

# LOS OJOS DEL ÁGUILA

PETE WOODWORTH



UN MUNDO DE  
AVVENTURAS PARA

**FATE**  
ACCELERADO

  
conbarba

  
NOSOLOROL



# **LOS OJOS DEL ÁGUILA**

**UN MUNDO DE  
AVENTURAS PARA**



**REDACCIÓN Y DISEÑO  
DE LA AVENTURA**

**PETE WOODWORTH**

**DESARROLLO**

**BRIAN ENGARD y  
ROB DONOGHUE**

**EDICIÓN ORIGINAL**

**JOSHUA YEARSLEY**

**DIRECCIÓN ARTÍSTICA  
Y MAQUETACIÓN ORIGINALES**

**CLAUDIA CANGINI**

**ILUSTRACIONES INTERIORES  
Y DE PORTADA**

**ARTHUR ASA**

**TRADUCCIÓN**

**ROCÍO MORÓN**

**CORRECCIÓN**

**LUIS FERNÁNDEZ**

**MAQUETACIÓN**

**ARÁNZAZU BLÁZQUEZ**



Una producción de Evil Hat Productions  
[www.evilhat.com](http://www.evilhat.com) • [feedback@evilhat.com](mailto:feedback@evilhat.com)  
@EvilHatOfficial en Twitter  
[facebook.com/EvilHatProductions](http://facebook.com/EvilHatProductions)

Título original *Eagle Eyes*  
Eagle Eyes

Copyright © 2014 Evil Hat Productions, LLC y Pete Woodworth.  
Todos los derechos reservados.

Los ojos del Águila

Copyright © 2016 Nosolorol, S.L. por la edición en castellano.  
Todos los derechos reservados.  
[www.nosolorol.com](http://www.nosolorol.com)

Primera edición 2014, Evil Hat Productions, LLC.  
10125 Colesville Rd #318, Silver Spring, MD 20901.

Evil Hat Productions y los logos de Evil Hat y Fate son marcas registradas propiedad de Evil Hat Productions, LLC. Todos los derechos reservados.

Se prohíbe la reproducción total o parcial de este material, el almacenamiento en un sistema de datos o la transmisión mediante toda forma o medio ya sea electrónico, mecánico o a través de fotocopias o grabaciones, sin la autorización expresa de la editorial.

Dicho lo cual, si lo estás haciendo para uso personal, ignora lo de más arriba.  
No solo te lo permitimos, sino que te animamos a hacerlo.

Para los trabajadores de copisterías: si no estás seguro de si esto significa que la persona que tienes delante puede fotocopiar este libro, sí puede. Le estamos dando “permiso expreso”. Adelante.

Este es un juego en el que la gente se inventa historias sobre cosas maravillosas, terribles, imposibles y gloriosas. Todos los personajes y acontecimientos que aparecen en esta obra son ficticios. Cualquier parecido con personas, centuriones romanos, senadores corruptos o detectives *noir* resabiados del 45 a. C. reales es mera coincidencia, aunque tiene su gracia.



## ÍNDICE

---

<b>Capítulo I—Roma Noir .....</b>	<b>4</b>
Los períodos de la historia de Roma.....	6
Las Águilas .....	8
<b>Capítulo II—Las polvorrientas calles de Roma.....</b>	<b>13</b>
Un paseo por la Ciudad Eterna .....	14
Distritos .....	15
Gobierno .....	16
Clases sociales .....	17
Religión.....	23
Crimen y castigo .....	24
Economía .....	25
<b>Capítulo III—Reglas y personajes .....</b>	<b>26</b>
Aspectos .....	26
Plegarias.....	28
Proezas .....	30
Clases sociales y dinámica de grupo .....	30
Conspiraciones .....	31
<b>Capítulo IV—Secretos, mentiras, y sangre.....</b>	<b>36</b>
La anatomía del misterio .....	36
Dossiers de investigación .....	42



**Los ojos del Águila** toma los temas y los tropos de la novela negra de detectives clásica y los trasplanta a las polvorrientas calles de la antigua Roma. Como miembros de las Águilas, el brazo de investigación secreto del Senado, hurgaréis en los sórdidos bajos fondos de la Ciudad Eterna, donde las mentiras y la intriga van de la mano del asesinato y la traición. Las recompensas por este servicio son impresionantes, pero los riesgos son devastadores y solo aquellos que tengan ojos agudos, manos firmes y corazones acerados sobrevivirán.

## FUENTES DE INSPIRACIÓN

Muchos jugadores ya tendrán como mínimo unas nociones básicas sobre la antigua Roma, pero los que deseen profundizar más (o quieran sumergirse en más material de referencia por pura diversión) encontrarán a continuación algunos excelentes puntos de partida para seguir explorando.

*Roma*: Este suntuoso drama histórico de la HBO comienza en los últimos días del periodo de la República. Partiendo de todo ese tumulto, la serie hace una radiografía excelente de todos los sectores de la vida romana. Además de ser un magnífico ejemplo de «relato histórico novelado», cuenta una historia a la vez íntima y épica que conecta las vidas de varios patricios, soldados, plebeyos, esclavos e incluso extranjeros. Muy recomendable por ofrecer una imagen histórica, una noción de la vida diaria en la ciudad y multitud de sangrientas intrigas romanas. Imagina que Pullo, Vorenio, Posca, Timón y el joven Octavio fueran un grupo de Águilas y piensa en lo que serían capaces de conseguir juntos.

*Daily Life of the Ancient Romans*: Este libro de David Matz proporciona una estupenda visión general de los hábitos de la vida diaria en esa época de una manera informativa aunque sin ser por ello demasiado denso. Un material excelente para hacerse una idea de cómo era caminar por las calles de Roma, aunque solo disponible en inglés. Muy recomendable para grupos que quieran empezar a jugar de manera regular a *Los ojos del Águila*, ya que introducirá en la partida una gran cantidad de historias sólidas, evocadoras y auténticas.

*Gladiator*: Los amantes de la Historia tienen un montón de quejas sobre la cronología y la continuidad histórica de esta película, pero aun así no deja de evocar intensamente el ambiente de la época y es un gran ejemplo de la clásica historia de venganza. Además, Máximo tiene potencial para ser un Águila estupenda, no solo por su talento para la lucha sino también por su paciencia y dedicación para realizar una tarea cueste lo que cueste.

*La edad dorada del mito y la leyenda*: Un compendio de mitos griegos y romanos excelente, si bien un poco árido, obra de Thomas Bulfinch. No solo es una buena fuente para entender el contexto histórico que subyace a gran parte del pensamiento romano, sino también un magnífico pasto para historias sobre cultos místicos y supersticiones.

*La serie de novelas Águila*: Los aficionados a la literatura histórica bélica romana disfrutarán mucho esta serie de novelas llanas y precisas de Simon Scarrow sobre un veterano centurión y su duro *optio*. Estos libros detallados, vividos y concienzudamente realistas capturan la vida diaria de las legiones que libran guerras y viven toda suerte de aventuras a kilómetros de casa.

*La trilogía de Escipión*: Para quien prefiera literatura hispánica, las tres aclamadas novelas de Santiago Posteguillo, *Africanus, el hijo del cónsul*; *Las legiones malditas* y *La traición de Roma*, narran la vida de Publio Cornelio Escipión el Africano desde su infancia hasta convertirse en un líder militar clave para la República Romana. Su estilo trepidante permite sumergirse en distintos ámbitos de la vida romana (diaria, militar o política) de una forma amena.

*Meditaciones*: Marco Aurelio fue un emperador que vivió casi dos siglos después de la ambientación por defecto de *Los ojos del Águila*, pero su filosofía constituye una excelente ventana a la mentalidad romana y además sus palabras dan mucho que pensar y pueden citarse en infinitad de ocasiones.

## CAPÍTULO I — ROMA NOIR

---

Dirigir una partida de **Los ojos del Águila** es cuestión de equilibrar los dos elementos clave de la ambientación: la historia romana y los principios dramáticos de la narrativa *noir*. Vamos a examinarlos de uno en uno.

### Roma

**Los ojos del Águila** tiene lugar a finales del periodo de la República de la civilización romana. El Capítulo II, *Las polvorrientas calles de Roma*, incluye una brevíssima introducción a la vida en esta época para contextualizar un poco el mundo en el que se desenvolvían las Águilas, pero por fortuna los grupos que quieran añadir más detalles no tendrán que ir muy lejos. El cine y la televisión muestran al menos una imagen superficial de cómo era Roma y, para aquellos que busquen una experiencia con mayor detalle o precisión histórica, la Roma clásica es una de las civilizaciones antiguas mejor estudiadas del mundo.

Aunque en **Los ojos del Águila** nos hemos esforzado por proporcionar datos históricos suficientes para construir un marco vívido y viable para el juego, no se trata de un estudio exhaustivo de la historia y la vida romanas. Además del no poco significativo hecho de que las Águilas son un grupo ficticio, empleamos una gran cantidad de soluciones intermedias, fusiones de varios elementos y licencias artísticas en pro de la comodidad y la facilidad de juego.

Cuando se está tratando con juegos situados en ambientaciones históricas es importante tener en cuenta el concepto de *satis* («bastante» en latín) a la hora de construir las historias. Aunque un dato carezca de rigor histórico, siempre que los jugadores sintáis que está bien, usadlo. Claro, puede que los combates de gladiadores no funcionaran exactamente como en vuestra historia, o que el culto mítico concreto al que pertenecen los antagonistas no existiera hasta un siglo después de la ambientación de la partida, pero ¿de verdad importa? Si es dramático y los jugadores disfrutan con ello, está bien. Eso es *satis*.

Esto no quita que, si os apetece, podáis enriquecer la experiencia de juego de **Los ojos del Águila** con una investigación más profunda e inspiraros en documentos históricos, o incluso crear el marco para una historia alrededor de sucesos reales de la historia de Roma. La autenticidad tiene poder por sí misma y saber que estás jugando la versión ficticia de una historia real puede añadir una potente emoción a la experiencia. Directores, si tenéis a verdaderos entusiastas de la historia de Roma entre los jugadores, ¡utilizad sus conocimientos como apoyo para la partida! Un jugador con un buen dominio de la filosofía, la historia militar o las artes romanas puede contribuir un montón a la historia solo con aportar datos extras.

Al final, no obstante, tened en mente el concepto de *satis*. Si la precisión histórica choca con la diversión, elegid siempre la diversión.

## Noir

A muchos jugadores la narrativa del género negro o *noir* les resulta menos conocida que la historia de Roma, así que merece una pequeña presentación. En resumen, los relatos *noir* muestran escenarios plagados de corrupción, brutalidad, pecado e injusticia, en los que hay unas instituciones monolíticas que aplastan a la gente corriente sin pensárselo dos veces. El idealismo genuino escasea y hasta los personajes «buenos» suelen tener un punto duro y estar curtidos por fracasos pasados o encontronazos con los elementos oscuros de ese mundo. No es una vida de desesperación, pero la esperanza se guarda con celo, pues si no conseguida queda destruida.

Los personajes de los relatos *noir* a menudo se ven arrastrados inexorablemente al conflicto con las fuerzas que dirigen esa sociedad: no importa cuánto los pisoteen por ello, son incapaces de quedarse de brazos cruzados sin hacer nada. Esto va bien con las Águilas; al fin y al cabo, los que no estén dispuestos a arriesgarse y enfrentarse a los poderosos no son de mucha utilidad para la organización.

Es más, la disposición que uno tiene para enfrentarse a este tipo de mundo suele estar basada en una pasión profundamente arraigada o en una experiencia personal traumática. Los personajes *noir* rara vez hacen lo que hacen por pura diversión, sino que lo hacen porque sienten que no tienen otra alternativa. Ya sea que trabajen con paciencia para cobrarse la venganza por el asesinato de su hermano a manos de un poderoso senador, que alimenten un fervor religioso para eliminar a aquellos que perjudican a la República o incluso, simplemente, que sepan que harán cualquier cosa para conseguir el dinero suficiente para retirarse a una vida tranquila en el campo, a los personajes *noir* el mundo que les rodea les incumbe a un nivel personal, por desalentador que pueda resultar a veces.

A diferencia de lo que ocurre en la mayoría de los juegos de rol convencionales, las tramas *noir* no consisten tanto en cambiar el mundo como en sobrevivir en él. En el mejor de los casos, los protagonistas del género negro eliminan un mal concreto, pero la sociedad en su conjunto sigue siendo corrupta e injusta. En algunos casos tienen que enfrentarse incluso a la certeza de que eliminar un mal beneficia de alguna forma los planes de otro, solo animados por la simple esperanza de que, al final, lo bueno tenga más peso que lo malo.

Sin embargo, nada de esto significa que una historia *noir* no deba ser divertida de jugar, directores. De poner a los personajes en situaciones sombrías y brutales, puede ser muy fácil caer en hacer que los jugadores sientan que nada de lo que hagan puede salir bien o siquiera importar. El género tiene un cierto humor cínico intrínseco, así como unos escasos momentos de calidez e idealismo (aunque sean solo para contrastar), y ambas cosas pueden ser interludios necesarios para asegurar que el tono no sea siempre demasiado paranoico y opresivo.

Recuerda que el heroísmo abocado al fracaso, la perseverancia frente a lo que parece imposible y la lucha contra un orden social corrupto solo para hacer el mundo un poco mejor que antes dan lugar a historias muy entretenidas. Es bueno que los jugadores entiendan que el tono de la historia va a ser un poco diferente del tono al que quizás estén acostumbrados en otros juegos más desenfadados.

## Los periodos de la historia de Roma

La historia de Roma se suele dividir en tres períodos, caracterizados por la forma de gobierno dominante: la Monarquía, la República y el Imperio. Por defecto, **Los ojos del Águila** se sitúa en las últimas horas de la República, quizás incluso mientras se desarrollan los sucesos que harán que Cayo Julio César ocupe su lugar como el primero de los nuevos emperadores romanos. Nos centramos en este período porque es un gran momento para el tipo de intrigas de las que se nutre esta ambientación. Mientras que algunos gozan sin lugar a dudas de posiciones eminentes en la sociedad (a unos pocos, incluso, de emperadores casi que solo les falta el nombre), sigue siendo una época en la que los más poderosos deben andarse con pies de plomo y enmascarar sus actos con una cierta apariencia de populismo.

Hacia el final del período de la República, Roma está bien asentada como una gran potencia. Cubre gran parte del mundo conocido e incluso se enorgullece de tener una mitología propia que explica su origen. Muchas de las grandes obras de Roma están acabadas, y la conquista y la asimilación sistemáticas de los enemigos de Roma parecen ser una certeza que culminará tarde o temprano. Los romanos están muy orgullosos de su nación invencible y ser ciudadano de la República es un honor al que aspiran personas de todo el mundo conocido. La civilización está floreciendo y, abanderada por Roma, parece que vaya a continuar hasta que incluso los confines más alejados del mundo estén bajo la sombra del águila.

Y aun así, como ocurre con cualquier potencia de aspecto monolítico, los cimientos de la nación más grande de la Tierra se resquebrajan. Las tensiones entre algunos de los políticos y líderes militares más poderosos de la República están alcanzando su punto de ebullición. Los juegos de poder y las intrigas resultantes a menudo se extienden a las calles y callejones de Roma, donde los resuelven dulces labios con susurros de promesas u hombres duros con espadas ensangrentadas. El Senado, largamente considerado un modelo de gobierno justo y representativo, está dividido en facciones irreconciliables, ya que los senadores se agrupan alrededor de colegas de ideas afines para bloquear los avances de sus rivales y extender las bases de su poder personal.

Si las Águilas no erradicaran a los peores delincuentes y detuvieran los mayores escándalos, es muy probable que las facciones rivales —senadores, mercaderes, líderes militares e incluso agitadores plebeyos— hubieran caído en el conflicto abierto y así hubieran sumido la República directamente en el caos, quizás incluso dando lugar al regreso de la tiranía. Tal y como están las cosas, incluso las Águilas más idealistas sienten que el cambio se acerca, por lo que se preparan para lo peor incluso mientras arremeten contra el último pecado, la última intriga, el último asesinato.

Nadie dijo que mantener la República en pie fuera a ser fácil.



## CRONOLOGÍA ALTERNATIVA

Ciertamente, es posible ambientar una partida de Los ojos del Águila al final del periodo Imperial si el grupo lo desea. En este caso, es probable que las Águilas sean los agentes personales del Emperador, una especie de mezcla entre red de espionaje, pacificadores y policía secreta, todo en uno. Ten en cuenta que este movimiento hace que el estilo de juego se incline más hacia el suspense de espionaje que hacia el género negro detectivesco. Con la autoridad de un Emperador tras las Águilas, aunque sea de manera encubierta, su naturaleza cambia de manera importante. No obstante, si eso va bien con los intereses del grupo, iadelante!

Por supuesto, las Águilas siguen pudiendo trabajar como agentes del Senado durante el periodo imperial; aunque en teoría el poder del Senado disminuye tremadamente bajo el gobierno imperial, la realidad es que en la práctica eso varía mucho de un emperador a otro. Por supuesto, los emperadores fuertes hacen todo lo que pueden para forjar un Senado dócil y obediente, mientras que los emperadores débiles o locos crean oportunidades para que el Senado recupere algo de su poder... o incluso intente conquistar la corona. Hay mucho terreno fértil para historias de corrupción, conspiración y asesinato.

Un grupo con mayor ambición histórica también podría volver a los días de la Monarquía o de los inicios del periodo de la República. La sociedad romana era un poco más primitiva en aquellos tiempos que el coloso político, sofisticado en comparación, en el que se convertiría más tarde, lo que puede hacer necesario investigar un poco para ajustar ciertos elementos de la ambientación. Sin embargo, si las ambiciones sentenciadas de los primeros reyes y las maquinaciones que rodearon la creación del Senado no son excelentes cotos de caza para las Águilas, no hay nada que lo sea.

## Las Águilas

El nexo que une a todos los personajes es su pertenencia a las Águilas, un selecto grupo de investigadores y pacificadores que trabaja para el Senado. Las Águilas no conforman una organización con reconocimiento oficial, sino que a lo largo de los años han surgido de la necesidad como una camarilla que ha permitido al Senado realizar discretas investigaciones, atajar escándalos e incluso castigar infracciones de forma que los peores secretos de Estado queden resguardados de la luz pública.

Las Águilas sirven a un grupo de tres senadores conocido como la *Sinistra* (la «Mano Izquierda»), elegido para representar tres elementos clave de la sociedad romana: la plebe, los patricios y el propio espíritu de la República. Las disputas entre el triunvirato de la Sinistra se resuelven con una votación simple, en la que el representante del espíritu de la República rompe los empates. El criterio de selección de la Sinistra es un secreto celosamente guardado, pero los rumores dicen que el representante de los plebeyos elige al siguiente representante de los patricios y viceversa, y que el representante de la República asciende por acuerdo unánime de los otros dos miembros.

A las Águilas y a sus patrones el estatus no oficial del grupo les resulta muy útil de muchas maneras. Por una parte, les proporciona discreción: el público siempre está ansioso de escándalos y atrocidades, especialmente en lo que se refiere a los ricos y los poderosos. Tener una organización encubierta que se encargue de estos asuntos asegura que no lleguen a la vista del público o que, cuando lo hagan, sea de la forma que le convenga al Senado. Aunque en público se niega rotundamente, dentro del Senado la existencia de las Águilas es una especie de secreto a voces, lo que sirve para asegurar que los senadores muestren el respeto adecuado cuando los agentes llamen a la puerta.

Por otra parte, también le brinda a la Sinistra una cierta capacidad para negar que tuvieran conocimiento de su actividad en caso de que algo fuera realmente mal durante el transcurso de una investigación, aunque cualquier Águila sensata sabe que esto también significa que, en última instancia, son prescindibles. Aunque la Sinistra ha llegado a extremos impresionantes para ayudar a agentes que estuvieran en situaciones de dificultad, en una competición entre la organización y sus miembros, todo el mundo sabe quién saldría victorioso.

Por supuesto, como ocurre con cualquier organización involucrada en política (y quizás especialmente una encubierta) existe una cierta capacidad de abuso. Aunque no hay ningún registro oficial de las acciones de las Águilas, las historias que pasan de una generación de miembros a otra hablan de momentos en los que las Águilas han ido por la calle como armas que se esgrimían contra oponentes políticos, rivales comerciales o incluso otros miembros de la Sinistra.

Esta última posibilidad, aunque es la que se niega con mayor rotundidad, es innegablemente cierta. Quizás haya habido algún momento en que las Águilas hayan sido un grupo más idealista y con motivos más puros, pero en la época final de la República los agentes aprenden enseguida que las lealtades son tan importantes dentro del grupo como hacia el grupo. Por una parte están los Oros, que apoyan a los patricios; por otra, los Cobres, que apoyan a la plebe; y, por otra, los Laureles, que oficialmente afirman no posicionarse en las riñas entre los de alta y baja cuna, pero que forman una especie de culto místico que adora a la República con fanático fervor.

Estas distinciones no siguen las líneas de las clases sociales: hay plebeyos y extranjeros entre los Oros, en la mayoría de los casos en un intento de ganar favores y prosperar; y hay patricios y legionarios de alta alcurnia entre los Cobres, bien



porque se rebelan contra su posición o bien porque tienen la esperanza de sembrar semillas de apoyo popular para futuras empresas. Los Laureles son los más impredecibles a varios niveles y parece ser que reclutan sin otro criterio que el fanatismo. Aunque las alianzas temporales van y vienen, las facciones no confían unas en otras, así que la mayoría de las Águilas viven en un mundo de lealtades cambiantes, donde un paso en falso puede desembocar en desastre con facilidad.

## Reclutamiento

Es mucho más probable que sean las Águilas las que se dirijan a uno que a la inversa, aunque un individuo emprendedor que sea capaz de seguirles la pista y sea lo bastante inteligente como para guardar el secreto puede recibir también una invitación. Sin embargo, seas quien seas, la oportunidad de ser miembro de las Águilas solo se ofrece una vez: si la rechazas, no volverán a llamar a tu puerta. Esta regla tiene una excepción: si rechazas una invitación y te pones a hablar de ello con quien no debes, lo más seguro es que las Águilas te hagan una segunda visita, pero para mantener una conversación bastante más corta y mucho menos amistosa.

A diferencia de lo que ocurre en muchos otros aspectos de la sociedad romana, las Águilas no consideran la clase social un factor determinante a la hora de seleccionar nuevos miembros: pueden ser patricios, plebeyos, soldados, extranjeros residentes e incluso esclavos. El género tampoco es un problema; aunque en general la sociedad romana tiene muchas nociones estrictas sobre los roles de género, que pueden complicar ciertos asuntos durante las misiones, en última instancia las Águilas tienen en cuenta las capacidades e iniciativa personales por encima de todo. De hecho, la Sinistra valora tener una amplia variedad de agentes a su disposición, por lo que toma en consideración a candidatos de todas las profesiones y condiciones sociales; a veces, agentes con habilidades o contactos poco corrientes pueden encontrarse con que son relativamente indispensables. Las propias facciones también pugnan por un reclutamiento diverso y agresivo para que un único grupo no tenga los únicos agentes versados en una región o cultura en concreto.

A menudo, la oferta de reclutamiento que llega a un Águila en potencia también incluye una petición de que se una a alguno de los subgrupos dentro de las Águilas: los Oros, los Cobres o los Laureles. Si el nuevo recluta acepta unirse a las Águilas pero rechaza la oferta ulterior o se le pasa, seguirá siendo admitido, pero ya tendrá enemigos que lo vigilen desde el principio.

## Organización

Aunque las Águilas rara vez reclutan equipos enteros de una sola vez y sus miembros son perfectamente capaces de trabajar tanto en solitario como con un compañero, en la práctica, cuando se les asignan tareas especialmente complicadas o peligrosas, suelen organizarse en pequeños equipos llamados «manos». Las manos están formadas por varios agentes con talentos y especialidades complementarios, según convenga a las necesidades previstas para el trabajo. Una mano inmersa en una misión especialmente complicada o incierta puede contar con un hábil ladronzuelo embaucador, un fornido exgladiador, una rica figura pública y un exlegionario tullido con una aguda mente táctica.

Las manos que demuestran ser competentes suelen volver a reunirse para tareas subsiguientes, siempre que eso les convenga a las facciones que las respaldan. A menudo las manos tienen miembros de dos de las tres facciones o incluso de todas, ya que eso asegura que el resultado de la misión no se le escape a ninguna. Aunque son poco frecuentes, hay manos formadas por miembros de una sola facción, conocidas como «puños», nombre que refleja la cohesión del grupo y su propensión a adoptar resoluciones brutales en su lucha por alcanzar sus objetivos.

Durante la misión, la mano está dirigida por el primero entre iguales, o simplemente «primero». Si la Sinistra no designa un primero, las Águilas lo eligen como les parezca adecuado. Ser primero puede ser una tarea muy desagradecida: si la misión fracasa, carga con una responsabilidad mayor, pero rara vez recibe una porción mayor de la gloria si tiene éxito. Y si una mano tiene Águilas de distintas facciones, puede que un Águila —sea primero o no— cumpla una tarea y se encuentre con que un compañero le roba el crédito en sus mismísimas narices. Aunque pueden dejarlo correr si favorece a su facción, los primeros de manos con lealtades mixtas saben que no pueden permitir que se sepa que están demasiado sesgados o su efectividad puede verse cuestionada, lo que no suele ser nada bueno en una sociedad secreta. Por tanto, los primeros tienen una bien merecida reputación de ser huesos duros de roer, exigentes y más paranoicos que el resto de sus colegas.

## Misión

Las Águilas no son un cuerpo de seguridad oficial del Estado y no tienen ninguna posición dentro de la legislación romana más allá de la que pueda tener cualquier romano de su misma clase y origen. No obstante, esta naturaleza suele representar una ventaja para ellos, ya que significa que no tienen que respetar las leyes ni los formalismos sociales mientras están de servicio... a no ser, claro, que eso los haga avanzar. Esto les da vía libre para utilizar casi cualquier método que crean necesario para conseguir su objetivo, siempre que estos medios no atraigan atención pública indebida ni protestas sobre las Águilas.

La tarea principal de las Águilas es la investigación. Aunque por lo general la Sinistra sabe lo que ocurre y lo que quiere que se haga al respecto, rara vez manda agentes a llevar a cabo acción directa sin siquiera hacer primero un poco de investigación de campo, cuya naturaleza varía en función de la tarea y los agentes que tenga asignados. Por ejemplo, para reconstruir el apuñalamiento de un importante senador en un callejón pueden hacer falta primero sobornos y palizas al hampa local con el fin de sacarles información, seguidos por conversaciones educadas y estratagemas políticas en un fastuoso banquete en una finca del distrito Palatino. La mayoría de las Águilas aprenden pronto a ser flexibles y estar siempre listas.

Después de la investigación, la siguiente tarea más común para las Águilas es la ofuscación. Ocultar la verdad (o, al menos, partes críticas de ella) de cualquiera que a la Sinistra le parezca indigno es un componente clave de su actividad. La justicia romana es pública en gran medida y presentar la información adecuada puede convertir un veredicto de culpabilidad en uno de inocencia y viceversa. La ofuscación también puede consistir en redirigir información a cambio de favores o influencias o, como se le suele llamar más comúnmente, hacer chantaje. La Sinistra no dudaría en meterse individuos útiles en el bolsillo y, siempre que las Águilas consigan los objetivos del Senado en el proceso, no se van a quejar mucho al respecto. O, si lo hacen, lo harán en voz baja.

Por supuesto, no todos los delincuentes a los que dan caza las Águilas se enfrentan a la justicia convencional. La primera opción son las represalias: que el delincuente sufra sin falta un castigo proporcional, ya sea a manos del sistema legal o por otros medios más discretos. Si esto fracasa, o si el delito es tan grave que no basta nada menos, está la eliminación. Aunque las misiones de eliminación son muy poco frecuentes, existen, sobre todo contra objetivos que han probado ser resistentes a otras formas de justicia o persuasión. Las Águilas deben ser especialmente cuidadosas con estas tareas, no ya solo porque es probable que si dejan ver sus intenciones se encuentren con una férrea resistencia, sino porque el fracaso podría dejar la organización expuesta, lo que es malo para todos. Muy malo.

Por lo mucho que se juegan, las Águilas en misiones de eliminación tienen carta blanca en cuanto a la forma de cumplirla, así como acceso a todas las herramientas que puedan necesitar. Pero todos y cada uno de ellos saben que el fracaso implica asumir todo el peso de sus actos. Las Águilas comprometidas que tratan de ofrecer los secretos (o, aún peor, los servicios) de su organización para salvar el pellejo solo pueden esperar una vida corta y dolorosa cuando su oferta salga a la luz. Porque saldrá, no te quepa duda.

## Retiro

Con lo peligroso que es el trabajo y la miríada de oportunidades de crearse poderosos enemigos y enterarse de secretos letales, quizás parezca un milagro que alguien acepte una oferta para unirse a las Águilas. Sobre todo cuando la mayoría de las Águilas sirven durante al menos cinco años y muchas llegan a hacerlo durante una década o más. La respuesta se halla en una práctica aparentemente sencilla: la *petitio videtur*.

Cuando un Águila se une a la organización presenta una *petitio videtur* («petición vista», es decir, admitida sin conocimiento previo), un único gran favor que solicita a la Sinistra. En teoría, esta petición puede ser casi cualquier cosa, a excepción de lo directamente sobrenatural. Las tierras, títulos y sumas de dinero son peticiones comunes, aunque no es raro pedir que se concierten matrimonios, se proporcione educación, se indulten criminales, se traiga de vuelta a familiares exiliados o se funden prósperos negocios.

Siempre que el Águila sirva bien y con lealtad, la petición se cumple y el agente queda liberado cuando a la Sinistra le parezca que se lo ha ganado. Se hacen acuerdos, se sellan alianzas, se emiten (o se falsifican) documentos, se transfieren fondos, se otorgan tierras... y si alguien cuestiona la legitimidad del trato, uno puede estar seguro de que vendrán más Águilas a convencer al incrédulo del error de sus objeciones. A lo largo de los años, la Sinistra ha aprendido que permitir a las Águilas

ponerle el precio a sus servicios asegura una élite de individuos dedicados y motivados, dispuestos a hacer cualquier cosa para conseguir sus objetivos.

Dado el alcance de la Sinistra en la sociedad romana, el poder de la *petitio videtur* es enorme, pero una futura Águila debe pensarse su petición con mucho cuidado, ya que determina en parte la duración de su servicio a la organización: cuanto más difícil, exigente o compleja sea la petición, más tiempo tendrá que servir el Águila para ganarse su recompensa. Un Águila no tiene por qué presentar su *petitio* en el momento de unirse, pero se la anima a hacerlo en un plazo de un año como mucho. En caso de que un Águila cambie su petición, la costumbre marca la expectativa de que realice por lo menos un año más de servicio, aunque la nueva petición sea mucho más humilde y fácil de conseguir que la primera.

Es extremadamente raro que la Sinistra cumpla la *petitio videtur* de un agente por adelantado —al fin y al cabo, las Águilas no son idiotas y saben que ejercen un control mucho más débil sobre un agente que ya tiene lo que desea—, pero ha habido excepciones. Lo típico es que se trate de asuntos de gran urgencia, tales como salvar a un pariente de la ejecución, en los que la demora volvería la petición irrelevante. Cuando la Sinistra accede a una petición tal, a esa Águila se le asignan las misiones más duras y peligrosas hasta que pague su deuda, y es vigilada muy de cerca en busca de signos de deserción o deslealtad.

Tras la concesión de una *petitio videtur*, no es obligatorio que el Águila en cuestión abandone la organización a no ser que los términos de su petición imposibiliten que continúe. Un Águila cuyo primer periodo de servicio haya terminado puede intentar «realistarse» ofreciendo a la Sinistra una *petitio secundo* («segunda petición»). Si la Sinistra acepta, el Águila continúa su servicio como antes. Al final de cada periodo pueden seguir ofreciendo una nueva *petitio* hasta que la Sinistra decline su oferta, haciendo que efectivamente se retire.

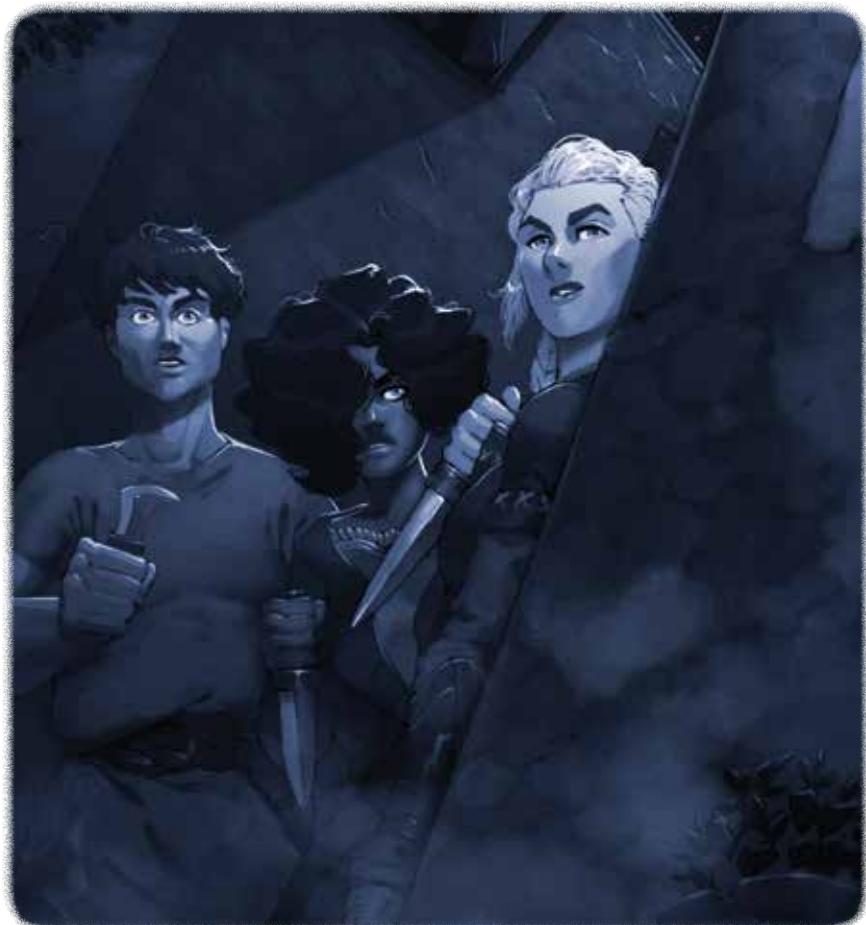
En caso de que un Águila muera antes de que su *petitio* se cumpla, la Sinistra a menudo decide cumplir la petición con carácter póstumo, siempre que quede algún posible beneficiario. Si, por ejemplo, el Águila quería una granja en el campo, la Sinistra puede concedérsela a la familia del difunto. Lo contrario daría lugar a una gran inquietud entre las filas de las Águilas e incluso podría llegar a extender rumores de que se elimina a las Águilas solo para no tener que cumplir sus peticiones. Sin embargo, si un Águila muere mucho antes de alcanzar el precio de su *petitio*, la Sinistra puede decidir no concederla, a no ser que otras Águilas asuman la carga. Aunque esto añade meses o quizás incluso años de servicio, es una forma de honrar al camarada caído. Asumir esta carga se considera una marca de gran lealtad e integridad, aunque hay Águilas más cínicas que lo desprecian como cosa de pardillos.

Compartir los términos de la propia *petitio* con otras Águilas es aceptable, pero es de muy mala educación preguntar por ella: si no te lo ofrecen, es mejor no preguntar. Abundan los rumores de que esta cortesía proviene de lo que se conoce como *petitio mortem* («petición de muerte»): cuando un Águila pide una muerte o incluso asesinatos múltiples como precio por sus servicios. Oficialmente, la Sinistra niega que se cumplan tales peticiones, pero extraoficialmente se supone que pueden llegar a concederse... si el Águila está dispuesta a ser quien empuñe la daga.

## CAPÍTULO II – LAS POLVORIENTAS CALLES DE ROMA

---

Aunque hacer una guía exhaustiva de una civilización que se extendió durante cientos de años por miles de kilómetros se excede mucho de lo que este libro pretende abarcar, este capítulo cubre unos cuantos aspectos básicos de la sociedad romana necesarios para que una partida funcione. Nos hemos tomado unas cuantas libertades históricas para condensar la información en una forma que resulte jugable; no obstante, si os apetece, ¡no os privéis!: investigad los períodos y temas que os interesen. Un poco de autenticidad extra puede añadir una tremenda cantidad de color al escenario.





## Un paseo por la Ciudad Eterna

La mayoría de las visiones de la antigua Roma están deformadas por la lente de la antigüedad, ya que se basan en lo escrito por civilizaciones posteriores que, o bien idealizaban Roma como un modelo de cultura y saber, o bien la vilipendiaban como un avaricioso coloso con las manos manchadas de sangre. Como es natural, ambas perspectivas guardan algo de verdad. Los historiadores han hecho grandes avances en la comprensión de cómo era la vida diaria en la antigua Roma, especialmente en los últimos años, y quizás resulte un poco diferente a lo que la gente espera. Por tanto, antes de empezar la partida, planteaos hacer una pausa para conseguir una sensación detallada y envolvente de cómo era vivir hace milenarios en la Ciudad Eterna.

Cerrad los ojos y dad un paseo.

Una de las primeras cosas que impresionan al visitante es la magnitud del lugar. En una época en la que la vasta mayoría de la población mundial vivía en diminutas aldeas o granjas, Roma debía de parecer obra de los dioses. Enormes templos y palacios de piedra se alzan como montañas y hasta los propios hogares están atestados a lo alto y a lo ancho, con la población de aldeas rurales enteras condensada en un único bloque de viviendas. Aunque los nativos se mueven por la ciudad con facilidad, a los visitantes su mero tamaño les puede dificultar la orientación, en ocasiones hasta el punto de contratar guías. Encaramada sobre sus siete colinas y conectada por una red de calles adoquinadas y sucios callejones, Roma parece mayor que cualquier persona, que cualquier nación, en realidad; una impresión que sus gobernantes están encantados de utilizar cuando tratan con dignatarios extranjeros.

Luego están las vistas. Aunque el mundo moderno ha heredado un prístino mármol blanco, Roma era en realidad un derroche de colores. Por una parte, el tinte para los tejidos es un gran negocio, en el que los colores más exóticos alcanzan unos precios impresionantes. Todo está cubierto de pinturas de brillantes colores, desde los templos hasta las estatuas, pasando por las capas de graffiti que cubren los muros de la ciudad. Los estandartes y banderines chasquean y ondean con la brisa, mientras personas de todos los colores y orígenes caminan por las calles cubiertas de relucientes joyas y llamativas telas. Hasta los romanos más humildes son escrupulosos con su aspecto para los estándares de la antigüedad y los más ricos llevan el pelo ornamentado y un complejo maquillaje que dejaría pasmado a cualquiera.

La ciudad es también un hervidero de sonidos. En los mercados, los comerciantes proclaman sus mercancías, enzarzados en animados juegos de insultos y alardes con sus rivales con los que intentan ganar clientela para su puesto. Los sirvientes abren paso para sus señores patricios, vayan estos a pie, en literas o a caballo, gritando nobles nombres y lanzando sartas de impropios para despejar la calle para

sus superiores. Los heraldos pregonan las últimas noticias desde el Senado a los lejanos confines de la República, música de caramillo y tambor se derrama desde las puertas de las tabernas, los ecos de las oraciones resuenan desde los templos y el rugido de la multitud del estadio señala el ascenso de un nuevo campeón.

La vista, el sonido y el tamaño son buenos puntos de partida, pero no cautivan la mente de la forma inmediata que lo hacen otros sentidos. Roma está envuelta en varias capas de olores, y no solo los olores acreos que uno podría imaginarse, sobre todo porque los acueductos le daban a muchos ciudadanos un sistema de alcantarillado increíble para la época. Los fogones traen los aromas de docenas de manjares a cada barrio, mientras acicalados patricios pasan emanando sus perfumes junto a los sudorosos trabajadores que se parten el espinazo en el mercado. Los ricos tienen espléndidos jardines no solo como regalo para la vista, sino también como refugio olfativo, especialmente durante los cálidos meses de verano. El olor del pan horneándose y de los cereales tostándose son comunes, un efecto secundario de los repartos de grano que recibe el pueblo llano y, como es natural, los olores de caballos, bueyes y demás ganado marcan una ciudad con un bullicioso mercado.

A continuación, sentid el implacable calor veraniego, a menudo seco a excepción de las tormentas de verano. En combinación con el polvo y el humo puede llegar a ser sofocante, sobre todo en los atestados barrios de los ciudadanos más pobres. Los jardines no solo son delicias visuales y olfativas; también representan la riqueza que se necesita para tener espacio que usar simplemente como... bueno, espacio. En invierno, el humo de los hogares y los fogones flota pesadamente sobre la ciudad y los ciudadanos luchan contra el frío gélido con capas de pesados tejidos.

## Distritos

Aunque sea famosa como la ciudad de las siete colinas y se haya organizado de varias formas a lo largo de su historia, en **Los ojos del Águila** la ciudad de Roma se divide en cuatro distritos principales. Cada uno de ellos se divide a su vez en barrios o *vicii*, que tienen pequeños gobiernos propios con jurisdicción para elegir puestos tales como jueces y recaudadores de impuestos. El orgullo de cada uno por su barrio está muy arraigado y la unión que hay en ellos está muy consolidada, pues en sus calles han vivido varias generaciones de las mismas familias.

**El Palatino:** Además de estar considerado el corazón de la ciudad, es el lugar de la legendaria fundación de Roma y también de monumentos tan importantes como el Foro y el Circo Máximo. Es una zona de asuntos públicos, prácticas religiosas y espectáculo, así como hogar de reyes y emperadores.

**El Aventino:** Este distrito de clase obrera, famoso por sus muchos mercaderes y comunidades de libertos y extranjeros, también es el centro de gran parte de la delincuencia de Roma. Sus habitantes son muy conscientes de qué *collegia* dirige cada barrio.

**El Capitolio:** Este distrito, lugar de gigantescos templos y edificios que se consideran antiguos incluso para los estándares romanos, tiene una gran importancia religiosa y profética, lo que hace que sea bien conocido por muchos de los ciudadanos más devotos.

**El Celio:** Se trata de un distrito residencial en el que viven muchos de los patricios de la ciudad y algunos de los plebeyos más ostentosamente ricos, que alberga lujosas fiestas y exhibiciones de riqueza, todas ellas cuidadosamente guardadas tras altos muros y portones cerrados, por supuesto.

## Gobierno

Durante el periodo de la República, el máximo cuerpo de gobierno de la nación es el Senado, una reunión de patricios ricos e influyentes. El derecho a formar parte del Senado está limitado a algunas de las familias más antiguas y pudientes de Roma, cada una de las cuales aporta un único hombre a este cuerpo de gobierno, aunque existe la posibilidad de añadir nuevas familias a sus listas, sobre todo si los antiguos linajes se extinguen o quedan eliminados por alta traición u otros terribles crímenes. En muy contadas ocasiones, el estatus de senador se concede como recompensa a un mérito extraordinario.

Los senadores aceptan algunas limitaciones en su papel: para empezar, no están remunerados y tienen prohibido llevar a cabo muchos tipos de actividades comerciales. Por supuesto, nada impide a un senador utilizar empresas fantasma y compinches para ganarse una vida regalada con el comercio pero, en términos oficiales, esta prohibición sobre el comercio y los negocios financieros se ideó para hacerlos más imparciales. Los senadores no pueden salir de los alrededores de Roma sin permiso del Senado, aunque rara vez se les niega. Pillar a un senador rompiendo estas restricciones es casi una bendición para las Águilas, ya que pone en sus manos una enorme cantidad de influencia.

El poder del Senado es vasto y de gran alcance. Aunque la administración diaria y la responsabilidad de hacer cumplir la ley en los territorios recae sobre los gobernadores regionales y los magistrados locales, el Senado puede aprobar amplios decretos y dirigir acciones militares. Y, si todo lo demás falla, como ejerce control supremo sobre la hacienda pública, puede «matar de hambre» territorios y medidas que desapruebe solo con retener la financiación que necesitan. Los senadores pueden plantear cuestiones ellos mismos o bien pueden ser los magistrados quienes convocuen al Senado para que atienda una petición, y las decisiones se toman por mayoría simple. El Senado puede incluso nombrar un dictador en momentos en los que resulte beneficioso tener a una sola persona con poder ejecutivo tomando decisiones, pero a lo largo del tiempo esta práctica se ha ido volviendo cada vez menos frecuente, debido a la alta probabilidad de crear un tirano o un autoproclamado rey.

Hacia finales del periodo de la República los poderes del Senado tenían algunos mecanismos de control, principalmente los cónsules y los tribunos. Los cónsules, elegidos en parejas de entre las filas de los militares patricios, tenían poderes militares y podían vetar ciertos decretos que entraran en conflicto con su autoridad, así como los decretos de otros cónsules. En representación de los plebeyos había diez tribunos, que podían vetar los decretos del Senado que afectaran a esa clase social. También tenían potestad para convocar asambleas plebeyas, que aprobaron leyes que afectaban solo a los plebeyos: los patricios solo estaban sujetos al Senado. Por supuesto, el punto exacto hasta el que estuvieran dispuestos los cónsules y tribunos a usar su poder de veto dependía en gran medida de su influencia y posición, ya que estaban sujetos a las mismas presiones, tentaciones y coacciones que cualquier otro hombre.

Aunque las reformas que hubo en el periodo más tardío de la República cambiaron en cierta medida la composición del Senado, en su núcleo siguió siendo una organización patricia. No se preocupaba por los asuntos de los plebeyos ni de los extranjeros, ni mucho menos de los esclavos, a no ser que por ventura afectaran también a los patricios. Al Senado le gustaba verse como la mano que guiaba la República, y ante cualquier situación adoptaba una perspectiva a largo plazo, diseñando sus políticas

con la mirada puesta en la expansión y la estabilización de la nación. Las Águilas inteligentes explotan esta actitud: al fin y al cabo, es extraordinariamente fácil justificar cualquier cosa si se presenta como servicio a un bien superior.

## Clases sociales

En la sociedad romana, la clase social es un factor complicado que se centra principalmente en dos elementos: la riqueza y la ciudadanía. Los ciudadanos de la República disfrutan de muchos más derechos y privilegios que los residentes foráneos u otros extranjeros; hasta el plebeyo más sucio y pobre puede consolarse con la certeza de que goza de más libertades y protecciones que el esclavo (mimado en comparación) de un rico patrício. Por ejemplo, hacer daño a un esclavo es un asunto de naturaleza puramente civil, que se trata como destrucción de la propiedad y normalmente se castiga con una multa, mientras que atacar a un ciudadano es un delito que puede tener nefastas repercusiones. Los ciudadanos están exentos de ciertos castigos y humillaciones (por ejemplo, la tortura) y no se los puede ejecutar por ningún delito excepto la traición.

Por supuesto, la ciudadanía no lo era todo. El dinero cundía mucho en la antigua Roma; un extranjero rico podía no tener muchos recursos ante la ley si lo engañabas en un negocio pero, desde luego, podía contratar a unos matones para que te hicieran una visita y te mostraran lo erróneo de tus actos. Y, en caso de que lo denunciaras, sus amigos del Senado —cuyas fortunas estaban entrelazadas con las transacciones comerciales del extranjero— harían sin lugar a dudas todo lo que pudieran para anular la denuncia. Los esclavos especializados pertenecientes a romanos ricos, como los tutores o los guardaespaldas bien adiestrados, gozaban de un nivel de protección y de libertad social *de facto* que no tenían muchos plebeyos. Al fin y al cabo, ¿quién quiere enemis-tarse con un patrício poderoso insultando o hiriendo a su posesión más preciada?

En términos históricos había varias clases de ciudadanía distintas, cada una de las cuales proporcionaba diferentes derechos legales y grados de protección, pero en **Los ojos del Águila** los personajes simplemente son ciudadanos o no ciudadanos. Los ciudadanos están representados por el Senado y gozan de todos los derechos legales y la protección de Roma; pueden votar en asambleas, desempeñar cargos públicos, casarse, heredar, crear contratos vinculantes y presentar denuncias en materia civil y penal. Los no ciudadanos no tienen voz ni voto en el gobierno, tienen una capacidad muy limitada de recurrir a la ley en busca de ayuda y están sujetos a cualquier tipo de castigo y humillación que la ley sea capaz de imaginar. Directores, pensad cómo representar la división; era algo muy real en la sociedad romana y puede servir de pasto para un gran número de historias sobre injusticia, persecución, ambición y, por supuesto, venganza.

Estas descripciones de las clases sociales no hacen diferencia entre los roles de género; aunque esto no se atiene demasiado a la historia de Roma, nosotros queremos proporcionar a los jugadores el mayor número posible de opciones para inspirar personajes. Una mujer de la clase social legionaria no sería soldado —a no ser que queráis ser aún más liberales con la historia, claro está— sino más bien alguien que haya ido aprendiendo de su padre legionario mientras crecía. O quizás fuera sirvienta o prostituta en los campamentos militares. De igual manera, aunque los patricios y las patricias recibían tradicionalmente una educación muy diferente, queda a decisión del grupo si eso tiene alguna relevancia.



**Patrício:** Alguien nacido con privilegios, miembro de la élite dirigente de Roma. El linaje de algunas familias patricias se remonta hasta la fundación de la República, mientras que otras son de creación más reciente y se han abierto camino con uñas y dientes hasta la cima mediante un servicio ejemplar, inteligentes matrimonios, florecientes negocios y una buena dosis de intriga. Para los patricios, la educación es algo que se da por sentado, que a menudo queda a cargo de tutores esclavos y que incluye una mezcla de historia clásica, filosofía y oratoria, así como lectura y matemáticas. A los patricios se les enseña a pensar a largo plazo y a mantener el nombre de la familia por encima del propio, para administrar sus fortunas y propiedades con un ojo puesto en las generaciones futuras. Por supuesto, eso no les impide permitirse el estilo de vida decadente que hizo famosa a Roma, por no mencionar las abundantes intrigas y enemistades. Además, estar tan cerca de la cima solo significa poder tener una caída mayor que la de ningún otro...

Los patricios suelen verse a sí mismos como los guardianes de la República, pastores de las masas plebeyas que, de otra forma, dejarían que la gran nación se hiciera pedazos. Este sentido de la responsabilidad civil no siempre tiene los mejores resultados a nivel personal —al fin y al cabo, si uno se ve a sí mismo como el salvador de la civilización, le resulta fácil justificar todo tipo de pecados para conseguir lo que quiere—, pero sigue siendo un punto clave para entender la mentalidad patricia. Aunque solo sea para mantener sus propiedades y estilo de vida, los patricios luchan por que la República se mantenga unida y en funcionamiento a largo plazo.

**Legionario:** Miembro de una legión, una de las muchas que forman el ejército de la República. Tanto patricios como plebeyos sirven en las legiones, donde los plebeyos componen la infantería y los patricios suelen ejercer de oficiales y caballería. Aunque el servicio en la legión es largo, con una duración de seis años para los reclutas y hasta dieciséis para los voluntarios, una carrera militar ejemplar es una de las formas que tiene un individuo emprendedor pero con recursos por lo demás limitados de hacerse notar y medrar en la sociedad romana. Realizar el servicio completo puede incluso darle a un extranjero una oportunidad de conseguir la ciudadanía. Los legionarios reciben un entrenamiento físico y marcial extensivo, marchan grandes distancias y aprenden a trabajar y luchar como una unidad, lo que incluye aprender a construir y asaltar posiciones fortificadas. Incluso tras dejar el ejército, muchos antiguos soldados llevan con orgullo muestras del servicio realizado, lo que les suele valer un respeto mayor.

Formar parte del ejército romano era distinto a formar parte de prácticamente cualquier otro ejército del mundo en aquella época y por ello es algo digno de mención. Aunque el adiestramiento variaba un poco de una región a otra, la intensa disciplina del ejército romano era bastante uniforme y dejaba una impresión duradera, para bien o para mal. Muchos soldados viajaban enormes distancias para los estándares de la época y entraban en contacto con diversos lugares y pueblos exóticos... aunque a veces fuera mediante el combate. Esto hacía que los veteranos fueran en muchos casos sorprendentemente cosmopolitas, sobre todo aquellos de baja extracción que de otra forma no habrían visto más que una esquirla del mundo en toda su vida.





**Plebeyo:** Alguien nacido entre la gente corriente de la República, que es la que compone la gran mayoría de la población. Los plebeyos son auténticos ciudadanos de la República, un hecho del que la mayoría de ellos se enorgullecen en extremo, ya que los distingue de los esclavos y los extranjeros: hace que hasta un plebeyo romano pobre tenga una forma de sentirse superior al rico mercader extranjero con el que se cruza por la calle. Aunque hay plebeyos bastante ricos, la mayoría llevan vidas humildes como obreros, agricultores y artesanos que proporcionan las materias primas y bienes básicos para la economía de la República. Muchos plebeyos reciben una educación básica suficiente para reconocer palabras o símbolos importantes y hacer cuentas sencillas, pero fuera de eso no aprenden más que lo que se les queda por su oficio y por su propia curiosidad.

Un hecho conocido por Águilas avisadas, sacerdotes y políticos por igual es que los plebeyos son de lejos la fuerza más peligrosa de la República, y no ya meramente por su número. Dado el peso de la popularidad y el poder del estigma social en la República, la voluntad de las masas es algo muy real y los generales, senadores y patricios astutos reconocen esto y bailan al son de la plebe siempre que pueden. Algunos plebeyos prominentes también lo reconocen, por supuesto, y están encantados de poner su influencia a su disposición... por su justo precio, claro está.

**Extranjero:** Un cajón de sastre que incluye a cualquier residente de Roma que no sea ni esclavo ni ciudadano. Durante el periodo de la República, Roma era un sitio muy cosmopolita y en sus calles se podían ver visitantes del norte de África, Oriente Medio, el norte de Europa y las Islas Británicas. Los extranjeros ocupan una posición curiosa en la sociedad romana: con frecuencia encuentran abiertos prejuicios por sus extrañas costumbres, sus exóticas religiones o incluso su aspecto; disfrutan de una protección legal mucho menor que el ciudadano medio y casi no tienen voz en el gobierno. Y, sin embargo, son vitales para la economía de la República, por lo que se los tolera e incluso fomenta, para que proporcionen bienes y servicios que los romanos consideran necesarios pero demasiado desagradables o exóticos para producirlos ellos mismos con facilidad.

Los extranjeros disfrutan de un cierto grado de celebridad menor en sus tratos con la mayoría de los romanos, a quienes las costumbres extranjeras les parecen curiosas y que no se cortan en preguntarles sobre su forma de vestir o sus creencias religiosas. Los extranjeros tienen que lidiar con la condescendencia siempre presente de los romanos, incluso con la más bienintencionada —su presunción de superioridad está tan arraigada que la mayoría ni siquiera son conscientes de ella y en caso de que lo fueran, no les importaría—, pero esta actitud permite a los extranjeros una cierta laxitud en su comportamiento, ya que los romanos esperan que actúen de forma algo extraña.





**Esclavo:** Los esclavos son una necesidad diaria en muchos hogares romanos y no solo en los más ricos. La ciudad presenta un dinámico comercio de esclavos con «mercancía» proveniente de todas partes de la República, y la mayoría de los romanos lo ven como un asunto puramente económico, no muy diferente a otras subastas de ganado. Aunque el destino de muchos esclavos es una vida de duro trabajo manual o servicio doméstico, hay una alta demanda de esclavos con formación o talentos especializados que alcanzan precios igualmente altos. Por ejemplo, los griegos educados son muypreciados como tutores para los hijos de los ricos y los hombres fuertes, franceses, galos o de otras tierras lejanasy constituyen un exótico pasto para la arena de los circos. Como es de esperar, los esclavos romanos tienen escasos derechos, pero también disfrutan de una cierta invisibilidad social: pueden pasar desapercibidos fácilmente y así conseguir acceso a un sorprendente número de lugares, siempre que aparen temen estar cumpliendo alguna tarea para sus amos.

Aunque los esclavos pueden comprar su libertad o recibirla de algún otro modo —y esto último es una recompensa no poco común a un servicio fiel, sea durante la vida del amo o como una disposición de su testamento—, quedar en libertad no les otorga automáticamente la ciudadanía. Los esclavos liberados son esencialmente extranjeros nativos en lo que respecta a los derechos que les reconoce la legislación romana; aunque algunos sufren algo de desprecio debido a su antigua posición, esto no es en absoluto universal. De hecho, un romano puede llegar a sentir un cierto respeto, aunque sea a regañadientes, por un exesclavo: debe de haber trabajado industriosamente para comprar su libertad o haber hecho algo bueno para que se la hayan concedido.

## Religión

La creencia religiosa era una parte fundamental de la vida romana y muy importante para entender su sociedad y su forma de ver el mundo. La propia Roma afirmaba tener orígenes divinos, y los éxitos de su expansión militar y diplomática se veían como signos de que los dioses romanos eran fuertes y favorecían a su poderosa nación. La suposición del favor divino contribuye mucho a explicar la actitud de superioridad que mostraban muchos romanos cuando se encontraban con otras culturas: al fin y al cabo, razonaban, si no fueran los favoritos de los dioses más poderosos ¿cómo podrían haber construido una República tan poderosa?

El panteón romano tradicional es bien conocido (Júpiter, Juno, Minerva, Plutón y demás), pero no abarca en absoluto todas las deidades que los romanos reconocían. Las prácticas religiosas romanas eran complicadas y formaban parte de la vida diaria a muchos niveles. Muchos ciudadanos comenzaban el día con oraciones al dios de su hogar, un espíritu que supervisaba la salud y prosperidad de la familia, lo que a menudo complementaban honrando también a ancestros queridos y famosos. Durante ese periodo se hizo popular incluso la adoración a la República misma; la propia nación era una especie de divinidad y la obediencia a ella, una forma de observancia religiosa.

De hecho, el cumplimiento de los rituales religiosos que seguían los romanos englobaba casi todos los aspectos de la vida diaria, e incluso aquellos que en privado pudieran dudar de la eficacia de tales muestras de devoción se esmeraban mucho en observar los ritos apropiados en público. Se invocaban bendiciones para abrir y cerrar negocios, así como para sellar tratos importantes y conmemorar ritos iniciáticos. Los líderes militares y los políticos consultaban los augurios para determinar si sus actos contarían con el favor de los dioses. Hasta una declaración de guerra tenía que aguardar a tener signos auspiciosos, y actuar contra malos presagios se consideraba el colmo de la soberbia y tenía una gran probabilidad de costar una cantidad tremenda de apoyo popular. Por supuesto, los augures eran tan humanos como cualquier otro ciudadano y algunos estaban dispuestos a aceptar sobornos para amañar sus predicciones en favor de los deseos de su benefactor... algo de lo que las Águilas astutas pueden sacar provecho.

También son de especial interés para las Águilas los muchos cultos místicos que florecen por toda la República. Algunos son diminutos, con solo un puñado de seguidores, mientras que otros son vastos, con docenas de comunidades en ciudades repartidas por toda la nación. Algunos están hasta los topes de auténticos y fervorosos creyentes, mientras que otros son en esencia organizaciones sociales; algunos son secretos a voces mientras que otros son cábala celosamente guardadas. Los cultos místicos varían ampliamente en propósito y dogma, pero son objeto de inacabables rumores y especulaciones. En el pasado, las Águilas han investigado unos cuantos, aunque solo fuera para asegurarse de que no estuvieran abonando el terreno de la disidencia y el fanatismo religioso. Estos encargos suelen ser algunos de los más peligrosos para las Águilas pues, como los cultos místicos difieren del dogma establecido, puede resultar muy difícil predecir cómo reaccionarán sus seguidores a la presencia de extraños entre ellos.

## Crimen y castigo

Aunque gran parte de lo que hacen las Águilas elude necesariamente el sistema judicial romano ordinario, hay veces en las que un objetivo es llevado ante la justicia... aunque no antes de que las Águilas hayan conseguido lo que necesitan, por supuesto, o de que le hayan tendido una trampa para incriminarlo. Aun así, tener un conocimiento básico de la Ley es útil para cualquier Águila que quiera usar el sistema como punto de apoyo... o evitar ser víctima de él.

En resumen, la mayoría de las infracciones del día a día son lo que los tribunales modernos llamarían cuestiones civiles, de las que se encarga un magistrado local, un funcionario electo responsable de supervisar un barrio en concreto. El magistrado escucha las declaraciones de ambas partes y de cualquier otra persona que en su opinión tenga alguna aportación relevante que hacer. A continuación dicta una sentencia sumaria, que típicamente implica una compensación económica y quizás un castigo físico limitado para disuadir futuras infracciones.

Merece la pena destacar que, durante el periodo de la República, la corrupción de los jueces es proverbial: aunque aparenten ser imparciales, como funcionarios electos que son no están libres de tomar decisiones basándose en quién haya respaldado su candidatura. A menudo, uno de los primeros pasos de la investigación de las Águilas será descubrir las inclinaciones y prejuicios de un juez, especialmente en los distritos más pobres de la ciudad.

En caso de delitos más graves, los acusados son juzgados públicamente. Se les permite disponer de defensa letrada —fuera de los tribunales hay abogados esperando para vender sus servicios conforme se necesiten— y, en ausencia de un demandante específico que presente los cargos, el abogado representa en su lugar al pueblo romano. La naturaleza pública de los juicios es una parte esencial del proceso, ya que la vergüenza pública y el estigma persistente son elementos clave del sistema legal romano y los procesos secretos están mal vistos. Durante el propio juicio, los abogados intercambian argumentos, moderados por un juez, con los que cada una de las partes intenta a la vez refutar a la oposición y presentar su causa.

Es aquí donde yace uno de los principales obstáculos a los que se enfrentan las Águilas (o una de sus mejores bazas). En una época muy anterior a la ciencia forense reconocida, las pruebas físicas definitivas suelen escasear, por lo que es típico que los juicios se fallen en favor de la parte que tenga el abogado más persuasivo. De hecho, los abogados más populares atraían seguidores a sus juicios públicos y los argumentos más efectivos de algunos incluso se recogían por escrito para la posteridad. La reputación y la opinión popular también eran factores de peso, por lo que hasta delincuentes reconocidos quedaban en libertad si inspiraban el suficiente amor... o temor. Por el contrario, un grupo de Águilas astuto prácticamente puede garantizar la condena de alguien si son capaces de cambiar la opinión pública, sobornar al abogado que se les opone o influir de alguna otra forma en la percepción de grupos importantes.

## Economía

Adaptar la economía romana puede ser un desafío, pero como hay tanto en el *noir* que gira en torno al dinero —sobre todo sobornos, dinero para comprar silencios y todo tipo de ganancias ilícitas—, es importante entender un poco cómo pagaban los romanos. Hacia la época de la República, por Roma circulaban enormes cantidades de monedas normalizadas y la divisa romana era aceptada no solo dentro de la nación, sino también en un cierto número de potencias aliadas, estados vassalos y socios comerciales. Los valores y la inflación de la moneda romana variaron a lo largo de su historia, pero una rápida búsqueda en internet puede proporcionar una gran cantidad de tablas de conversión y hasta los costes de algunos productos comunes en distintas épocas.

No obstante, aunque el uso de la moneda estaba muy extendido, sobre todo en los centros urbanos, de ningún modo era el único medio de realizar transacciones comerciales. Muchos romanos seguían haciendo buen uso del sistema del trueque, intercambiando bienes o materias primas por aquello que deseaban; aunque este método era más común en las regiones más remotas y entre las clases más desfavorecidas, hasta los patricios hacían trueques cuando les convenía. Este procedimiento tenía algo sencillo y eficiente que resultaba atractivo al práctico espíritu romano; al fin y al cabo, las monedas por sí solas no pueden construir una casa, detener un cuchillo o llenar un estómago vacío.

Además, muchos salarios romanos (palabra, por cierto, cuyo origen se atribuye a la práctica de compensar a los soldados romanos con medidas de sal como parte de su paga) incluían bienes comerciales además de pagos en metálico, o en completa sustitución de estos. Quizá la sal sea la mercancía más famosa, pero otras profesiones también recibían pagos en grano y las raciones de productos agrícolas o incluso carne no son cosa inaudita. Como parte de sus ingresos, muchos trabajadores al servicio de comerciantes recibían una pequeña cantidad de los bienes comerciales o servicios de su patrón.

Si entenderos con las tablas de conversión y calcular las tasas de trueque os resulta un engorro que entorpece el juego, siempre podéis utilizar el sencillo recurso de declarar que un denario equivale a un euro, fijar las cantidades a precios modernos y equivalentes salariales y eliminar la mayoría de las formas de trueque (o marcarlas con precios monetarios). Esto implica renunciar a un cierto grado de autenticidad, pero puede facilitar a los jugadores intuir cuánto deberían ofrecer para sobornar al guardia del almacén o a cuánto asciende la fortuna con la que se han encontrado en el cofre oculto bajo la cama del senador muerto.

## CAPÍTULO III — REGLAS Y PERSONAJES

**Los ojos del Águila** está diseñado para dirigirse utilizando **Fate Acelerado**, para poder capturar la naturaleza rápida y dinámica de la intriga romana. A no ser que se indique lo contrario en este capítulo, seguid las reglas y la creación de personajes presentados en **Fate Acelerado**.

### Aspectos

Los personajes de **Los ojos del Águila** tienen cinco aspectos: un **concepto principal**, una **complicación**, un **ideal**, una ***petitio videtur*** y una ***virtus***. Todos ellos difieren ligeramente de los aspectos de **Fate Acelerado**.



## **Concepto principal**

Debido a la prominencia de la clase social en la antigua Roma, el concepto principal de un personaje debe incluir de alguna manera su clase social: *Legionario alboratador cubierto de cicatrices de batalla, Ingenioso esclavo doméstico, Ambiciosa esposa de un patrício caído*, etc. No hace falta que el propio nombre de la clase social esté incluido en el aspecto, siempre que este demuestre a qué clase pertenece el personaje.

## **Complicación**

La complicación de un Águila debería cubrir algún tipo de dificultad que pueda surgir durante el transcurso de una investigación o que complique su relación con la organización: *Más vale moneda en mano que ciento futuras, La injusticia me asquea, Perseguido por los errores de mi padre*, etc. Haced que la complicación pueda ser relevante para el trabajo de vuestras Águilas o de lo contrario no saldrá lo suficiente durante el juego.

## **Ideal**

A pesar de su cínico entorno (o quizás a causa de él) muchos personajes *noir* defienden ciertos ideales, nociones más elevadas que les dan una cierta sensación de estabilidad y de tener un rumbo en la vida. Haced que este aspecto refleje alguna creencia profundamente arraigada, una noción fundamental que guíe gran parte del comportamiento de vuestras Águilas: *Todos los hombres deberían ser libres, Diles la verdad a los poderosos, Soy el elegido de Apolo*, etc. Hasta un Águila más pragmática puede tener una creencia profundamente arraigada del tipo de *Nunca confies en un hombre honesto* o *Cualquier cosa por su justo precio* para reflejar su naturaleza cínica.

## **Petitio videtur**

La *petitio videtur* es otra poderosa motivación, una que puede hacer que un Águila siga adelante a pesar de tenerlo todo en su contra. Este es el precio que pidió a cambio de su servicio en las Águilas, así que es improbable que se trate de algo que haya decidido a la ligera. Saber el objetivo por el que se esfuerza un Águila puede ser una forma estupenda de entender a qué aspira... y qué está dispuesto a hacer para conseguirlo. Al fin y al cabo, *Mi hijo merece una vida mejor* es el tipo de motivación que puede llevar a una persona a hacer casi cualquier cosa, e incluso otras más egoístas como *Un día no muy lejano él será mío para siempre* o *Cuando sea rico podré permitirme ser mejor persona* pueden dar pie a un montón de historias interesantes, por no mencionar los forzados.

## **Virtus**

Este aspecto, procedente de la palabra que significa «excelencia» en latín, describe un talento o cualidad que hace destacar al Águila, a menudo la razón por la que quien lo reclutó lo buscó en primer lugar. Aunque no debe ser algo sobrenatural, puede representar aptitudes o ventajas realmente excepcionales, especialmente aquellas relacionadas con un campo o talento específicos. Por ejemplo, *Muerte súbita cuando empuño una espada* marca a un Águila como un peligroso enemigo en combate, mientras que *Hablando puedo hacer salir a un gato de un carro de pescado* representa un talento menos letal pero no menos útil para convencer a la gente de que haga casi cualquier cosa, y *Un amigo a la vuelta de cada esquina* significa que el Águila tiene una red de aliados e informadores, esté donde esté. Sea cual sea la naturaleza de la *virtus*, no os cortéis: este es el momento de hacer un impresionante alarde de talento.

## Plegarias

**Los ojos del Águila** usa los estilos de **Fate Acelerado**. Sin embargo, en consonancia con el espíritu de la ambientación, se presentan como plegarias a seis deidades romanas especialmente apropiadas, cuyas bendiciones hacen posibles varias tareas... y cuya ira trae la ruina sobre empeños malditos. Jugadores, usad las plegarias para indicar vuestro estilo a la vez que añadís un poco de color y evitáis la terminología de juego. Como es natural, podéis darle algún giro a estas plegarias según convenga a vuestra Águila y a la historia.

### Minerva (Ingenioso)

Minerva, hija de Júpiter, es la diosa de la sabiduría y especialmente de su expresión mediante las artes, los negocios y la victoria estratégica. Esto puede parecer una diversidad problemática para una sola diosa, pero los romanos no ven en ello conflicto alguno: tales actividades tienen raíces comunes en una mente aguda y una habilidad especial para el aprendizaje. Minerva puede quedarse prendada de individuos especialmente brillantes y no tiene reparos en colmarlos de favores, aunque nunca hasta el punto de que dejen de usar por completo su ingenio. Como corresponde, pues, es la patrona de las acciones Ingeniosas.

**Plegaria:** «Con la voz de Minerva, *[declaro mi acción]*».

### Mercurio (Rápido)

Mercurio, el mensajero de los dioses, suele hacer de intermediario entre los asuntos de dioses y mortales, trayendo mensajes y edictos a la tierra y apareciéndose a los héroes portando bendiciones divinas. Aunque es famoso por ser el dios de los viajeros y los mensajeros, Mercurio también es un dios de la magia y la medicina y siempre actúa con prontitud para encontrar la ruta más rápida y sencilla para resolver problemas en apariencia complejos. Mercurio valora a los que tienen la mente vivida y los pies rápidos, lo que lo convierte en el patrón de las acciones Rápidas.

**Plegaria:** «Sobre las alas de Mercurio, *[declaro mi acción]*».

### Juno (Cauto)

Juno, esposa de Júpiter y protectora de las mujeres romanas, es una figura compleja. Mientras que su marido es famoso por sus exabruptos, su infidelidad y sus arrebatos de mal genio, Juno es mucho más reservada, pero aquellos que confunden sus calladas estratagemas con debilidad siempre acaban sufriendo las consecuencias. Es una figura que representa la destreza marcial y la fidelidad marital, invocada para la defensa y para honrar los votos, y aunque su ira carece de la terrible inmediatez de la de su marido, es denodada, duradera y espantosamente concienzuda. Su eterna planificación y su aspecto reservado la convierten en la patrona de las acciones Cautas.

**Plegaria:** «Que Juno me escude mientras *[declaro mi acción]*».

## **Plutón (Furtivo)**

Plutón, señor del Inframundo y hermano de Júpiter, es uno de los dioses más poderosos. No se considera una figura del mal, sino que es respetado como soberano del reino en el que en última instancia moran todos los hombres. Plutón, celoso dios de unos aterradores dominios, rara vez es invocado por los vivos por temor a ser arrastrados a su reino. Como es natural, esta naturaleza prohibida convierte a Plutón en una figura prominente en muchos cultos místicos y otras sectas secretas. El tremendo aunque rara vez invocado poder de Plutón lo asocia con las acciones Furtivas: las palabras y hazañas más oscuras a menudo tienen que ver con su reino.

**Plegaria:** «Que los ojos de Dis observen cómo *[declaro mi acción]*». (Esto hace referencia a Dis Pater, un antiguo dios de los muertos que acabó fusionándose con Plutón. El nombre «Dis» se usaba para referirse a Plutón de manera indirecta).

## **Júpiter (Llamativo)**

Júpiter, rey de los dioses y soberano de los cielos, es un ser cuyas inmensas pasiones solo encuentran rival en su colossal poder. Su águila sagrada blasona incontables construcciones romanas e invocar su nombre significa hacer el juramento más solemne. Júpiter puede ser extremadamente generoso y afectuoso cuando está tranquilo, pero su temperamento cambia enseguida cuando lo ofenden y su ira cae como una tormenta de rayos. Sus arrebatos y bendiciones rara vez son sutiles, lo que le lleva a favorecer las formas de actuar Llamativas.

**Plegaria:** «Por la piedra de Júpiter, *[declaro mi acción]*».

## **Marte (Vigoroso)**

Aunque Marte es célebre como dios de la guerra, los romanos también creían que era una deidad agrícola y un protector del pueblo. Aunque algunas de las características de Marte están adaptadas del dios griego Ares, por lo general los romanos ven a Marte con mucho más respeto; se lo considera un guardián y un guerrero sagrado, más que el toscos brutos de la mitología griega. Con su espíritu agresivo y su virilidad incontestable, es la personificación de las acciones Vigorosas.

**Plegaria:** «Marte, mírame, *[declaro mi acción]*».

## **Usar las Plegarias**

En la partida esto no son hechizos mágicos de verdad, sino simplemente formas de enunciar las acciones del juego de forma que contribuyan al ambiente: en vez de decir «Desenvaino mi espada y utilizo un estilo Vigoroso para intimidarlos», resulta más evocador decir «Desenvaino mi espada y rezó a Marte para que me sonría mientras los convenzo de que retrocedan».

## Proezas

Las proezas en **Los ojos del Águila** funcionan igual que en **Fate Acelerado**. Directores, tened en cuenta que el hecho de que los jugadores creen una proeza que les permita ignorar las reglas habituales y hacer algo guay o decir algo cierto no anula automáticamente el dramatismo de la investigación. **Los ojos del Águila** va de desenmarañar redes de engaños y las proezas son una forma perfecta de hacerlo. Les dan a los jugadores una forma de atajar hasta el corazón del misterio de una forma adecuada para sus personajes. Al fin y al cabo, el *noir* trata con verdades crudas, pero si los jugadores no pueden ni acercarse a esas verdades, están abocados a la frustración. Así que, en lugar de ver esas proezas como impedimentos, utilizadlas para aumentar la tensión ofreciéndoles a los jugadores atascados una vía de escape del callejón sin salida o dejándoles resolver enigmas que nadie más podría.

Por ejemplo, pongamos que un jugador quiere una proeza llamada *Puedo leer a la gente como un libro abierto*, que le permite a su Águila saber sin tirar, una vez por sesión, si alguien le está mintiendo. En un juego construido sobre las mentiras y el engaño, una proeza así puede causar rechazo, pero recordad: se supone que las Águilas tienen que desentrañar esos misterios. Además, saber si alguien está mintiendo una vez por sesión no es pedir demasiado; de hecho, para un director inteligente directamente puede ser útil. Garantizar al menos una verdad absoluta por sesión sin lugar a dudas puede ser de mucha ayuda para grupos que estén luchando por desenmarañar tramas complicadas e intrigas con varias capas superpuestas.

## Clases sociales y dinámica de grupo

Dadas las marcadas distinciones entre clases sociales de la antigua Roma, puede parecer difícil diseñar misterios que personajes de distintas clases puedan investigar todos por igual, pero hay formas de hacerlo sin por ello dejar de ser fieles a la cultura romana tal como se presenta. En primer lugar, estas distinciones de clase en realidad pueden jugar a favor de las Águilas: los soldados por naturaleza son cordiales con otros soldados, los esclavos pueden tener acceso a casi cualquier parte si están haciendo lo que les manda su amo, los patricios pueden esperar hospitalidad de otros patricios, a los extranjeros les puede resultar fácil establecer relaciones con otros extranjeros, etc. Siempre que se mantenga dentro del «contexto» de su clase en la sociedad, un Águila puede disfrutar de un cierto grado de invisibilidad social y camaradería.

Si es necesario, directores, podríais dividir el grupo cuando emprendan su tarea. Pongamos por ejemplo que las Águilas tienen que infiltrarse en la mansión de un rico senador para buscar pistas. El patrício del grupo podría crear algún pretexto de negocios, trayendo consigo al extranjero como socio comercial y al soldado como guardaespaldas, mientras el plebeyo acompaña al esclavo como «supervisor» para dar la vuelta a la mansión y meterse por las cocinas y las dependencias del servicio, donde pueden hablar con la otra mitad de los habitantes de la casa. Puede que dividir al grupo le dé más trabajo al director, pero asegura que todos los personajes tengan una tarea que realizar y un momento para lucirse, sin mencionar que incrementa la tensión, ya que las Águilas tienen que enfrentarse al peligro solas.

Por supuesto, directores, si no conseguís imaginar cómo puede participar una determinada clase social en una historia, siempre podéis vetar los personajes de esa

clase. Aunque esto suele ser el último recurso, puede ser mejor que forzar una clase social determinada en una situación donde realmente no encaja. En cualquier caso, antes de que dé comienzo una investigación, dedicad unos minutos a supervisar la composición de clases sociales del grupo y hacer una lluvia de ideas de formas en que cada Águila podría interactuar con la historia. Como regla general, siempre que haya una explicación razonablemente plausible de por qué cada Águila podría formar parte de la escena, es mejor no buscarle tres pies al gato; ¡recordad el concepto de *satis*!

## Conspiraciones

Casi por definición, aquellos a quienes investigan las Águilas no son malhechores ordinarios; el sistema legal romano común y corriente basta para tales maleantes. Por el contrario, las Águilas suelen enfrentarse a criminales y conspiradores que quedan fuera de los mecanismos correctivos normales de la sociedad, ya sea por su noble origen, su enorme riqueza, su despiadada reputación, el amor del público o algún otro talento o cualidad especial. Al investigar a tales intocables, a menudo no basta simplemente con reunir pruebas; también es necesario desmantelar la red o reputación que los protege de las consecuencias.

Para representar esta enmarañada red de salvaguardas, maniobras de distracción y planes de contingencia, las investigaciones de **Los ojos del Águila** se centran en la **conspiración**. Cada conspiración tiene unas casillas de estrés y, quizás, algunas consecuencias. Antes de que el objetivo pueda ser sometido a un castigo que ponga fin a la partida y resuelva de verdad el problema, la conspiración ha de ser «derrotada». Mientras a la conspiración le quede aunque sea una casilla sin marcar, aún quedará por ahí algún vestigio de problemas y las Águilas seguirán teniendo trabajo que hacer.

Las casillas de la conspiración no tienen que servir forzosamente de protección contra los ataques físicos, aunque podrían representar a los guardaespaldas y otras medidas de precaución si la historia implica sortear tales peligros para poder continuar la investigación. En teoría, a menudo hay muy poco que impida que un Águila se dirija directamente a su objetivo y le meta un cuchillo entre las costillas. En la práctica, no obstante, el asesinato rara vez resuelve el tipo de problemas que se encarga resolver a las Águilas; si fuera así de sencillo, probablemente el objetivo ya estaría muerto.

En otras palabras, matar al senador corrupto que mandó asesinar a uno de sus rivales puede parecer la solución al problema... pero, si la conspiración aún tiene casillas vacías, quizás resulte que no era más que un peón, lo que significaría que las Águilas acaban de eliminar una pista que podría haberlos conducido al verdadero cerebro de la trama. O quizás descubran que ha dejado tras de sí una lista de personas a las que liquidar si se diera el evento de su muerte prematura, y ahora las Águilas tienen que afanarse por descubrir quién está en la lista y evitar que los matones hagan su sangriento trabajo. Puede incluso que la muerte del senador haya creado un vacío de poder que produzca una situación mucho más peligrosa e inestable que el problema que estuviera causando, fuera cual fuese.

## Estrés de las conspiraciones, *claritas*, consecuencias

Aunque las conspiraciones no son personajes en sentido estricto, siguen pudiendo sufrir estrés y tener consecuencias. A diferencia de un personaje, una conspiración puede tener más de 3 casillas de estrés. Cuanto más complicadas se vuelven las conspiraciones, más casillas de estrés y huecos para consecuencias tienen:

- Una conspiración sencilla que se pueda resolver con 2 o 3 escenas de investigación sólida (lo que viene a ser una sesión de juego corta) tiene de 2 a 4 casillas.
- Una conspiración compleja que pueda necesitar entre 4 y 5 escenas (una sesión de juego larga, o quizás dos cortas) tiene entre 4 y 7 casillas de estrés y quizás un hueco para consecuencias.
- Una conspiración realmente laberíntica que se tarde tres o más sesiones en desmontar podría tener de 7 a 10 casillas de estrés y es probable que tenga uno o más huecos para consecuencias (véase a continuación).

Los jugadores pueden infiligr estrés a la conspiración, como si fuera un personaje cualquiera. Sin embargo, no se puede atacar la conspiración en cualquier momento: se requiere una situación en la que las Águilas tengan una oportunidad de avanzar su investigación de manera significativa, a discreción del director de juego. Estos momentos se llaman *claritas* («claridad» en latín).

La mayoría de las veces, los momentos de *claritas* surgen de manera natural: algunos ejemplos de momentos válidos son las dramáticas confrontaciones con los antagonistas, los tensos interrogatorios y los bien merecidos resultados de laboriosas investigaciones, aunque no son en absoluto los únicos. Jugadores, si sentís que una situación está rebosante de *claritas*, ¡exponed vuestras razones!

Jugadores, en los momentos de *claritas* podéis atacar la conspiración. Directores, si los jugadores se están enfrentando a un antagonista activo, la conspiración se defiende usando el estilo pertinente de ese antagonista. Si, por ejemplo, las Águilas están tratando de sacarle la verdad a un senador corrupto, tirad Defender por la conspiración usando el estilo de Plutón de ese senador. Si no hay un antagonista activo, estableced una oposición pasiva teniendo en cuenta los éxitos y fracasos en los que las Águilas hayan incurrido a lo largo del camino.

Algunas conspiraciones pueden sufrir consecuencias, lo que indica que son especialmente difíciles, ingeniosas o peligrosas... o que pueden recuperarse justo cuando las Águilas crean haberlas desmontado por fin. A nivel de mecánicas de juego, tener uno o varios huecos para consecuencias puede evitar en cierta medida que una sola tirada afortunada deje fuera de juego una conspiración, ya que esto representa los niveles extras de planificación o preparación que le han dedicado los conspiradores.

Al igual que ocurre con las casillas de estrés, los huecos para consecuencias de la conspiración aumentan conforme crece su complejidad:

- Una conspiración diseñada para una sola sesión puede tener un hueco para una consecuencia leve o no tener ninguno.
- Una conspiración para dos o tres sesiones puede tener huecos para una consecuencia leve y otra moderada.
- Una conspiración realmente compleja o duradera puede tener huecos para una consecuencia leve, una moderada y otra grave, lo que la haría extremadamente difícil de resolver.



## ***Extrema***

Que una conspiración ya no pueda sufrir más estrés y no le queden más huecos para consecuencias no siempre acaba con la conspiración en el acto (aunque evidentemente puede hacerlo si eso es lo adecuado para la historia). No obstante, si no acaba con ella inmediatamente significa que las Águilas están cercando su objetivo, para bien o para mal, lo que quiere decir que la siguiente escena será la *extrema*, el último acto. Esta es la escena que marca el cierre del encargo actual, en la que transcurre el enfrentamiento contra los villanos y las preguntas hallan su respuesta. Directores, aunque no hace falta que dejéis todos los cabos bien atados, dedicad un momento a resolver los puntos principales de la investigación.

Tampoco escatiméis las revelaciones en la *extrema*: si las Águilas han desmontado completamente la conspiración, con sus consecuencias y todo, ¡se han ganado esas crudas verdades! Deja al descubierto todos los secretos que queden, saca a escena a todos los malhechores que estuvieran esperando entre las sombras y dale a las Águilas un enfrentamiento final o un último momento de revelación en su investigación. Una buena regla general, directores, es hacer que cada jugador plantee una pregunta que quiera que se resuelva en la *extrema*, algo relacionado con el misterio a lo que le haya estado dando vueltas, e intentar contestar tantas como podáis dentro del marco de la estructura narrativa. No hace falta que se lo deis todo envuelto para regalo y con un lacito, pero sí debéis intentar que los jugadores se queden satisfechos, incluso aunque las respuestas ofrezcan escaso consuelo para sus personajes.

También está la cuestión de qué hacer cuando la narrativa parece haber llegado a su conclusión natural, pero la conspiración aún tiene casillas de estrés o huecos para consecuencias vacíos. Por supuesto, podríais dar un «falso final», donde un problema se resuelve solo para revelar que había otros asuntos acechando tras él. Si esto no parece posible —si prologar la historia fuera a quedar demasiado artificial—, entonces ignorad las casillas, concluid la historia y ya está. Por supuesto, guardaos las casillas de más para la próxima conspiración, pues no hay duda de que los enemigos de las Águilas volverán para cobrarse la venganza.



## DESMONTADA ANTES DE TIEMPO

¿Qué pasa si la conspiración queda desmontada, pero la historia aún no ha alcanzado un punto satisfactorio donde detenerse? La respuesta corta es que, tal como si fuera un personaje derrotado, quizás la conspiración tampoco esté aún muerta y enterrada.

Que una conspiración quede desmontada significa que las Águilas han hecho un avance significativo en sus esfuerzos, uno que ha dejado a su oposición tambaleándose al menos momentáneamente. Qué quiere decir esto exactamente depende de la escena en cuestión, pero siempre debería representar una clara ganancia para las Águilas; no es momento de ser tacaños. Recompensad a los investigadores por sus esfuerzos: desenmascarad villanos, eliminad obstáculos, contestad preguntas, retirad peligros, proporcionad asistencia... cualquier cosa que parezca apropiada para la narración en ese momento. Si no hay ningún beneficio obvio, planteádselo a los jugadores y adoptad la sugerencia más adecuada.

En términos de juego, desmontar una conspiración tiene un lado positivo y uno negativo. El lado negativo es que no se permiten más tiradas de *claritas* durante esa escena. Al igual que a un personaje derrotado no se le puede infilir más estrés durante la misma escena, a una conspiración tampoco. Los antagonistas pueden meterse en conflictos de manera individual y recibir estrés, pero la propia conspiración no puede sufrir más golpes hasta la próxima escena.

El lado positivo es que las Águilas obtienen una ventaja mecánica durante el resto de la escena o, si la escena está a punto de acabar, una ventaja que se mantiene durante la siguiente. Una buena opción es un aspecto relacionado con la victoria, tal como *Pisándole los talones al senador* o *Todo el Aventino los vio sangrar*, aunque una nueva proeza también podría ser una opción adecuada, algo así como *Emboscada bien planeada*, que otorgue +2 a las tiradas de las Águilas en la primera ronda del siguiente conflicto.

Este beneficio se desvanece al final de la escena a la que se aplique, ya que la conspiración se habrá recomposto un poco, eliminando la ventaja de las Águilas. Si la conspiración vuelve a caer antes de que su beneficio expire, el nuevo beneficio se suma al antiguo durante el tiempo cuyas duraciones coincidan.

## Utilizar las conspiraciones

A los jugadores les puede costar un poco entender que encontrar pruebas fehacientes de la culpabilidad de un criminal no tiene por qué significar el final de la conspiración. En las historias de género negro nunca basta solo con tener pruebas y mucho menos con «tener razón»: este es un mundo en el que sobornos, traiciones, campañas difamatorias y demás trucos sucios están a la orden del día.

En teoría, las Águilas pueden acabar la primera escena con todas las pruebas físicas que necesitarían para demostrar que su objetivo ha cometido un crimen abyecto... y que la conspiración tenga aún cinco casillas de estrés vacías. Eso significa que el caso no ha hecho más que empezar. Rellenar el resto de las casillas de la conspiración puede implicar enfrentarse con otros que también vayan en busca de las pruebas, burlar al juez corrupto que trata de impedir que el caso llegue a buen puerto, conseguir la ayuda de funcionarios locales para influir en la opinión pública, etc. Como regla general, jugadores, dad por sentado que os encontraréis con los siguientes contratiempos:

- Mientras no estén llenas todas las casillas de la conspiración, nadie os creerá.
- Mientras no estén llenas todas las casillas de la conspiración, no será seguro sacar las pruebas a la luz.
- Mientras no estén llenas todas las casillas de la conspiración, habrá un cómplice, un secuaz o un cerebro oculto que estará dispuesto a continuar con la tarea del criminal... o que ha estado tras ella desde el principio.
- Mientras no estén llenas todas las casillas de la conspiración, quizás os hayáis quitado de encima a vuestros enemigos por el momento, pero solo estarán «de vacaciones en la playa» y, si no acabáis con ellos, volverán buscando venganza.

De hecho, esto es parte de lo que convierte la conspiración en una herramienta narrativa tan útil. Ayuda a los jugadores a entender el ritmo de la investigación y también les muestra cuánto han avanzado hacia resolver el misterio por completo. Esto puede ayudar a evitar que los jugadores se sientan frustrados: cuando ven que a la conspiración aún le quedan algunas casillas de estrés, saben que los giros y complicaciones a los que se están enfrentando forman parte de la historia, y que el director no los ha metido de manera arbitraria para limitarlos o ralentizarlos.

Directores, recordad que la conspiración está para marcar el progreso del caso, no para fastidiar y castigar a los jugadores. Cuando introduzcáis un nuevo giro, no invalidéis lo que los jugadores hayan conseguido hasta ahora. El *noir* ya es lo bastante sórdido sin que los jugadores sientan que cada acción es completamente fútil... o, aún peor, que los están castigando por no investigar la conspiración de la forma «correcta».

Aunque tú no pienses que sea buena idea que los jugadores maten al senador corrupto —incluso si lo hacen en contra de las órdenes de la Sinistra— deberían seguir sacando algo de ello. Quizás no sea algo tan bueno o tan relevante como lo que podrían haber obtenido de otra forma, y en última instancia les reporte más problemas de lo que vale pero, aun así, habrán conseguido algo.

## CAPÍTULO IV — SECRETOS, MENTIRAS Y SANGRE

---

Por supuesto, ni las Águilas ni la Sinistra serían necesarias si no fuera por los interminables misterios, escándalos, intrigas, crímenes y demás asuntos que requieren su excepcional atención. Y ya que las Águilas no se encargan de situaciones comunes y corrientes —aunque algunas puedan parecer relativamente ordinarias en un principio—, es importante entender cómo construir historias que exijan su participación.

### La anatomía de un misterio

El *noir* vive de las tramas complicadas y las redes de engaños, cuya preparación puede intimidar un poco, sobre todo si uno está tratando de montar una partida informal rápida. Por fortuna, es posible descomponerlo todo en unas pocas categorías sencillas, mezclarlas y sacar tramas sorprendentemente complejas en cuestión de minutos.

#### El *Statu quo*

Solo se llama a las Águilas cuando hay un problema que hay que resolver, o quizás un problema inminente que hay que atajar antes de que cause perjuicio. Pero para tener un problema, primero tienes que saber qué elemento del escenario es el objetivo —qué es lo que está en riesgo o en juego—, lo que significa que tienes que conocer la situación tal y como está. Una vez que la conozcas, puedes idear cómo podría hacerse pedazos si las Águilas no interviniieran.

Aquí es donde cobra importancia el *Statu Quo*: el estado de las cosas que hay que proteger o restaurar. Aquí tenéis algunos ejemplos de *Statu Quo* que quizás encontréis útiles como puntos de partida para desarrollar vuestros escándalos.

**Hogar feliz:** ¿Qué puede haber mejor que una familia que se quiere? Por supuesto, todas las familias tienen sus roces pero, en general, en esta familia todos se quieren y se llevan bien.

**Estabilidad política:** El Senado atraviesa una época de calma y cooperación relativas, y las actividades de la República se llevan a cabo con tanta honestidad y urbanidad como cabría esperar.

**El negocio marcha:** Hay cierto negocio (ilegal o legítimo) que va como la seda, por lo que reporta dinero a todos los implicados con una dificultad y un alboroto míminos.

**Pax romana:** Las legiones no están luchando ninguna gran campaña y no hay ataques enemigos ni rebeliones en el horizonte. Bueno, al menos, nada digno de mención.

## **La Ruptura**

Ahora que ya tenéis una situación básica, es el momento de introducir el elemento que amenaza con arruinarlo todo: la Ruptura. Echadle un vistazo a ese precioso y prístino *Statu Quo* y pensad en cómo hundirlo. ¿Está bajo la presión de fuerzas externas? ¿Sucumbe a la decadencia y al desorden desde dentro? ¿Ambas cosas? ¿Qué es lo que le pasa y por qué?

Si tenéis prisa o si no se os ocurre ningún problema adecuado, aquí tenéis una lista rápida de Rupturas clásicas del género negro que podéis usar. Coged una, emparejadla con el *Statu Quo* y preguntaos cómo puede introducir problemas y caos esa Ruptura. Por ejemplo, si vuestro *Statu Quo* es un Hogar Feliz, tomar el Dinero como Ruptura podría significar que hay un joven heredero cansado de esperar su fortuna, o quizás que la familia atraviesa una época difícil y ha acumulado deudas peligrosas. Una Ruptura de Poder puede indicar perfectamente que la familia entera es ambiciosa y está dispuesta a realizar actos oscuros para expandir sus posesiones, o podría significar que tienen alguna influencia que otro quiere.

**Dinero:** Hay alguien que tiene la posibilidad de sacar una buena tajada de este problema, o quizás solo esté tratando de arañar lo suficiente para mantener a raya a los cobradores. ¿De quién se trata?

**Sexo:** Quizás crean que es amor, quizás sepan que no lo es, pero la temperatura está subiendo de una forma que no debería y esta nueva relación amenaza con derribar otras.

**Poder:** Se puede ganar influencia rompiendo el orden actual y reemplazándolo por uno nuevo. Alguien está haciendo una jugada con la que está causando mucho daño.

**Secretos:** Todo el mundo tiene algo que preferiría que los demás no supieran. El chantaje es un arma antigua pero efectiva y hay personas que matarían con mucho gusto con tal de que ciertas cosas no salieran a la luz.

**Locura:** Roma tiene una larga y sangrienta historia de locura, sobre todo entre los poderosos. Los lunáticos son fuente de gran estigma y vergüenza, por no mencionar enemigos peligrosamente impredecibles.

**Venganza:** A veces la justicia permitida por la ley se queda corta respecto a lo que merece el autor de un delito, eso si es que llega a ser castigado. Y no todo el mundo se contenta con dejarlo correr. Ya lo creo que no.

**Traición:** Alguien importante se está cambiando al bando del que antes era un odiado rival suyo, o quizás simplemente se esté poniendo a trabajar por cuenta propia. De una forma u otra, ocurre en el peor momento posible.

**Fanatismo:** La fe puede ser un consuelo, pero también un arma. Pertenezcan a una corriente religiosa dominante o a un culto místico, los fanáticos religiosos lideran inquisiciones y ordenan perpetrar crímenes en nombre de sus dioses.

## El Villano

Como antagonista de la historia, el Villano es quien está detrás de los problemas a los que se enfrentan las Águilas. En el *noir*, la cuestión más importante que hay que preguntarse a la hora de decidirse por un Villano quizá sea *cui bono* («¿quién se beneficia?»). Al fin y al cabo, la gente no coge y altera el *status quo* porque sí, sobre todo de forma arriesgada o destructiva. Un buen antagonista siempre tiene una sólida motivación para sus actos, por muy malévolas o demenciales que le pueda parecer a los demás. Hasta los locos tienen sus razones para hacer lo que hacen, y mucho más los políticos sagaces y los genios del crimen despiadados, así que si hay alguien actuando de forma que llame la atención de las Águilas, lo que esté en juego y los motivos deben ser acorde al riesgo.



**El Bruto:** Este villano coge todo lo que quiere y ya está, y lo que le falta de sutileza lo suple con pura fuerza bruta y crueldad. Es más, tiene tanto poder que, aunque se le ve venir de lejos, eso puede no bastar para estar preparado para su llegada. El Bruto no tiene por qué ser violento físicamente, aunque puede serlo: un político Bruto podría perfectamente usar la ley como objeto contundente con el que apalear a sus enemigos, de la misma forma que un delincuente Bruto usaría una porra para golpear las rodillas a sus rivales. Los Brutos son excelentes villanos «directos» para que los personajes hagan un alarde de capacidad o, por el contrario, para obligarlos a encontrar nuevas formas de resolver sus problemas distintas al simple uso de la fuerza.

**El Corruptor:** Este antagonista no quiere tanto derrotar a sus enemigos como convertirlos a su causa. El Corruptor suele aparecer primero como aliado, ofreciendo a las Águilas algún tipo de ayuda: dinero, información o incluso mero consuelo. Sin embargo, cuanto más tiempo esté un Águila en las garras del Corruptor, mayor será el precio de sus regalos, hasta que el Águila esté completamente bajo su dominio, o tan comprometida que no tenga más opción que hacer lo que a su nuevo amo se le antoje o ser destruida. Los Corruptores son excelentes villanos secundarios y grandes oponentes para personajes con inclinación social que puedan disfrutar abriéndose camino entre la red de secuaces del Corruptor y desenmarañando su telaraña de promesas y traiciones.

**El Genio del Crimen:** El Genio del Crimen —quizá el antagonista más difícil de todos de retratar al vuelo, pero también uno de los más agradecidos—, es el villano de los ardides. Los Brutos amenazan, los Corruptores seducen, pero los Genios del Crimen urden planes que los superan a ambos. Lo típico es que empleen distracciones e información falsa para enmascarar sus verdaderos propósitos y que tengan en marcha planes de contingencia para que un plan frustrado no sea más que un contratiempo. Una de las claves para representar a un Genio del Crimen es la finta: rara vez van derechos a su objetivo, sino que dejan preparados unos cuantos amagos y pistas falsas para que sus enemigos se delaten. Los Genios del Crimen son excelentes antagonistas para poner a prueba la agudeza y percepción de las Águilas, ya que desentrañar sus planes requiere dedicación e ingenio.

**La Piltrafilla:** La Piltrafilla, un tipo de antagonista inusual, es alguien a quien las Águilas tienen que proteger o con quien tienen que tratar de alguna otra forma para cumplir su cometido, pero cuyos propios defectos complican el trabajo en grado sumo. No presentan necesariamente una oposición activa a las Águilas, simplemente son incapaces de desenvolverse por sí mismos de alguna forma crucial que dificulta la investigación. Puede que sean cobardes, dados a contar su vida en el peor momento, presa de una adicción o simples incompetentes cuando lo que hace falta es alguien con pericia. Las Piltrafillas ponen a prueba la paciencia y el ingenio de los personajes, ya que presentan una situación en la que las Águilas no pueden simplemente combatir o burlar a su «enemigo», sino que tienen que encontrar una forma de arreglárselas con un personaje que es un perfecto incompetente.



## El Giro

Otro elemento clásico del género negro es el Giro, un momento o elemento que hace que una investigación vaya por un camino inesperado o que los acontecimientos den un vuelco hacia una dirección imprevista. Aunque no es necesario que aparezca en todas las investigaciones —de hecho, si se abusa de él, el Giro pierde todo su impacto, pues los jugadores empiezan a esperárselo—, un buen Giro refleja la paranoia y la incertidumbre que subyacen en el corazón de muchas grandes historias *noir*. Casi nada es nunca tan simple, fácil o evidente como parece, y a menudo los viejos amigos son los que están en la mejor posición para apuñalarte por la espalda.

Un buen Giro fluye naturalmente desde la situación: aunque los jugadores no lo hayan visto venir, debería tener sentido en el marco de la ficción establecida hasta el momento. Si las Águilas han descubierto tras múltiples escenas que el líder de un culto místico está obsesionado con ciertos textos antiguos y que haría cualquier cosa por conseguirlos, hacer que de repente esos textos dejen de importarle por completo no es un Giro. No es más que un obstáculo arbitrario que es probable que frustre a los jugadores, ya que no tiene sentido dentro de la historia establecida hasta ese punto.

La mejor forma de asegurarse de que un Giro no dé la sensación de ser un castigo o una desviación aleatoria es sembrarlo en la historia con antelación, aunque solo sea un poquito, para que los jugadores puedan volver la vista atrás y decir «¡Ahora todo tiene sentido!». Si te preocupa estarle dando demasiada información a los personajes, pero quieres que los jugadores la conozcan para crear tensión y evitar resultar demasiado artificiosos, puedes hacerlo mediante un cambio de plano o algún otro recurso narrativo que tenga lugar fuera de la vista de las Águilas. Por ejemplo, si quieres establecer que un amistoso tabernero es en realidad un miembro del culto místico que las Águilas están investigando, puedes continuar narrando después de que las Águilas se hayan marchado, describiendo cómo el tabernero se agacha a coger un tonel de vino... dejando al descubierto el tatuaje del culto que tiene en la nuca y que antes le ocultaba la túnica. Ahora los jugadores lo saben pero sus personajes no, lo que puede aumentar mucho la tensión dramática.

Por supuesto, aunque a algunos jugadores les gusta la tensión que añade saber cosas que sus personajes no saben, a otros jugadores les desagrada conocer las respuestas antes que sus personajes, ya sea porque sienten que eso estropea el suspense o porque no quieren hacer distinción entre lo que sabe el jugador y lo que sabe el personaje. El exceso de conocimiento por parte de los jugadores o «metajuego» puede ser problemático, especialmente en un juego orientado al misterio; aunque a los jugadores no les preocupe «hacer trampas» con esta información, esto puede eliminar en parte la satisfacción de descubrirla ellos mismos. Por tanto, directores, antes de dar información de esta forma, suele ser mejor preguntar primero a los jugadores, para poder usar las técnicas que más se adecuen a vuestro grupo.



**La subsiguiente Ruptura:** Una forma sencilla de introducir un Giro es trabajar en una nueva Ruptura justo tras la resolución de la primera. Una investigación que empiece con las Águilas siguiendo un rastro de Dinero en persecución de un senador ladrón podría desviarse de repente hacia una historia de Venganza al descubrir que el senador ha estado robando para financiar una enorme *vendetta* contra un rival político al que culpa de la muerte de su familia.

**La traición:** Quizá el movimiento más clásico del género negro, en el que un supuesto aliado traiciona de repente a los jugadores, normalmente en el momento menos oportuno. Si se hace correctamente, deja a los jugadores con la boca abierta de par en par, ya que los personajes tienen que reevaluar rápidamente sus prioridades y el panorama de sus alianzas. Aún más debilitante que el revés inicial es la paranoia que se establece a continuación: si un aliado puede volverse un traidor, ¿quién sabe en quién se puede confiar? Para que una Traición funcione lo mejor posible, los personajes tienen que tener ya algún tipo de relación con el traidor. No hace falta que sean los mejores amigos, pero la traición por parte de alguien que siempre se ha portado como un capullo con ellos (o con quien nunca han llegado a hablar en realidad) no va a tener mucho impacto.

**Los extraños compañeros de cama:** Este truco, también conocido como el principio de «el enemigo de mi enemigo es mi amigo», obliga a los personajes a cooperar con gente a la que normalmente considerarían enemigos o de lo contrario enfrentarse a la derrota a manos de un adversario común. Asegúrate de que ambos grupos tengan una razón de peso para colaborar: un enemigo o problema común es un comienzo necesario, por supuesto, pero puedes conseguir que un par de rivales colaboren entre ellos de verdad si tienen que depender el uno del otro; por ejemplo, si los personajes tienen que llevar con ellos a un Águila rival para una parte crucial de la misión porque no tienen las cualidades necesarias para completar sus objetivos.

**El doble revés:** El doble revés (básicamente, una pareja de traiciones) hace que los personajes se encuentren traicionados por alguien en quien confiaban, solo para descubrir que alguien que pensaban que era un enemigo en realidad era un aliado desde el principio. El doble revés es diferente de los extraños compañeros de cama porque este último implica que los personajes solo están atados a sus nuevos «aliados» por mera necesidad, mientras que el doble revés significa que los antiguos enemigos en realidad están de su lado de manera firme y duradera. Al igual que ocurre con la traición, el doble revés requiere que los personajes tengan una razón para confiar en la persona que los traiciona y además que le tengan verdadera antipatía al enemigo que resulte ser su aliado. Sin embargo, tampoco os paséis demasiado alimentando su odio por ese enemigo, o cuando se cambie de bando los personajes no se lo tragaráán.

## Dossiers de investigación

Lo que aparece a continuación son semillas de misterios y escándalos en los que las Águilas pueden sumergirse inmediatamente. Cada una de ellas establece una premisa básica, junto con un problema a desarrollar y algunas razones para explicarlo, incluyendo posibles giros de trama inesperados. Cada misterio está dividido en los elementos que se han visto anteriormente en este capítulo para demostrar cómo se construyen y para inspirar futuros misterios.

### Hijos e hijas

El Senado le pide a las Águilas que visiten los mercados de esclavos cerca del Coliseo; el ayuda de cámara personal del senador Cornelius ha estado mostrando un interés inusual en encontrar a un grupo de esclavos proveniente de la Galia y está empezando a llamar la atención. Con un voto importante sobre el gasto del tesoro público programado para dentro de unos pocos días, es vital asegurar que no esté ocurriendo nada turbio. Por supuesto, cuando dos de esos niños esclavos resultan guardar un sorprendente parecido con el principal rival de ese senador, el senador Pontius, ten por seguro que las cosas se van a complicar bastante. Pontius querrá encubrir a sus hijos bastardos, Cornelius querrá que salgan a la luz para su provecho y las Águilas deben impedir que ninguna de las partes encienda la llama del malestar social en la ciudad.

**Statu quo:** Estabilidad política (mercados de esclavos).

**Ruptura:** Secretos (hijos ilegítimos del senador Pontius, Albus y Fabia).

**Villano:** Genio del crimen (esposa del senador Pontius, Agripina).

**Posibles Giros:** Subsiguiente Ruptura de Fanatismo (un culto místico quiere a los niños porque creen que cumplen una profecía de algún tipo); Doble Revés (Agripina en realidad está intentando mantener a los niños a salvo de los malos tratos de su marido, mientras que el senador Cornelius trata de matar a las Águilas por interferir en sus propios planes de utilizar a los niños en beneficio propio).



## Sangre y vino

En medio de un espléndido banquete al que han asistido muchos de los miembros de la élite más poderosa y decadente de Roma, un asesinato. La hija del senador Titus Avitus ha aparecido muerta, degollada, y a las Águilas les encargan acallar el incidente y contener la fiesta mientras descubren quién ha cometido ese horrible crimen... y qué hay que hacer en nombre de la justicia. (O, si resulta que esto pudiera contribuir a incriminar a algún senador rival, ya sabes, chantaje). Los primeros indicios apuntan a una despiadada figura de los bajos fondos, pero ¿por qué decidiría un hombre así atraer la ira de un poderoso senador? ¿Qué podría justificar un asesinato tan brutal en un lugar tan prominente?

**Statu quo:** Hogar feliz (senador Titus).

**Ruptura:** Dinero (el senador Titus tiene unas tremendas deudas de juego).

**Villano:** Bruto (Crassus, jefe de la mafia local y acreedor de dichas deudas).

**Posibles Giros:** Subsiguiente Ruptura de Venganza (Crassus y Titus eran aliados y Titus lo traicionó, dejando que se pudriera en la cárcel injustamente); Extraños compañeros de cama (Titus intenta hacer que las Águilas y los criminales se aniquilen mutuamente para eliminar toda prueba de sus pasadas fechorías, lo que fuerza una alianza por la supervivencia entre las Águilas y Crassus).

## Solo sigo órdenes

El Senado tiene razones para creer que un popular general está planteándose un acto de alta traición: quizá tomar un cargo de gobernador de manera ilegal, o quizá incluso derrocar al Emperador. Sea en su casa de la ciudad, en su villa del campo o incluso en el propio campamento de legionarios, vuestro trabajo es encontrar pruebas de su traición. ¿Y si no las hay? Creadlas. El Senado no se contentará con nada menos. No obstante, las Águilas tienen que trabajar con especial tacto; el general no solo cuenta con fuerzas militares leales, sino que los plebeyos lo adoran. Un torpe intento de difamación no hará más que irritarlos y apoyar su causa. Y luego está la cuestión de qué ocurriría si una de las Águilas resultara estar de acuerdo con algunas de sus populistas ideas...

**Statu quo:** Pax romana (General Flavius Africanus, popular líder militar).

**Ruptura:** Poder (el Senado recela de la creciente influencia del general).

**Villano:** Corruptor (en efecto, el general Africanus está reuniendo poder y tratará de convertir a las Águilas).

**Posibles Giros:** Subsiguiente Ruptura de Sexo (la amante de Flavius, Petronia, es la hija de un miembro de la Sinistra, que decreta que tienen que traerla de vuelta); Traición (el amistoso soldado enviado a guiarlos, Lucio, resulta ser un hombre de Flavius desde el principio).

## IDENTIDAD

NOMBRE

DESCRIPCIÓN

# LOS OJOS DEL ÁGUILA

CAPACIDAD DE  
RECUPERACIÓN

PUNTOS DE  
DESTINO ACTUALES

## ASPECTOS

CONCEPTO PRINCIPAL

COMPLICACIÓN

IDEAL

PETITIO VIDETUR

VIRTUS

## ESTILOS

JUNO (CAUTÓ)

MINERVA (INGENIOSO)

JÚPITER (LLAMATIVO)

MARTE (VIGOROSO)

MERCURIO (RÁPIDO)

PLUTÓN (FURTIVO)

## PROEZAS

## ESTRÉS

I      II      III

## CONSECUENCIAS

II	LEVE
IV	MODERADA
VI	GRAVE

# CONSULTA RÁPIDA FATE ACCELERADO

## RESULTADOS DE LOS DADOS

**Resultado** = Tirada de dados + Bono de estilo  
+ Bono de proezas  
+ Bono por aspectos invocados

## RESULTADOS

Contra el resultado del oponente o número objetivo:

- **Fallo:** Tu resultado es menor.
- **Empate:** Tu resultado es igual.
- **Éxito:** Tu resultado es 1 o 2 puntos mayor.
- **Éxito crítico:** Tu resultado es 3 o más puntos mayor.

## DECIDIR NÚMEROS OBJETIVO

- **Fácil:** Mediocre (+0), o éxito sin tirar.
- **Moderadamente difícil:** Bueno (+2).
- **Extremadamente difícil:** Enorme (+4).
- **Increíblemente difícil:** Tan alto como te parezca. El PJ necesitará gastar puntos de destino y contar con mucha ayuda para tener éxito.

## La escala

+8	Legendario
+7	Épico
+6	Fantástico
+5	Excelente
+4	Enorme
+3	Grande
+2	Bueno
+1	Normal
0	Mediocre
-1	Malo
-2	Terrible

## ACCIONES



### Crear una ventaja cuando se crean o descubren aspectos:

- **Fallo:** Ni creas ni descubres un aspecto, o bien lo consigues pero tu oponente (no tú) consigue una invocación gratuita.
- **Empate:** Recibes un impulso si creas un aspecto nuevo, o se considera un éxito si buscabas uno ya existente.
- **Éxito:** Creas o descubres el aspecto y consigues una invocación gratuita de este.
- **Éxito crítico:** Creas o descubres el aspecto y consigues dos invocaciones gratuitas de este.



### Atacar

- **Fallo:** Ningún efecto.
- **Empate:** El ataque no daña al objetivo, pero ganas un impulso.
- **Éxito:** El ataque acierta y causa daño.
- **Éxito crítico:** El ataque acierta y causa daño. Puedes reducir el daño en 1 para generar un impulso.



### Superar

- **Fallo:** Fallas o tienes éxito pagando un coste importante.
- **Empate:** Tienes éxito pagando un coste leve.
- **Éxito:** Consigues tu objetivo.
- **Éxito crítico:** Consigues tu objetivo y generas un impulso.



### Crear una ventaja con un aspecto que ya conocías:

- **Fallo:** Ningún beneficio adicional.
- **Empate:** Generas una invocación gratuita del aspecto.
- **Éxito:** Generas una invocación gratuita del aspecto.
- **Éxito crítico:** Generas dos invocaciones gratuitas del aspecto.



### Defender:

- **Fallo:** Sufres las consecuencias del éxito de tu oponente.
- **Empate:** Observa la acción de tu oponente para determinar qué sucede.
- **Éxito:** Tu oponente no consigue lo que quiere.
- **Éxito crítico:** Tu oponente no consigue lo que quiere y tú recibes un impulso.

### Buscar ayuda:

- Un aliado puede ayudarte en tu acción.
- Cuando un aliado te ayuda, él o ella renuncia a su acción durante el intercambio y describe cómo te ayuda.
- Recibes un +1 por cada aliado que te ayude.
- El DJ puede limitar cuántos aliados pueden ayudarte.

# CONSULTA RÁPIDA FATE ACCELERADO 2

## ORDEN DURANTE LOS TURNOS

- **Conflictivo físico:** Compara los estilos Rápido; quien tenga los reflejos más rápidos actúa primero.
- **Conflictivo mental:** Compara los estilos Cauto; quien preste más atención al detalle detecta el peligro.
- **Todos los demás actúan en orden descendente.** Soluciona los empates del modo que tenga más sentido; el DJ tiene la última palabra.
- **El DJ puede decidir que todos los PNJ actúen en el mismo turno que el PNJ con más ventaja.**

## ESTILOS

- **Cauto:** Prestas mucha atención al detalle y te tomas tu tiempo para completar bien la tarea.
- **Furtivo:** Utilizas el despiste, el sigilo o el engaño.
- **Ingenioso:** Piensas rápido, solucionas problemas o tienes en cuenta variables complejas.
- **Llamativo:** Actúas con estilo y audacia.
- **Rápido:** Te mueves con rapidez y destreza.
- **Vigoroso:** Utilizas la fuerza bruta.

## ESTRÉS Y CONSECUENCIAS

- **Gravedad del ataque (en aumentos) = Tirada de ataque - Tirada de defensa**
- **Casillas de estrés:** Puedes tachar una casilla de estrés para absorber todos o parte de los aumentos de un solo ataque. Puedes absorber un número de aumentos igual al número de la casilla que taches: uno con la 1<sup>a</sup> casilla, dos con la 2<sup>a</sup> casilla y tres con la 3<sup>a</sup> casilla.
- **Consecuencias:** Puedes sufrir una o más consecuencias para asimilar el impacto tachando uno o más espacios para consecuencias y anotando un nuevo aspecto en cada uno.
  - **Leve** 2 aumentos
  - **Moderada** 4 aumentos
  - **Grave** 6 aumentos
- **Recuperarse de las consecuencias:**
  - **Consecuencia leve:** Bórrala al final de la escena.

- **Consecuencia moderada:** Bórrala al final de la siguiente sesión.
- **Consecuencia grave:** Bórrala al final de la aventura.
- **Derrotado:** Si no puedes asimilar todo el impacto (o decides no hacerlo) eres derrotado y tu oponente decide qué te sucede.
- **Rendirse:** Ríndete antes de que tu oponente haga su tirada para controlar cómo abandonas la escena. Ganas uno o más puntos de destino por rendirte.

## ASPECTOS

- **Invocar:** Gasta un punto de destino para conseguir un +2 o volver a tirar, o bien para incrementar la dificultad para un enemigo en +2.
- **Forzar:** Recibes un punto de destino cuando un aspecto te complica la vida.
- **Establecer hechos:** Los aspectos reflejan hechos ciertos. Utilízalos para establecer detalles acerca de ti y del mundo.

## TIPOS DE ASPECTOS

### Aspectos de personaje

- Se escriben al crear el personaje.
- Pueden cambiarse cuando alcanzas un Hito.

### Aspectos temporales

- Se establecen al principio de una escena.
- Pueden crearse con la acción de Crear una ventaja.
- Pueden eliminarse con la acción de Superar.
- Desaparecen cuando la situación termina.

### Impulsos

- Pueden ser invocados una vez (gratuitamente) y luego desaparecen.
- Pueden ser eliminados por un oponente con la acción de Superar.
- Los impulsos que no se utilicen desaparecen al finalizar la escena.

### Consecuencias

- Se utilizan para absorber los aumentos de un ataque recibido.
- Pueden ser invocadas por tu oponente como si fueran aspectos temporales.



# MUNDOS FATE

## AMBIENTACIONES Y AVENTURAS LISTAS PARA PONER SOBRE LA MESA DE JUEGO.

Afila tu espada y aguza tus sentidos. Es hora de sumergirse en las mugrientas calles de la Ciudad Eterna.

Mezcla la novela negra con la antigua Roma en este suplemento para Fate escrito por Pete Woodworth. En Los Ojos del Águila podrás combatir la corrupción y la mentira que pueblan las alcantarillas de la nación más grande de toda Europa. A la sombra del Coliseo, tus amigos y tú asumiréis el papel de las Águilas, un cuerpo secreto de investigación al servicio del Senado dispuesto a revelar la verdad tras los asesinatos, los robos y las traiciones.

Las Águilas intentarán combatir las mentiras y la corrupción de un mundo demasiado manchado de sangre y sombras. Tal vez salir vivo sea la mejor de las recompensas, pues a veces parar la mano que sostiene el puñal revelará una verdad mucho más siniestra e inevitable, imposible de purgar.

Para jugar a Los Ojos del Águila necesitas una copia de **Fate Acelerado**. Este Mundo Fate contiene:

- Una cuidada y detallada ambientación de la antigua Roma.
- Reglas para **Fate Acelerado** con las que podrás invocar a las deidades romanas.
- Consejos para el DJ para tratar con personajes de diferentes clases sociales.
- Reglas para crear conspiraciones y misterios, giros y complicaciones.
- Semillas de aventuras para empezar a jugar con un mínimo de preparación.

Los Ojos de Águila son profundos para poder ver lo que no quiere salir a la luz...

