


La Compañía Transhelénica



Una historia de Diego Cano Lagneau





Introducción

Esta aventura para Savage Worlds está ambientada en una Grecia Antigua totalmente anacrónica que mezcla mitología con tecnologías experimentales desarrolladas y abandonadas en variadas épocas de la historia helénica.


Los protagonistas forman un pequeño grupo de mercenarios aventureros que han realizado trabajos de escolta, transporte y protección para diversos clientes de toda Grecia. Se hacen llamar *La compañía transhelénica*.

← El inicio

Metaxos es un filósofo, científico e inventor acomodado de Arne, junto al lago Kopais. La compañía ha trabajado en varias ocasiones para él, y Metaxos confía en su valía profesional.

Hoy, el filósofo ha dado cita a la compañía en su casa. Cuando llegáis a su puerta, su secretario Panides os hace pasar al salón, donde os acomodáis en los sofás bajos que rodean la estancia mientras unos sirvientes os entregan copas de vino aguado. Metaxos entra apenas unos minutos más tarde.

“Buen día, amigos míos. Espero que todo os haya ido bien desde la última vez que nos vimos. En cuanto a mí, he estado trabajando en un proyecto muy interesante, muy interesante sin duda. Desgraciadamente, aún no puedo contaros nada al respecto; sin embargo, preciso



de vuestra ayuda. Mi secretario Panides debe entregar una serie de paquetes en varias ciudades de Beocia y Ática en menos de dos semanas y espero que podáis escoltarle y ayudarle en lo que sea necesario. Es absolutamente necesario que estas entregas se mantengan en secreto: nadie debe saber lo que contienen los paquetes; ni siquiera vosotros, me temo.”


A continuación, Panides se levanta y os da ciertas indicaciones. Señala que se trata de un viaje bastante lineal: 8 etapas, en línea casi recta, desde Arne hasta Carcea, pasando por Aliartos, Platea, Oinoi, Eleusis, Atenas, Zórikos y Coresia. Todas las distancias son posibles de recorrer en un sólo día, salvo quizás entre Atenas y Zórikos, que duplica las millas de las demás.

Si os parece bien, os da cita para el día siguiente, al amanecer, en la parte de atrás de la casa.

Trasfondo para el director

Metaxos ha inventado un sistema de comunicaciones a larga distancia al que ha llamado la *Siskeví*. Siendo un amante del conocimiento y de la ciencia, ha pensado crear una red de filósofos que colaboren comunicándose mediante la *siskeví*, y para ello ha planeado una primera línea de comunicación con un socio suyo, Alkakios de Carcea. Como la *siskeví* tiene un alcance de no más de 80km en condiciones ideales, y para expandir un poco su red, ha contactado con varios sabios más entre Arne y Carcea, a intervalos más o menos regulares.

Sin embargo, Metaxos es muy consciente de que un




invento como el suyo puede ser muy tentador para ciertos individuos de malas intenciones. En particular, desconfía de una red semi-secreta de hombres poderosos, la Liga Plúsica, que tienen la reputación de acumular poder y riqueza sin escrúpulo alguno. Por ello, ha mantenido todo el plan en el más absoluto secreto. Nadie de los involucrados, salvo su secretario Panides, que es tiene su total confianza, sabe más que lo mínimo necesario para ejecutar su parte.

Las siskevís son unas máquinas de bronce, de alrededor de 30cm de lado por 50cm de alto, cubiertas de variadas palancas, diales y otros mecanismos complejos. Pesan alrededor de 15kg cada una. Además de las telecomunicaciones, también tienen algunas funciones suplementarias que Metaxos les ha añadido aprovechando que había hueco: una clepsidra (reloj de agua) con despertador, una alarma por vibraciones y una calculadora rudimentaria.

Cada siskeví va metida dentro de una caja de madera claveteada y protegida con paja para evitar movimientos y daños.

La primera etapa

Al amanecer, os encontráis con Panides tras la casa de Metaxos. Una carreta con un burro lleva 8 cajas de madera cúbicas de alrededor de 60cm de lado. Os informa de que ha reservado un barco de eolípila (motor a vapor) para dentro de media hora en el puerto. El plan es cruzar el lago Kopais y llegar a Aliartos, en la orilla




sur, a media tarde.

El cielo está gris, pero el capitán de la barca Karavaki se muestra confiado. Durante las primeras horas, el clima parece darle la razón, pero después de un rato empieza a levantarse un viento cada vez más fuerte que trae lluvias racheadas.

Para media mañana, hay tan poca visibilidad que parece de noche, y el viento hace difícil controlar el barco. Alguien que supere una tirada de Notar observará, a proa, unas luces que aparecen y desaparecen y unas sombras que parecen indicar tierra. Si se le sugiere como refugio, el capitán pone cara de horror y dice que Gulas es un lugar prohibido. Aquellos de los personajes con conocimientos de historia (Humanidades) pueden haber oído de la fortaleza de Gulas que en otros tiempos dominó estos parajes, antes de que Kopais fuera siquiera lago; pero desde hace siglos no quedan más que ruinas.

Los marineros evitan esas ruinas y la isla sobre la que se encuentran porque desde hace años son el hogar de una drakaina a la que llaman Gula. Gula no es conocimiento público, pero quien va a la isla tiende a desaparecer para siempre. Las ruinas de Gulas aún muestran un enorme recinto fortificado, con muros de 3m de grueso, rodeando un puñado de edificios y ruinas variadas. La drakaina Gula vive en el edificio más intacto, en una esquina de la fortaleza. Huesos y otros restos humanos se reparten por todo el suelo del lugar.

Esquivar la isla y no hundirse en el proceso es posible, pero es una tarea dramática difícil, requiriendo 18 éxitos en 3 rondas. Cada fracaso implica la pérdida de una caja



transportada, y una vez no queden cajas, del barco en sí. Recuperar las cajas puede ser una aventura en si misma, y sin duda conllevará retrasos en la misión.

Cuando y si el grupo llega a Aliartos, Panides les revela que buscan la casa de Aristarco, un comerciante y filósofo que vive cerca del ágora. Encontrar la casa es fácil preguntando a los locales y Aristarco ofrece alojamiento y comida a todo el grupo.


A partir de aquí

Panides sólo revela el destinatario de cada caja una vez llegados a sus respectivas ciudades. Sin embargo, no tiene inconveniente en informar desde el principio todas las ciudades por las que deben pasar. El trazado del viaje puede quedar a decisión del grupo, aunque lo más obvio es seguir las ciudades una por una, ya que están bastante alineadas.

En cualquier caso, y sea cual sea la ruta que tome, la comitiva corre el riesgo de encontrar gran número de peligros.

La zorra Teumesia

En las llanuras entre Aliartos, Tebas y Platea vive una zorra enorme que ha sido bendecida por Zeus, de modo que nunca puede ser atrapada. Este animal ataca a cualquier individuo que se halle cerca, pero huye en cuanto se ve herida.



La esfinge de Elefterai

En el único desfiladero entre Platea y Oinoi, en las ruinas de la fortaleza de Elefterai, se ha instalado recientemente una esfinge etíope. Por suerte, el día que la comitiva pasa por ahí, la esfinge ha comido recientemente. Sin embargo, no va a dejar que pasen sin más, así que propone que la desafíen de una manera novedosa. Si vence ella, le dejarán un sacrificio, si no, podrán pasar intactos.

Eleusis

Los misterios eleusinos en honor a Deméter han sido hace una semana. El flujo de peregrinos ha triplicado la población, pero también ha traído una enfermedad altamente contagiosa y la ciudad está cerrada, en cuarentena. Colarse en la ciudad puede resultar muy difícil, pero salir es casi imposible. Los guardias que patrullan las murallas dan el alto a cualquiera que se acerque y disparan ante cualquiera que sorprendan intentando huir.

Como toda ciudad amurallada, existen pasos ocultos utilizados por maleantes y contrabandistas, pero no son fáciles de encontrar. Sin embargo, si el grupo da muestras visibles de su intención de acceder a la ciudad, es posible que sean contactados de forma discreta por alguien que les propone llevar un mensaje al interior de Eleusis por una moneda, o ayudar a entrar y salir al grupo por 5 monedas por persona.



Sarónikos

Sarónikos es un punto medio entre Atenas y Zorikos, y el único núcleo urbano de todo el camino, aunque no pasa de ser un puñado de tabernas y posadas cerca de una playa. Está poblada por una mezcla de veraneantes, viajeros y gente buscando sacar provecho de los demás. Dormir en una posada conllevará un intento de robo del carro durante la noche por parte de un grupo de locales que huirán sin enfrentamiento en caso de ser descubiertos. Si no lo son, sin embargo, habrá que intentar rastrearlos o investigar su localización.

Encuentros

Los encuentros listados a continuación pueden utilizarse en cualquier momento en que el director quiera añadir una escena de conflicto. Sin embargo, también se pueden usar de forma más aleatoria: cada vez que el grupo sale de una ciudad, el director saca una carta del mazo. Si la carta es un número de tréboles, los jugadores sufrirán el ataque de un número de bandidos o piratas (en función del terreno) igual al doble de jugadores (uno de ellos será el jefe). Si se trata de una figura de tréboles, serán emboscados por un número de mercenarios de la Liga Plútica igual al número de jugadores + 2. En caso de comodín, se encontrarán con los cércopes. En cualquier otro caso, el trayecto transcurrirá sin pena ni gloria.



Bandidos

En casi cualquier parte del trayecto es posible sufrir el ataque de asaltantes de caminos. En general, los bandidos sólo buscan dinero o mercancías. Aunque viven por la violencia, no están dispuestos a arriesgar su vida por tan poco, así que huirán en cuanto uno de ellos quede incapacitado. También se puede comprar su paz con 50 monedas o su equivalente en mercaderías.

Cércopes


Los círcopes son dos hermanos con colas prensiles y extremadamente traviosos que pueden aparecer en cualquier punto del trayecto e intentar estafar o robar lo que puedan. Se llaman Pasalos y Acmon. Su objetivo es meramente divertirse, así que huirán de cualquier conflicto tras una única herida.

La Liga Plústica

En algún momento después de haber entregado al menos una caja, la Liga Plústica se entera de la misión de la compañía. Mandan grupos de mercenarios para tender emboscadas e intentar robar las cajas en varias ocasiones. El objetivo primario de los mercenarios es llevarse el mayor número de cajas posibles; la eliminación de la compañía sólo es un objetivo secundario.

Piratas

Coresia y Carcea se hallan ambas en la isla de Keos. En el estrecho que separa la isla del continente es habitual




la presencia de piratas que atacan cualquier barco que parezca presa fácil. Al igual que los bandidos, los piratas buscan riquezas o mercancías. Sin embargo, su ataque comienza por una persecución, seguida de un abordaje. La huida es más difícil para ellos, por tanto, y si no ven caer a su capitán o a la mitad de la tripulación no iniciarán la fuga (llegando a abandonar su propio barco si quedan menos de una tercera parte del grupo inicial).

Un final

Cuando (si) el grupo llega a Carcea, se dan cuenta de que el tiempo parece detenido. La gente está inmóvil, hay hojas secas fijadas en el aire, etc. Dentro de la casa de Alkakios, el tiempo – y el propio Alkakios – siguen detenidos, pero hay dos personas bebiendo vino aguado. En realidad, no son personas: se trata de Hermes y Atenea. Parecen enfrascados en una intensa conversación que interrumpen inmediatamente al entrar el grupo.

Hermes se dirige a Panides si está presente, o al grupo de personajes en su conjunto si no lo está.

“Salud. Me alegro de veros por fin llegar. Quizá vosotros no os alegréis tanto, sin embargo. He oído que estáis trabajando en el fin de los mensajeros. Me encargaré de Metaxos luego, pero quería empezar con vosotros. Estoy en duda de si mandaros a ver a mi tío Hades de inmediato o mejor convertiros en halcones a mi servicio por el resto de vuestros días. Mi hermana Atenea, aquí presente, dice que soy un tanto exagerado y que la invención científica es positiva, no va a destruir a mis



protegidos. ¿Qué opináis?”

Este conflicto debe resolverse utilizando las reglas de conflicto social del manual de Savage Worlds. La compañía transhelénica no va a salir bien parada: en el mejor de los casos, pasará a deberle un favor muy grande a Hermes y otro a Atenea. Quizá también logren convencer a Hermes de dejar tranquilo a Metaxos y Panides.

Fichas

Un caduceo (☩) indica un personaje comodín.

Bandidos, piratas, mercenarios y guardias de ciudad

Para estos encuentros, se puede emplear la misma plantilla de personajes, ya que tanto los bandidos como los piratas o los mercenarios vienen en grupos de guerreros o soldados con un líder más experimentado. Las diferencias vendrán del entorno y los objetivos de cada encuentro más que de los números en el papel.

Jefe del grupo

Atributos: Agilidad d6, Astucia d4, Espíritu d8, Fuerza d6, Vigor d8

Habilidades: Atletismo d6, Conocimientos Generales d6, Disparar d6, Intimidar d8, Notar d6, Pelear d8, Persuadir d6, Provocar d4, Sigilo d4

Paso: 6, Parada: 6, Dureza: 8 (2)

Ventajas: Arma Distintiva (espada), Reflejos de Combate, Soldado

Equipo: Túnica de cuero cocido, casco de cuero (+2), Espada corta (xifos)

Mercenario, bandido o guardia

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

Habilidades: Atletismo d6, Conocimientos Generales d6,

Disparar d6, Intimidar d6, Notar d6, Pelear d6, Persuadir d6, Sigilo d4

Paso: 6, Parada: 5, Dureza: 7 (2)

Ventajas: soldado

Equipo: Túnica de cuero cocido, Espada corta (xifos)

👁️ Cércope

Atributos: Agilidad d8, Astucia d8, Espíritu d6, Fuerza d4, Vigor d4

Habilidades: Atletismo d8, Conocimientos Generales d6, Pelear d4, Intimidar d4, Notar d8, Persuadir d8, Provocar d8, Sigilo d6

Paso: 7, Parada: 4, Dureza: 4

Características especiales:

- Mordisco: Fue+d4
- Trepador: puede trepar por cualquier superficie a su paso normal

👁️ Esfinge etíope

Se trata de una esfinge relativamente joven y de tamaño modesto (alrededor de 3 metros), llegada hace poco de Etiopía, donde son bastante comunes. Se ha instalado en la fortaleza de Elefteria por ser un paso estrecho de montaña en una zona bastante concurrida donde hay presas fáciles.

Atributos: Agilidad d8, Astucia d8, Espíritu d8, Fuerza d12, Vigor d8

Habilidades: Pelear d8, Notar d12, Conocimientos Generales d8, Intimidar d10, Persuadir d8, Provocar d10

Paso: 6, Parada: 6, Dureza: 10 (2)

Ventajas: Barrido, Fuerza de Voluntad, Temple

Habilidades especiales:

- Armadura +2: piel gruesa
- Mordedura: Fue+d6
- Zarpas: Fue+d6
- Visión en la oscuridad: sin penalizaciones en penumbra u oscuridad
- Abalanzarse: +4 Ataque y Daño pero Vulnerable hasta el final del turno
- Vuelo: Paso 12 volando
- Tamaño +2: 3 metros de largo; dureza +2

Drakaina

Se trata de una enorme serpiente con torso de mujer.

Atributos: Agilidad d12+1, Astucia d8, Espíritu d10, Fuerza d12, Vigor d12

Habilidades: Atletismo d8, Conocimientos Generales d6, Hechicería d10, Notar d12+1, Ocultismo d12, Pelear d10, Persuadir d10, Sigilo d10

Paso: 7, Parada: 7, Dureza: 13 (2)

Ventajas: Esquiva Mejorada, Temple, Trasfondo Arcano (Magia)

Poderes (20PP): Adivinación, curación, desvío, disipación, explosión (bola de fuego), proyectil, rapidez

Capacidades especiales:

- Armadura +2: Piel escamosa
- Mordisco: Fue+d6, PA 2
- Poderes innatos: Detección arcana mayor, luz menos, telequinesis menor
- Tamaño 3: mide alrededor de 4 metros
- Veneno (-2): el mordisco de una drakaina inocula un veneno letal

- Visión en la oscuridad: Ignora las penalizaciones por oscuridad o penumbra

Zorra teumesia

Se trata de una zorra enorme, de un metro de altura en la cruz. No puede nunca ser atrapada, pero por lo demás su única diferencia con un zorro normal es el tamaño.

Atributos: Agilidad d12, Astucia d6 (A), Espíritu d6, Fuerza d8, Vigor d10

Habilidades: Atletismo d8, Pelear d8, Notar d6, Sigilo d10

Paso: 10, Parada: 6, Dureza: 8 (1)

Habilidades especiales:

- Armadura +1: pelaje espeso
- Mordisco: Fue+d8
- Visión en la penumbra: Ignora las penalizaciones por baja iluminación

Personajes pregenerados

La amazona


Atributos: Agilidad d10, Astucia d6, Espíritu d6, Fuerza d8, Vigor d6

Habilidades: Atletismo d8, Con. Generales d6, Notar d6, Persuadir d6, Sigilo d6, Pelear d6, Disparar d8, Cabalgar d6, Supervivencia d4

Paso: 6, Parada: 5, Dureza: 7 (2)

Desventajas: Leal, Heroica, Cauta

Ventajas: Acróbata, Acróbata de combate, Fuga, Disparo



Mortal, Puntería

Equipo: Chaqueta de cuero cocido, Arco (12/24/48, 2d6),
Espada corta (Fue+d6)

El guerrero

Atributos: Agilidad d8, Astucia d4, Espíritu d6, Fuerza d10, Vigor d8

Habilidades: Atletismo d8, Con. Generales d4, Notar d6,
Persuadir d4, Sigilo d6, Pelear d8, Intimidar d6,
Cabalgar d6, Disparar d6, Supervivencia d4, Provocar d4

Paso: 6, Parada: 6, Dureza: 9 (3)

Desventajas: Arrogante, Código de honor

Ventajas: Ambidiestro, Berserk, Ataque Repetino, Barrido

Equipo: Panoplia de bronce, 2 Espadas cortas (Fue+d6)

El aedo

Atributos: Agilidad d6, Astucia d10, Espíritu d8, Fuerza d6, Vigor d6

Habilidades: Atletismo d6, Con. Generales d8, Notar d8,
Persuadir d8, Sigilo d6, Pelear d4, Interpretar d6,
Cabalgar d4, Provocar d8, Latrocinio d4

Paso: 6, Parada: 4, Dureza: 6 (1)


Desventajas: Bocazas, Curioso, Leal

Ventajas: Carismático, Replicar

Equipo: Chaqueta de cuero ligero, Cuchillo, Vara, kítara

La ladrona

Atributos: Agilidad d10, Astucia d8, Espíritu d6, Fuerza



d6, Vigor d6

Habilidades: Atletismo d6, Con. Generales d4, Notar d4, Persuadir d6, Sigilo d8, Pelear d4, Interpretar d4, Cabalgar d4, Disparar d6, Sigilo d8, Provocar d6, Latrocinio d8(+1)

Paso: 6, Parada: 4, Dureza: 6 (1)

Desventajas: Avariciosa (menor), Apacible, Exceso de confianza

Ventajas: Esquivar, Parkour, Ladrona

Equipo: Chaqueta de cuero ligero, 4 dagas arrojadas, honda, cuchillo, ganzúas



Licencia

Todo el texto y las imágenes de este documento están bajo licencia [CC BY-SA 4.0](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/).

La tipografía utilizada en los títulos es Diógenes por Apostrophic Labs.

La tipografía utilizada en el texto es Romanica por K-Type.