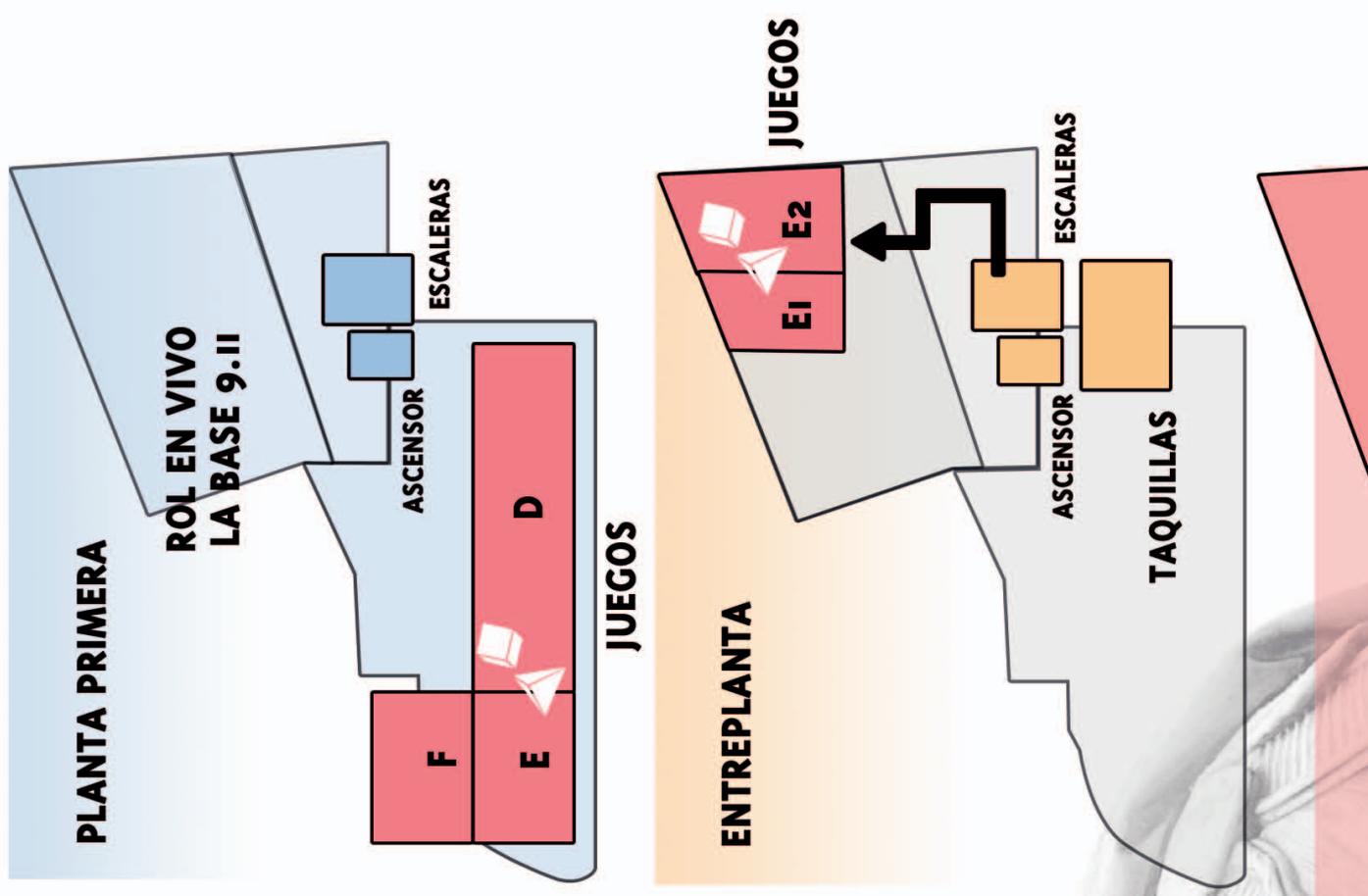


Bilbao **ROCK AND ROL**

BBK Bilbao Good Hostel

23, 24 Y 25
de febrero de 2018

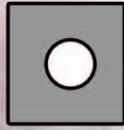
bilbaorockandrol.com



PLANTA BAJA



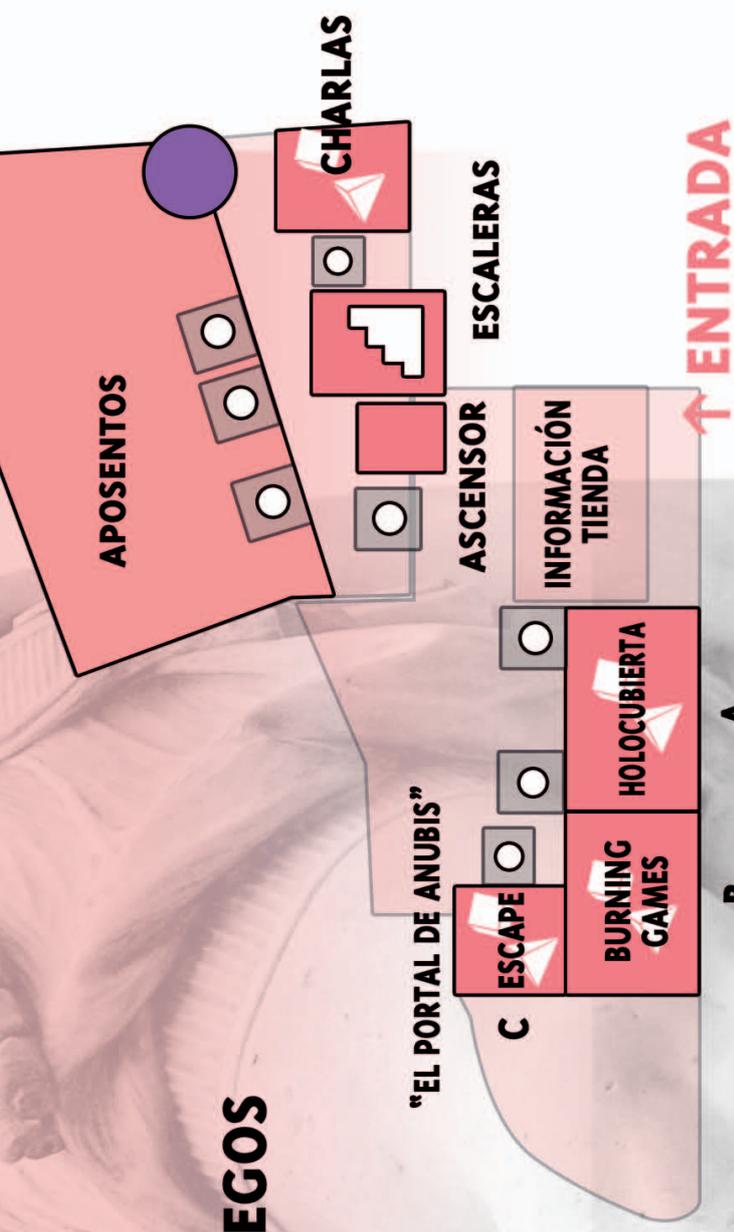
ZONA JUEGOS



LETRINAS



**INICIO
MAD ASYLUM**



ENTRADA

**A
B
C**

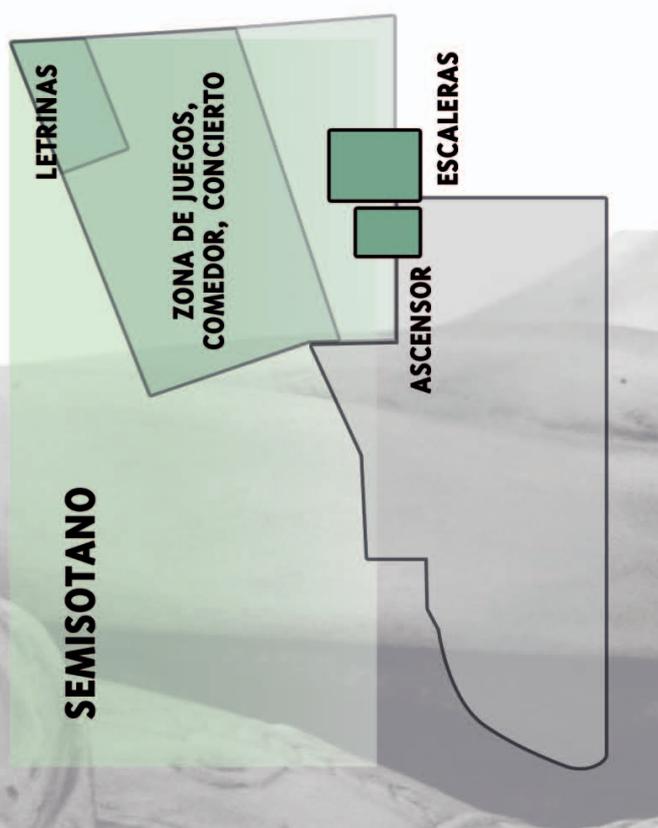


PLANTA PRIMERA

ENTREPLANTA

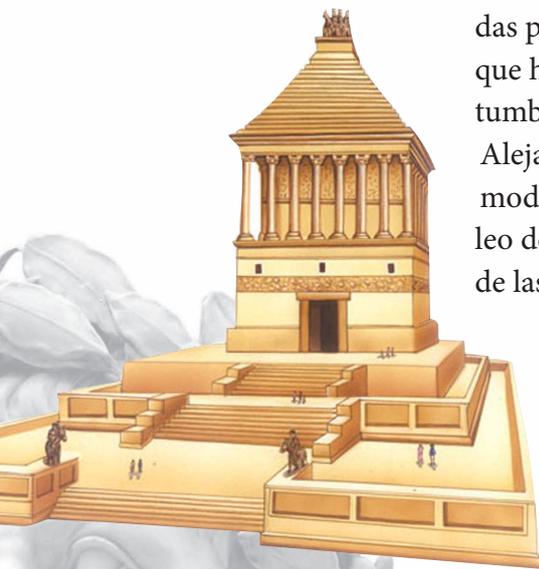
PLANTA BAJA

SEMISOTANO



SEMISOTANO

**A
B**



escalinatas coronadas por un templete que hace las veces de tumba. La tumba de Alejandro sirvió como modelo para el Mausoleo de Halicarnaso, una de las maravillas de la antigüedad.

Desde las edificaciones cercanas, los personajes podrán ver sin problema

que un escuadrón de quince soldados egipcios se ha fortificado en los accesos a la primera de las escalinatas. Aprovechando el muro del monumento, han añadido algunas maderas y sacos de tal manera que han creado una pequeña empalizada.

El eunuco Gánimedes, intuyendo algún tipo de subterfugio por parte de Cleopatra, ha estimado que debe proteger todos los centros de poder de la ciudad, siendo la tumba uno de ellos. Ante la inminencia del asalto romano no puede disponer de todos los soldados que le gustaría para estas labores de guardia, así que ha dispuesto pequeños escuadrones de guardias repartidos por los diferentes puntos de la ciudad. Aquí los jugadores tendrán que trazar algún plan para asaltar el puesto de guardia. Si se han vestido con las armaduras de los hoplitas reales se podrán acercar a los guardias hasta distancia cuerpo a cuerpo sin demasiados problemas. Si no se han disfrazado tendrán que planear el asalto de otra manera, pero tampoco será muy difícil sorprender a los guardias, ya que estos no saben muy bien porque su general les ha ubicado en este punto de la ciudad y esperan más un asalto masivo que a un pequeño grupo de hombres. De todos modos los jugadores pueden llegar a sorprender con un plan muy creativo al DJ incluso llegando a evitar el puesto, déjales ser imaginativos.

La guardia del templo está compuesta por 15 soldados, de los cuales los cinco equipados con lanza no llevan escudo. Una vez acaben con los guardias

podrán dirigirse a la entrada del templete que hace las veces de mausoleo, que no tiene puerta.

Soldados (15) -Extras

Atributos: Agilidad d6, Astucia d4, Espíritu d6, Fuerza d6, Vigor d6.

Carisma: +0; Paso: 6; Parada: 6 (+1); Dureza: 6 (+1)

Habilidades: Disparar d6, Intimidar d6, Notar d6, Pelear d6, Sigilo d4.

Desventajas: Analfabeto

Ventajas: -

Equipo: Armadura de cuero (+1), Escudo medio (clípeo) (+1 parada, +2 armadura vs ataques a distancia que impacten), Espada larga (FUE+d8), Lanza (Hasta) (FUE+d6, +1 parada, alcance 1, 2 manos).



EN LA CRIPTA

El interior del monumento es muy sencillo, tras descender por un pasadizo en rampa llegarán a la estancia principal. Dicha estancia es cuadrada con un gran sarcófago rectangular de vidrio en el centro, iluminada por cuatro estatuas que sostienen sendas antorchas en las cuatro esquinas de la estancia. Las paredes están cubiertas con relieves que relatan diferentes momentos de las conquistas de Alejandro. La luz de las antorchas es suficiente para ver bien el monumento. El sarcófago de vidrio contiene la momia del emperador, en un extraordinario estado de conservación (los mejores embalsamadores egipcios trabajaron en esta momia) con su armadura, incluido su famoso yelmo con forma de león y su espada colocadas a su lado.

En cuanto abran el sarcófago y cojan las armas los personajes podrán oír un ruido como de piedra

rozando. Lo normal es que los jugadores piensen que se trata de alguna trampa, pero la realidad es más horrible: las estatuas que sujetan las antorchas, que en realidad son un poco común tipo de momia guardián, se despiertan. Soltarán las antorchas, que no se apagan, a un lado y según se van moviendo con un crujido la piedra que ha protegido sus putrefactos cuerpos se desprende dejando a la luz su diabólica naturaleza. Sacarán sus khopesh, unas largas y curvas espadas egipcias, y atacarán a los personajes.

Las antorchas cuentan como un arma improvisada mediana si los personajes las cogen para atacar a los guardianes.



Guardianes de la tumba (4) – Extras

Atributos: Agilidad d4, Astucia d6, Espíritu d10, Fuerza d10, Vigor d12.

Carisma: -; Paso: 4; Parada: 6; Dureza: 10

Habilidades: Intimidar d8, Pelear d8.

Capacidades especiales:

Miedo: Todo aquel que vea una de estas criaturas deberá hacer una tirada contra miedo.

Arrastrar los pies: Los guardianes tiran d4 en lugar de d6 cuando corren.

Muerto viviente: +2 Dureza; +2 a las tiradas para recuperarse del aturdimiento; los ataques apuntados no causan daño extra. No sufre penalizaciones por heridas.

Impávido: Son inmunes al miedo y usos de Intimidar.

Armas herrumbrosas: Daño FUE+d6.

Debilidad (fuego): Una vez perdida su capa de protección pétreos los guardianes, debido a los productos químicos usados en el proceso de momificación, sufren cuatro puntos adicionales de daño del fuego.

Si los personajes deciden usar las antorchas para atacarles, el DJ deberá considerarlas como un arma improvisada mediana (-1 a la tirada de ataque, -1 a la parada, y daño FUE+d6, al que hay que añadir +4 por la debilidad al fuego), después de cada ataque que impacte el jugador debe lanzar un d6, con un resultado de 6 la antorcha se apaga.

También a algún jugador se le puede ocurrir usar la espada de Alejandro, que es especialmente efectiva contra las criaturas sobrenaturales. Si algún jugador piensa en ponerse la armadura se tardan 1d4 + 2 minutos en colocársela.

Las armas de Alejandro Magno:

Armadura: Una hermosa y valiosísima armadura completa de bronce y cuero compuesta por pectoral, brazales y grebas. Otorga una bonificación de +4 a la dureza del portador (dos puntos de dicha bonificación no se ven afectados por la penetración a la armadura (PA) de las armas perforantes), peso 18.



Yelmo: El famoso yelmo de Alejandro con forma de cabeza de león: Bonificación +4, 75% de proteger en un impacto en la cabeza, +2 a las tiradas de Conocimiento (Tácticas) realizadas comandando un combate de masas, peso 2.

Espada: Otra magnífica pieza, una espada larga (spatha): daño base FUE+d8, bonificación +2 al ataque y al daño, afecta a las criaturas sobrenaturales que no se vean afectadas por las armas normales, peso 3.





Escudo: Escudo grande de hoplita: +3 a parada, +3 armadura vs ataques a distancia que impacten, peso 7.

El peso total de la panoplia del emperador es de 30 kilos.

LOS PORTADORES DEL ESCUDO

Las tropas de Mitrídates y Julio César esperan a los personajes más allá de la puerta Canobica, al este de la ciudad, en la llanura más allá del hipódromo. Siendo un grupo tan pequeño, salir de la ciudad, en un momento en que los egipcios están más pendientes de que no entre un ejército no es demasiado problemático, ya que pequeños grupos de civiles la abandonan para evitar el inminente asalto pudiendo mezclarse con alguno de estos grupos o pudiendo superar las murallas en algún punto poco vigilado de las mismas.

De todos modos, habrá que tener en cuenta el aspecto y como vayan vestidos a estas alturas de la aventura los personajes. Si intentan abandonar la ciudad vestidos de soldados egipcios es posible que alguien piense que se trata de desertores y de la alarma. Por otro lado, su aspecto también es importante a la hora de aproximarse a las tropas romanas.

Una vez hayan logrado llegar hasta el ejército romano, en cuanto se expliquen a los exploradores que les intercepten (que han sido informados de la posibilidad de que este grupo de

legionarios apareciese), serán llevados inmediatamente a la presencia de Julio César y sus oficiales. Los personajes pueden observar que los esperados refuerzos traídos por Mitrídates son mucho más escasos de lo que se suponía. No serán más de 3.000 mercenarios que unidos a los 5.000 legionarios romanos que se encuentran en la ciudad, a todas luces son tropas insuficientes para hacer frente a los 20.000 soldados del faraón que además cuentan con las defensas de la ciudad.

Julio César descenderá del caballo cuando les vea y se acercará a ellos con ansiedad. En cuanto le informen de su éxito o le enseñen las armas, su cara cambiará, su satisfacción será evidente. Pedirá a varios de sus hombres que atiendan a los personajes, trayéndoles un refrigerio para que se recuperen por si quieren participar en la batalla que se avecina. Mientras ellos descansan, César se pone la armadura de Alejandro Magno, asistido por dos esclavos. Este momento coincide con las primeras luces del alba.

Al terminar de colocarse la armadura, César se separa unos metros de sus oficiales, levanta los brazos al cielo y murmura unas palabras inaudibles para los personajes. Nubes negras se forman rápidamente en

el cielo y un frío viento del norte comienza a soplar con fuerza levantando remolinos de arena. Ante los asombrados personajes y oficiales, entre los remolinos de arena empiezan a aparecer las siluetas de soldados armados con largas lanzas. En unos minutos, una fantasmal falange de unas 8.000 figuras forma junto al ejército romano. Son los hispaspistas, los “portadores del escudo” de Alejandro invocados desde el más allá por el portador de sus armas.

Los oficiales observan inquietos a sus nuevos aliados pero la practicidad romana



acaba por vencer a cualquier duda: esto iguala bastante la contienda.

Con un gesto de César, las tubas y trompetas, respondidas al cabo de unos segundos por otras desde el interior de la ciudad, llaman al asalto.

LA BATALLA DE ALEJANDRÍA

La siguiente escena es una batalla que se podrá jugar siguiendo las reglas de combate de masas. Los jugadores pueden decidir si sus personajes participan o no en dicha batalla. Si más de dos jugadores deciden participar y se usan las reglas de "personajes en combate de masas" el DJ deberá utilizar los valores superiores para dar mayor emoción a la batalla. Si deciden no participar se utilizarán los valores inferiores, aunque es poco probable salvo que sus personajes están muy heridos.

Uno de los jugadores, especialmente si su personaje se ha quedado fuera de la batalla, o todos ellos por turnos si están de acuerdo en hacerlo así, se encargará de realizar las tiradas de Julio César durante la batalla.

Bando egipcio:

Fuerza: 10 contadores (20.000 efectivos)

General: Ganímedes (comodín), Conocimiento (tácticas) d10 (d8), Espíritu d10 (d8).

Modificadores aplicables:

Defensas de la ciudad (considerando que es a la vez atacada desde fuera y desde dentro): +1 a la tirada de Tácticas y +2 a la tirada de Moral.

No hay sitio al que retirarse: +2 a la tirada de Moral. Cualquier otro modificador que el DJ considere apropiado o las circunstancias de la batalla indiquen que es aplicable.

Bando romano:

Fuerza: 8 contadores (16.000 efectivos)

General: Cayo Julio César (comodín), Conocimiento (tácticas) d12, Espíritu d10.

Modificadores aplicables:

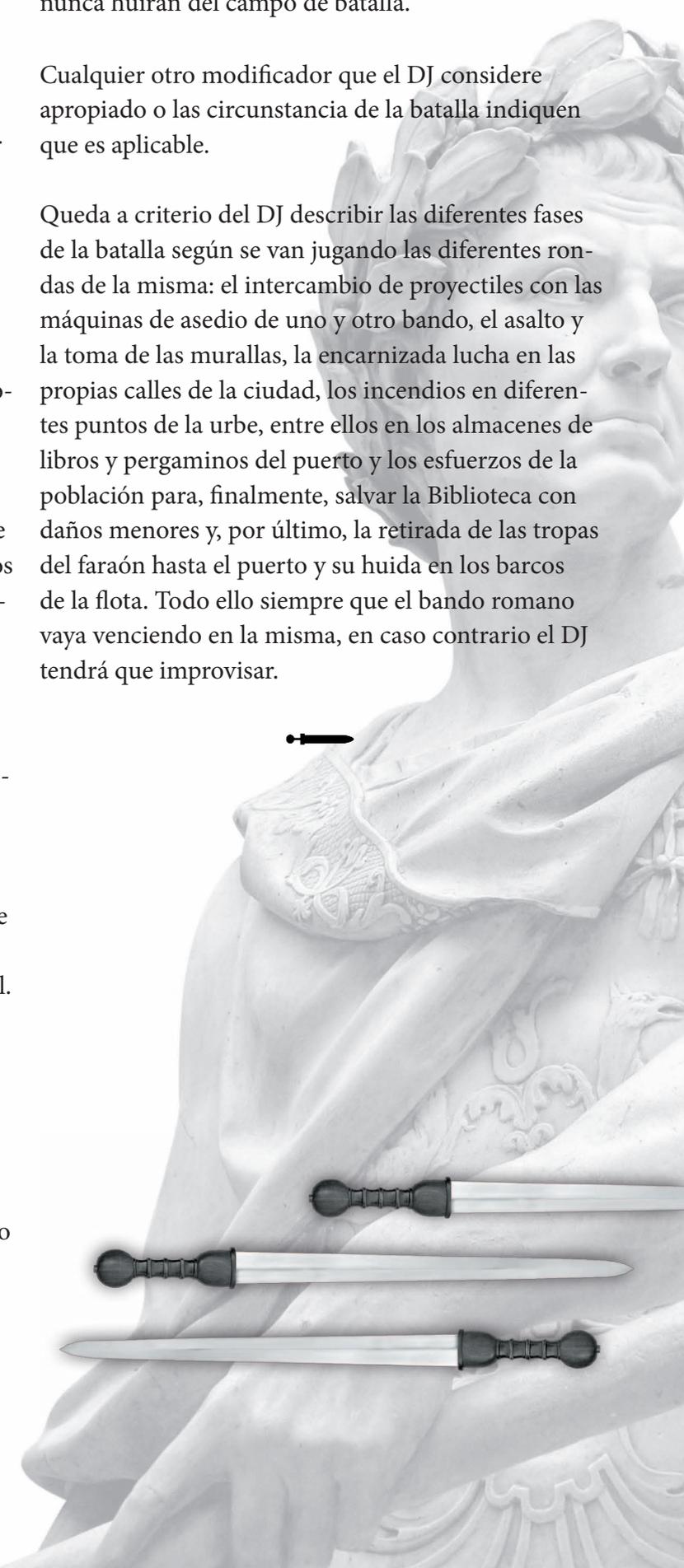
Casco de Alejandro: +2 a la tirada de Tácticas.

Tropas sobrenaturales: 4 contadores del ejército romano corresponden a la falange de Alejandro. Si

el bando romano pierde un contador se tirará un d6, con un resultado de 4 a 6 se tratará de un contador, correspondiente a la falange y se deberá tirar otro d6, eliminándose dicho contador solo en el caso de obtener 5-6 en esta segunda tirada. Además estas tropas nunca huirán del campo de batalla.

Cualquier otro modificador que el DJ considere apropiado o las circunstancias de la batalla indiquen que es aplicable.

Queda a criterio del DJ describir las diferentes fases de la batalla según se van jugando las diferentes rondas de la misma: el intercambio de proyectiles con las máquinas de asedio de uno y otro bando, el asalto y la toma de las murallas, la encarnizada lucha en las propias calles de la ciudad, los incendios en diferentes puntos de la urbe, entre ellos en los almacenes de libros y pergaminos del puerto y los esfuerzos de la población para, finalmente, salvar la Biblioteca con daños menores y, por último, la retirada de las tropas del faraón hasta el puerto y su huida en los barcos de la flota. Todo ello siempre que el bando romano vaya venciendo en la misma, en caso contrario el DJ tendrá que improvisar.



— CONCLUSIÓN

Lo normal es que la historia se cumpla y que la batalla concluya con la victoria romana.

El eunuco Ganímedes supuestamente ha muerto durante la batalla. En su huida, el faraón Ptolomeo XII intenta huir en una barca, pero ésta se hunde sobrecargada de soldados y el joven faraón es arrastrado al fondo del río por el peso de su áurea armadura.

Según concluya la batalla los portadores del escudo desaparecerán sin dejar rastro.

Por órdenes de César, nadie volverá a hablar de su intervención en la batalla. A todos los efectos eran parte de los refuerzas traídos por Mitridates de Pérgamo y ésta será una nueva victoria conseguida por las legiones de Roma con ayuda de dichos refuerzos. A los mercenarios supervivientes de la batalla, si los hay ya que serán los primeros en caer si ha habido bajas, se les pagará bien para que callen y la historia de los “portadores del escudo de Alejandría” pasará a ser solo un cuento de viejos soldados borrachos contado en algunas tabernas. Excepto para los personajes de los jugadores...

— EPÍLOGO

Como cuenta la historia, Cleopatra es restaurada en el trono. Su hermana Arsínoe es arrestada y enviada a Roma. Después, César y Cleopatra se embarcan en un viaje de placer por el río en que ella resulta embarazada de Césarión.

Pero las artes nigrománticas tienen un precio, que suele ser pagado con muerte. César es asesinado tres años después, y Cleopatra y Marco Antonio también pagarán con sus vidas los sacrilegios cometidos.

FIN



◆ REGLAS ADICIONALES

Reglas de ambientación: Si el Director de Juego quiere hacer la partida más sencilla o los jugadores son novatos, la regla de Comodín Salvaje es muy apropiada. Por el contrario, si el DJ desea poner más dificultades a los jugadores o dar a la partida un toque más realista puede usarse la regla de ambientación Daño descarnado.

Reglas de carga: Si el Director de Juego quiere dificultar la partida puede aplicar de modo estricto las reglas de carga del manual de *Savage Worlds*, teniendo en cuenta que el hecho de que los personajes lleven su equipo completo seguramente les otorgue alguna penalización.

Reglas adicionales al manual de Savage Worlds que se usan en la partida: La desventaja Escéptico se ha utilizado de acuerdo a la Guía de Género de Horror, en la que pasa a ser una desventaja mayor. Las diferencias con respecto al manual de *Savage Worlds* son que, además de lo indicado en la descripción de esta desventaja tal y como que aparece en dicho manual, los escépticos tienen problemas para aceptar la enloquecedora realidad y que los monstruos sean reales. Los personajes con esta desventaja pierden un punto extra de Cordura cuando fallan una tirada de miedo. Lo bueno es que su Cordura inicial es dos puntos superior a la normal.

La desventaja **Extranjero** también se ha utilizado con algunas diferencias. Si el personaje es de fuera del Imperio Romano o sus provincias. Cuando tratan con “verdaderos” romanos estos personajes tienen un penalizador de -4 a Carisma considerándose una desventaja Mayor.

Muro de escudos (Nueva ventaja): Los personajes con esta ventaja y un escudo añaden +1 a la parada de cada hombre adyacente si ese hombre tiene la habilidad (y un escudo) también. El bono máximo es +2 (si hay un hombre a la izquierda y derecha), y se apila con cualquier bono por el escudo o arma que posea.

Lobo de mar (Nueva ventaja): Los lobos de mar son excelentes marineros, navegantes y exploradores, sintiéndose mucho más a gusto en el mar que en tierra. Los lobos de mar ganan +2 a sus tiradas de

Navegar, Nadar y Conocimientos relacionados con la navegación o los barcos.

Las **armas** que se utilizan en esta partida tienen las mismas reglas que en el manual básico con la excepción de las siguientes:

- **Jabalina:** Sus valores son los de una lanza arrojadiza con un peso de 1,5 kg y se puede usar cuerpo a cuerpo como una lanza pero sin alcance.

- **Pilum:** El pilum es una jabalina pesada con una cabeza metálica se dobla en el impacto, evitando que el enemigo la pueda lanzar de nuevo. Su uso principal era clavarse en el escudo de un enemigo y hacerlo inútil. Si un ataque exitoso golpea por el lado protegido con el escudo, se tira un dado. Si el resultado es par, el pilum se clava en el escudo. Hasta que se retire (una tirada de FUE a -2), la víctima no puede usarlo. Reparar la cabeza de un pilum lanzado lleva 10 minutos, y son necesarias herramientas básicas, fuego, y una tirada de reparar. En combate cuerpo a cuerpo el pilum es un arma poco eficaz y deberá tratarse como un arma improvisada.

Opcionalmente el DJ puede utilizar las reglas de Cordura de la Guía de Género de Horror. Si se va a jugar este módulo como sesión suelta, esta regla difícilmente puede afectar al desarrollo de la partida ya que seguramente ningún personaje pierda más de dos puntos. Pero si se va a introducir este módulo como parte de una campaña tiene bastante más sentido utilizarlas. A modo de resumen para los DJ que solo tengan el básico: Siempre que el personaje falla una tirada de miedo, sufre los efectos habituales de la misma y, además, pierde un punto de Cordura. Si el personaje falla la tirada y además obtiene un uno natural en su dado de Espíritu (o Redaños si juegas en una ambientación que utilice esta habilidad), pierde dos puntos de Cordura. Cuando el héroe llega a Cordura 2 o menos empieza a hacer cosas raras. Cuando la Cordura del personaje llega a 0, enloquece por completo.





Bilbao
ROCK & ROL

© Grupo HAL