

DEMONIO SONRIENTE PRESENTA:

# HISPANIA



POR ANA RODRIGUEZ Y JON PEROJO.  
JUEGO PARTICIPANTE Y 3ER PREMIO DEL CREA FUDGE



# DEMONIO SONRIENTE

SE ENORGULLECE DE PRESENTAR:



ESCRITO Y DIBUJADO POR:

JON "BANDIDO" PEROJO GUTIERREZ

ANA "MISS BENNET" RODRIGUEZ GONZALEZ

CreoFUDGE.I



**DEMONIO  
SONRIENTE**  
Juegos de Rol en PDF

### Open Game License Version 1.0a

The following text is the property of Wizards of the Coast, Inc. and is Copyright 2000 Wizards of the Coast, Inc (“Wizards”). All Rights Reserved.

1. Definitions: (a) “Contributors” means the copyright and/or trademark owners who have contributed Open Game Content; (b) “Derivative Material” means copyrighted material including derivative works and translations (including into other computer languages), potation, modification, correction, addition, extension, upgrade, improvement, compilation, abridgment or other form in which an existing work may be recast, transformed or adapted; (c) “Distribute” means to reproduce, license, rent, lease, sell, broadcast, publicly display, transmit or otherwise distribute; (d) “Open Game Content” means the game mechanic and includes the methods, procedures, processes and routines to the extent such content does not embody the Product Identity and is an enhancement over the prior art and any additional content clearly identified as Open Game Content by the Contributor, and means any work covered by this License, including translations and derivative works under copyright law, but specifically excludes Product Identity. (e) “Product Identity” means product and product line names, logos and identifying marks including trade dress; artifacts; creatures characters; stories, storylines, plots, thematic elements, dialogue, incidents, language, artwork, symbols, designs, depictions, likenesses, formats, poses, concepts, themes and graphic, photographic and other visual or audio representations; names and descriptions of characters, spells, enchantments, personalities, teams, personas, likenesses and special abilities; places, locations, environments, creatures, equipment, magical or supernatural abilities or effects, logos, symbols, or graphic designs; and any other trademark or registered trademark clearly identified as Product identity by the owner of the Product Identity, and which specifically excludes the Open Game Content; (f) “Trademark” means the logos, names, mark, sign, motto, designs that are used by a Contributor to identify itself or its products or the associated products contributed to the Open Game License by the Contributor (g) “Use”, “Used” or “Using” means to use, Distribute, copy, edit, format, modify, translate and otherwise create Derivative Material of Open Game Content. (h) “You” or “Your” means the licensee in terms of this agreement.

2. The License: This License applies to any Open Game Content that contains a notice indicating that the Open Game Content may only be Used under and in terms of this License. You must affix such a notice to any Open Game Content that you Use. No terms may be added to or subtracted from this License except as described by the License itself. No other terms or conditions may be applied to any Open Game Content distributed using this License.

3. Offer and Acceptance: By Using the Open Game Content You indicate Your acceptance of the terms of this License.

4. Grant and Consideration: In consideration for agreeing to use this License, the Contributors grant You a perpetual, worldwide, royalty-free, non-exclusive license with the exact terms of this License to Use, the Open Game Content.

5. Representation of Authority to Contribute: If You are contributing original material as Open Game Content, You represent that Your Contributions are Your original creation and/or You have sufficient rights to grant the rights conveyed by this License.

6. Notice of License Copyright: You must update the COPYRIGHT NOTICE portion of this License to include the exact text of the COPYRIGHT NOTICE of any Open Game Content You are copying, modifying or distributing, and You must add the title, the copyright date, and the copyright holder’s name to the COPYRIGHT NOTICE of any original Open Game Content you Distribute.

7. Use of Product Identity: You agree not to Use any Product Identity, including as an indication as to compatibility, except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of each element of that Product Identity. You agree not to indicate compatibility or co-adaptability with any Trademark or Registered Trademark in conjunction with a work containing Open Game Content except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of such Trademark or Registered Trademark. The use of any Product Identity in Open Game Content does not constitute a challenge to the ownership of that Product Identity. The owner of any Product Identity used in Open Game Content shall retain all rights, title and interest in and to that Product Identity.

8. Identification: If you distribute Open Game Content You must clearly indicate which portions of the work that you are distributing are Open Game Content.

9. Updating the License: Wizards or its designated Agents may publish updated versions of this License. You may use any authorized version of this License to copy, modify and distribute any Open Game Content originally distributed under any version of this License.

10. Copy of this License: You MUST include a copy of this License with every copy of the Open Game Content You Distribute.

11. Use of Contributor Credits: You may not market or advertise the Open Game Content using the name of any Contributor unless You have written permission from the Contributor to do so.

12. Inability to Comply: If it is impossible for You to comply with any of the terms of this License with respect to some or all of the Open Game Content due to statute, judicial order, or governmental regulation then You may not Use any Open Game Material so affected.

13. Termination: This License will terminate automatically if You fail to comply with all terms herein and fail to cure such breach within 30 days of becoming aware of the breach. All sublicenses shall survive the termination of this License.

14. Reformation: If any provision of this License is held to be unenforceable, such provision shall be reformed only to the extent necessary to make it enforceable.

### 15. COPYRIGHT NOTICE

Open Game License v 1.0 Copyright 2000, Wizards of the Coast, Inc.

Fudge System Reference Document Copyright 2005, Grey Ghost Press, Inc.; Authors Steffan O’Sullivan and Ann Dupuis, with additional material by Peter Bonney, Deird’Re Brooks, Reimer Behrends, Shawn Garbett, Steven Hammond, Ed Heil, Bernard Hsiung, Sedge Lewis, Gordon McCormick, Kent Matthewson, Peter Mikelsons, Anthony Roberson, Andy Skinner, Stephan Szabo, John Ughrin., Dmitri Zagidulin

FATE (Fantastic Adventures in Tabletop Entertainment) copyright 2003 by Evil Hat Productions; Authors Robert Donoghue and Fred Hicks

eFudge 1999 Tranlated by: Santi Martínez “Yago”, José Antonio Estarellas, Enrique M. González, Xoota y Rodabilsa.

Fudge DS revised by Pablo Jaime Conill Querol. All FUDGE DS text boxes are written by Pablo Jaime Conill Querol and considered Open Game License, except for the manoeuvres “Bloqueo”, “Golpe en el Aire” and “Asfixiar”, written by Ryback and the manoeuvre “fintar”, written by Jon “Bandido” Perojo.

Hispania written and illustrated by Ana Rosa Rodriguez and Juan Antonio Perojo for the CreaFUDGE Contest. All the content referred to Hispania setting is considered Product Identity. All the rules and the rule adaptations of the setting (even those found in the aforementioned pages) are considered Open Content.

# INDICE:

<b>INDICE:</b>	<b>3</b>	Comida	35
		Bodas	36
		Remedios medicinales y rituales	37
<b>CAPÍTULO 1:</b>	<b>6</b>	<b>CAPÍTULO 3:</b>	
<b>INTRODUCCIÓN</b>	<b>6</b>	<b>LA REPÚBLICA ROMANA</b>	<b>38</b>
HISTORIA Y CRONOLOGÍA	7	EL EJERCITO EN LA REPÚBLICA	39
La Iberia Cartaginesa	8	La Legio	39
¡Llegan los Romanos!	8	Organización	39
Hispania, entre Cartago y Roma	9	El campamento	42
Hispania se rebela	11	El ejército en marcha	43
Viriato, la rebelión de Lusitania	13	El combate	44
Guerra en Numancia Y Calagurris	14		
Julio Cesar En Hispania	15		
Guerras Cántabras:	17	<b>VIDA Y COSTUMBRES</b>	<b>45</b>
Hispania Romanizada	17	<b>ROMANAS</b>	
		Vida cotidiana	45
<b>CAPÍTULO 2:</b>	<b>22</b>	Calendario y Horario	46
<b>TRIBUS DE HISPANIA</b>	<b>22</b>	Gastronomía Romana	47
TRIBUS	22	La medicina Romana	49
Celtas	22	El matrimonio	52
Iberos	22	Diversión	53
EL EJÉRCITO	23	<b>CAPÍTULO 4:</b>	
Organización militar	24	<b>SISTEMA DE JUEGO</b>	<b>56</b>
La guerra de guerrillas	28	TIRADAS	56
El guerrero	28	Tiradas contra una dificultad	57
VIDA Y COSTUMBRES	29	Tiradas Opuestas	58
El carácter de las tribus celtas e iberas	29	Resultados críticos y pifias	59
VIDA EN EL POBLADO	34	Puntos Fudge	59
Calendario	35	Experiencia	59
Lenguas	35		

## CAPÍTULO 5: CREACIÓN DE PERSONAJES EN HISPANIA 62

PUNTOS DE DESARROLLO 62

ATRIBUTOS 63

HABILIDADES 64

DONES 77

LIMITACIONES 85

## CAPÍTULO 6: EQUIPO Y ENSERES 96

LA CIRCULACION MONETARIA  
EN HISPANIA 96

Monedas Ibéricas 97

Moneda cartaginesa 97

Moneda Romana 97

Tributos 98

TRANSPORTE 98

Vías y Caminos 98

Puertos y Vías Marítimas 99

ENSERES Y ÚTILES 102

ARMAS Y ARMADURAS 102

Armas Hispánicas 102

Protecciones hispánicas 106

Armas Romanas 109

Armaduras romanas 112

Otro equipo romano 114

Tabla de armas y equipo de guerra 115

MÁQUINAS DE GUERRA Y ASEDIO 117

Máquinas de "Aproche" 117

Máquinas para Facilitar el Asalto 117

Maquinas Demoledoras 118

Maquinas de Artillería 118

## CAPÍTULO 7: COMBATE 120

RASGOS DE COMBATE 120

HERIDAS 121

SECUENCIA DE COMBATE 122

ACCIONES DE COMBATE 123

MOVIMIENTO 123

COMBATE CUERPO A CUERPO 124

Combate cuerpo a cuerpo contra más  
de un adversario 124

COMBATE A DISTANCIA 125

Casos especiales en combate a distancia 126

PECULIARIDADES EN EL COMBATE 127

VALORES DE COMBATE DE ARMAS,  
ARMADURAS Y ESCUDOS 128

MAQUINAS DE GUERRA Y FORTI-  
FICACIONES 130

DAÑO/HERIDAS 131

¿Cuánto daño se puede aguantar? 132

Curación de heridas 132

Fatiga 132

OTROS PELIGROS 133



<b>CAPÍTULO 8:</b>	<b>CAPÍTULO 9:</b>
<b>GUÍA DE JUEGO</b>	<b>MATERIAL ADICIONAL</b>
<b>136</b>	<b>176</b>
GEOGRAFÍA Y LUGARES	PERSONAJES PREGENERADOS
EMBLEMÁTICOS	176
136	PERSONAJES HISTÓRICOS
La Hispania Romanizada	181
136	BESTIARIO
CIUDADES ROMANIZADAS	188
142	PARTIDA INTRODUCTORIA
La Ciudad Romana	192
142	Escena 1: Numancia Arde
CIUDADES PRERROMANAS	192
151	Escena 2: Caravana de Prisioneros
JERARQUÍA SOCIAL	193
159	Escena 3: Asalto en alta mar
Roma	194
159	Escena 4: Desenlaces
Hispania romanizada	194
165	NOMBRES
Tribus hispánicas	195
165	Nombres de personajes celtiberos
RELIGIÓN Y MORAL	195
168	Nombres de personajes romanos
Roma	202
168	PROFESIONES
Hispania	208
172	



# CAPÍTULO 1: INTRODUCCIÓN

## CAPÍTULO 1: INTRODUCCIÓN

*Se sabe bastante poco del primer romano que piso las tierras de la actual península ibérica, que a partir de ahora llamaremos Hispania. Lo mas seguro es que el romano en cuestión llegaría en su navío, fondeando en la costa mediterránea, curioso de conocer esas tierras que los fenicios y los griegos ya habían pisado anteriormente y que tan bien se les estaba dando en cuestiones mercantiles. Lo mas probable es que el romano bajara del bote y pisara con sus sandalias la arena de cualquier playa, como si de un conquistador nato se trataba. Poco importaba que otras civilizaciones ya hubieran pasado por aquí, llevando a cabo lo que mejor saben hacer. Y que esas civilizaciones ya habían pasado su época de esplendor, dejando paso a la nueva república romana, empeñada en mostrar toda su magnificencia en todas las tierras que fueran capaz de conquistar, puede que fuera un factor decisivo para dicho romano, cansado de semanas de viaje, con la piel curtida, la barba poco arreglada, mirara la costa que se le presentaba delante y con cara desilusionada dijera:*

*-Vaya mierda de tierra...*

*Esperando ver todo el oro que prometían los mercaderes fenicios de estas montañas. Que la plata manara de las colinas y de la tierra como si fuera agua divina. Esperaba encontrar una morada digna para los dioses. Posiblemente se le paso por la cabeza que igual era este el famoso Olimpo del que los griegos hablaban. Pero se encontró con una costa mas de las que siempre había visto. No importaba que estuviera al otro extremos del Mare Nostrum. Si, nuestro, aunque los cartagineses se quejen, aunque estamos en ello. Para que dejen de quejarse. Y poco importaba que hubiera tenido que navegar costeando toda la tierra de África, aun inexplorada y salvaje. Evitando peligros y acechantes navíos piratas de dudosa procedencia.*

*El romano cogió un puñado de tierra con sus manos. Fresca y húmeda, una tierra muy parecida a la suya natal, de Roma.*

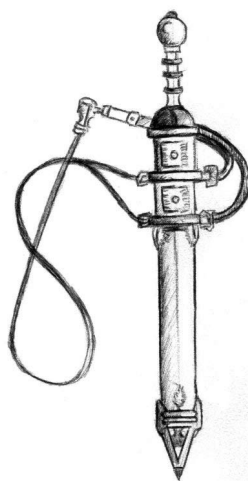
*-Bueno- pensó-.*

*Igual no es mal lugar para adentrarnos y dar guerra a los cartagineses desde aquí.*

*Famosas últimas palabras. Este romano no esperaba encontrarse con una piedra bien lanzada, que le impacta en plena frente y le tira de espaldas sobre el medio palmo de agua del mar de la linde de la playa. Sus marineros corren presto a ayudarle mientras esquivan una lluvia de piedras y palos que les lanzan desde el límite de la playa un grupo poco numeroso de niños. El romano es llevado a su barco, con la cabeza ensangrentada y aturdido. Da las órdenes pertinentes a su tripulación y, mientras el barco da media vuelta, él mira desde popa a la tierra que se aleja.*

*-Preparaos salvajes... Que no vengo solo. El peso de toda una República, de la civilización mas grande que los dioses hayan conocido, se os echa encima.*

*¡¡Maldita tierra de conejos!!*





# HISTORIA Y CRONOLOGÍA

Los fenicios la llamaron Ispanya, los griegos Iberia, los cartagineses Ispania y los romanos...

Hispania.

Hispania, tierra de paso.

Ya antes de la Primera Guerra Púnica, entre los siglos VIII y VII antes de Cristo, los Fenicios, y posteriormente los cartagineses, habían hecho acto de presencia en la parte sur de la Península Ibérica y en la zona de Levante, al sur del Ebro (Andalucía, Murcia y la comunidad valenciana actuales). Fueron los Fenicios los que dieron el nombre de Ispania a la Península ibérica, nombre que posteriormente utilizaron los Romanos, tan solo añadiendo una H (si copiaron de todas las culturas, no iban a ir de originales ahora que llegaban aquí ¿no?) Hay mucha discusión sobre el origen y significado del nombre dado a la península. Nos quedaremos con la mas coloquial y menos complicada de las posibles. Para los Fenicios Hispania es "La tierra de los conejos", por su abundancia. Para los Griegos era "Tierra de serpientes", aunque no está claro si se referían a las que reptan o a las que tienen dos piernas. Aunque teorías mas cercanas se refiere a Hispania también como "Tierra donde se forja el metal" y no se refería a la música precisamente.

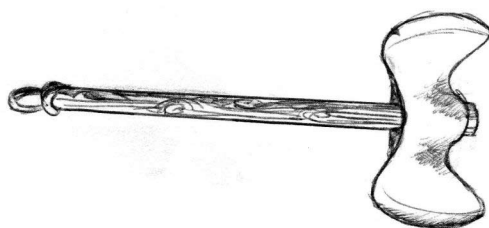
Los Fenicios se asentaron a lo largo de estas franjas costeras en un gran número de instalaciones comerciales con el objetivo de canalizar hacia el comercio mediterráneo los minerales y otros recursos de la Iberia prerromana. Estas instalaciones, consistentes en poco más que almacenes y embarcaderos permitían no sólo la exportación, sino también la introducción en la Península de productos elaborados en el Mediterráneo oriental, lo que tuvo el efecto secundario de la adopción por parte de

las culturas autóctonas peninsulares de ciertos rasgos orientales. No solo los fenicios descubrieron una nueva costa con la que comerciar, también sirvieron para que los paisanos de la península descubrieran que había mas culturas al otro lado del mar.

Sobre el siglo VII aC.. Los griegos establecerían sus primeras colonias en la costa norte del Mediterráneo peninsular procedentes de Massalia (Marsella), fundando ciudades como Emporion (Ampurias) o Rhode (Rosas), aunque al mismo tiempo fueron diseminando por todo el litoral centros de comercio, pero éstos sin carácter poblacional (comerciar si, pero sin roces...). Parte del peso comercial griego, sin embargo, era llevado a cabo por los fenicios, que comerciaban en la Península con artículos de y con destino a Grecia.

Como potencia comercial en el Mediterráneo occidental, Cartago, una civilización en pleno auge contemporánea de los romanos, ampliaba sus intereses hasta la isla de Sicilia y el sur de Italia, lo que pronto resultó muy molesto para el incipiente poder que surgía desde Roma.

Finalmente, el mal rollo creado entre ambas civilizaciones por que chocaban en sus intereses económicos (ya que no territoriales, puesto que Cartago no se había demostrado como una potencia invasora, y a Roma le daría algo mas tarde por eso) desembocaron en las llamadas Guerras Púnicas, de las cuales la primera de ellas empezó en 264 aC, y que terminó en un inestable armisticio en el 241 aC, habiendo generado una animadversión entre ambas culturas. Acabaron mas enfadadas de lo que empezaron.



# LA IBERIA CARTAGINESA

Cuando el mediterráneo se quedó pequeño ante las luchas Romanas y Cartaginesas, que mira que ya es pequeño de por sí, y después de que Cartago hundiera varias de las flotas Romanas disputándose el oeste de Sicilia (como para que los romanos no se enfadaran), Cartago cambió de estrategia y se dedicó a la conquista de África (sí, ahora sí le dio por conquistar, cosas que hace la guerra, que cambios de opinión). Mientras Roma se adueñaba de las riberas occidentales del Mediterráneo con la adquisición de Córcega y Cerdeña. Para intentar reconstruir su poderío en el Mediterráneo, Cartago emprendió la conquista de la Península Ibérica, de donde esperaban obtener recursos en hombres y metales preciosos.

En el 237 aC., Amílcar Barca, acompañado de su yerno Asdrúbal y de sus hijos Magón, Asdrúbal y Aníbal, desembarcó en Gadir e inició la campaña de conquista.

Sobre la primitiva ciudad tartesia Mastia, el general Asdrúbal “el Bello” fundó en el 228 aC. la ciudad de Qart Hadasht (Carthago Nova para los romanos, actual Cartagena). La ciudad fue amurallada y urbanizada, según Polibio, el historiador que mas historia ha escrito. Sobre el cerro del Molinete de la ciudad, se construyó Asdrúbal su palacio. Sí, un palacio, no una casa de campo. Cartago Nova se convirtió en base de las operaciones militares de los cartagineses en Iberia.

La familia cartaginesa descendiente de Amílcar Barca inició después de la Primera Guerra Púnica la sumisión efectiva de la península, que se extendió a buena parte de ella, sobre todo al Sur y al Levante. Una sumisión lograda mediante tributos, alianzas, matrimonios, o simplemente por la fuerza. Pero lo primero funcionaba mejor, que el dinero es dinero, venga de donde venga.

Por otra parte, la península proporcionaría a Cartago un importante suministro de tropas mercenarias con las que enfrentarse a Roma (me remito a lo dicho del dinero) y con las que reafirmar su dominio en el norte de África, lo que era considerado por los romanos motivo suficiente para invadir Hispania. Entre estas tropas, procedentes de las diversas tribus que habitaban la península, se destacaban sobre todo los Ilergetes, con Indibil como rey, y los legendarios honderos baleares, que donde ponían el ojo ponían la piedra.

## ¡LLEGAN LOS ROMANOS!

La historia de Hispania y Roma comienza oficialmente en el 219 aC. Fecha oficial de inicio de este juego, cuando Cartago y Roma trasladan sus disputas en suelo peninsular, no vaya a ser que si se pegan en casa rompan sus cosas. Roma declara la guerra a Cartago tras la destrucción de Sagunto. Así empieza la II guerra púnica, que ya se tenían unas ganas enormes.

La segunda guerra entre Cartago y Roma se inicia por la disputa sobre la hegemonía en Sagunto, ciudad costera helenizada y aliada de Roma. Tras fuertes tensiones dentro del gobierno de la ciudad, que concluyeron con el asesinato de los partidarios de Cartago, Aníbal puso sitio a Sagunto el año 219 aC. y a pesar de que ésta pidió ayuda a Roma, no la recibió. Tras un prolongado asedio y una lucha muy cruenta en la que incluso Aníbal resultó herido, el ejército cartaginés se apoderó de la ciudad, aunque no sin antes haber sido ésta prácticamente destruida por la batalla y posteriormente por sus habitantes. Muchos de los saguntinos prefirieron suicidarse antes de ser sometidos a la sumisión y la esclavitud que les esperaba a manos de Cartago.

## HISPANIA, ENTRE CARTAGO Y ROMA

Después la guerra continuó con Aníbal y su mítica marcha hacia Italia. Pasa los Pirineos con un ejército de iberos y de númidas y unos 37 elefantes, si, elefantes, después de someter a los Ilergetes y a los Bargusios (Tribus autóctonas). Es entonces cuando se produce la entrada de Roma en la Península Ibérica.

El motivo de entrar en la península ibérica, fue sobre todo la imperiosa necesidad de cortar los suministros, que procedentes de Cartago e Hispania, contribuían a la expedición de Aníbal que tanto daño estaba provocando en la Península Itálica, y no una invasión de la península.

Roma envía a Hispania tropas al mando de Cneo y Publio Cornelio Escipión. Cneo Escipión fue el primero que llegó a Hispania en Agosto del 228 aC. Desembarcando en Emporion, mientras su hermano Publio se desviaba hacia Massalia con el fin de recabar apoyos y tratar de cortar el avance cartagineses.

Emporion o Ampurias fue el punto de partida de Roma en la península. Su primera misión fue buscar aliados entre los iberos, que habían quedado escarmentados de los cartagineses. Consiguió firmar algunos tratados de alianza con jefes tribales iberos de la zona costera, pero probablemente no logró atraer a su causa a la mayoría. Como los ilergetes mencionados anteriormente, que eran colegas de los cartagineses.

El primer choque entre romanos y cartaginenses se produjo cerca de Cissa o Cesse (Tarraco), que fue ocupada por los romanos. Cneo Escipión sometió mediante tratado o por la fuerza la zona costera al Norte del Ebro, incluyendo la ciudad de Tarraco, donde estableció su residencia (otro palacio). Pero hasta la llegada de Publio Cornelio Escipión en el 217, no hubo grandes avances. En el 215, los romanos pasaron el Ebro, derrotaron a Asdrúbal y poco después, tomaron Sagunto.

A Cneo y Publio Escipión hay que atribuir la fortificación de Tarraco y el establecimiento de un puerto militar. La muralla de la ciudad se construyó probablemente sobre la anterior muralla ciclópea y usaron mano de obra local, aunque no se sabe si pagándola o pegándola.

En 216 aC. Cneo y Publio Escipión repelieron numerosos ataques de las tribus vecinas, que se sentían como un poco invadidas por los romanos y ya creían, al irse los cartagineses, que les dejarían en paz. Un año después los cartagineses recibieron refuerzos, y se dio un nuevo combate en las bocas del Ebro, al parecer cerca de Amposta (sur de Cataluña), en la llamada batalla de Hibera o Ibera. La flota romana obtuvo la victoria. Y destrozaron la ciudad entera, que era aliada de los cartagineses. Al año siguiente, aprovechando la marcha de Asdrúbal a África para luchar contra Sifax, rey númida de los masesilios, Escipión avanzó hacia la Bética, gracias sobre todo a sus mercenarios celtíberos, que eran millares en su bando, y que se conocían el terreno bastante bien y no tenían reparos en guiar a los romanos a cambio de un buen sueldo, como buenos soldados de fortuna que eran.

En 211 aC. Asdrúbal Barca regresa a la península. Le acompaña Masinisa, un jovencito rey de 17 años que sustituyó a Sifax en el trono de Numidia. Asdrúbal Giscón y Magón Barca, apoyados por el chavalín real Masinisa, vencieron a Publio Escipión, que resultó muerto, en la Batalla del Betis superior (y no hablo de fútbol). Cneo Escipión hubo de retirarse al desertar los mercenarios celtíberos, a los que Asdrúbal Barca ofreció una suma mayor que la pagada por Roma. Cneo murió durante la retirada, en Llorci (Lorca) y los cartagineses estaban a punto de pasar el río Ebro cuando un

oficial llamado Cayo Marcio Séptimo, elegido como general por las tropas, les rechazó. Y podríamos decir que los rechazó heroicamente, pero eso no se sabe.

En 210 aC. una expedición al mando de Claudio Nerón logró capturar a Asdrúbal Barca, pero este traicionó su palabra y huyó deshonrosamente.

El Senado romano decide entonces enviar un nuevo ejército al Ebro, para evitar el paso del ejército cartaginés hacia Italia. El mando de este ejército fue confiado a Publio Escipión, hijo del general de igual nombre que murió en la batalla del Betis Superior, y que mas adelante le llamarían “El africano”. Publio Escipión (hijo) llegó a Hispania acompañado del procónsul Marco Silano.

A su llegada los tres ejércitos cartagineses se hallaban situados de esta manera; El ejército de Asdrúbal Barca tenía sus posiciones en la zona del nacimiento del Tajo. El ejército de Asdrúbal hijo de Giscón se situaba en Lusitania, cerca de la actual Lisboa. Y el ejército de Magón quedaba ubicado en la zona del estrecho de Gibraltar.

Publio Escipión, en un golpe audaz, dejó desguarnecido el Ebro, y atacó Cartago Nova por tierra y mar. La capital púnica peninsular, dotada de una guarnición insuficiente al mando de un comandante llamado también Magón (comandante de Cartago Nova), hubo de ceder, y la ciudad quedó ocupada por los romanos. Publio Escipión regresó a Tarraco antes de que Asdrúbal pudiera traspasar las desguarnecidas líneas del Ebro. Podríamos decir que esta táctica es la predecesora de los ataques relámpagos puestos muy de moda en esos tiempos. “Voy, ataco y me vuelvo”.

Tras esta audaz operación una buena parte de la Hispania Ulterior se sometió a Roma. Publio Escipión supo atraerse a varios caudillos íberos, hasta entonces aliados de los cartagineses, como

Edecón (enemistado con Cartago desde que su mujer y sus hijos fueron tomados como rehenes, una manera menos educada de decir “invito a tus parientes en mi casa de por vida para que no se te ocurran cosas malas contra mí”), Indíbil (por la misma causa), y Mandonio (afrentado por Asdrúbal Barca).

En el invierno de 209 a 208 aC., Publio Escipión avanzó hacia el Sur, y chocó con el ejército de Asdrúbal Barca (que a su vez avanzaba hacia el Norte) cerca de Santo Tomé, en la aldea de Baecula, donde tuvo lugar la batalla de Baecula. Ganó Roma, aun así, no logró impedir que Asdrúbal Barca siguiera el avance hacia el Norte con la mayor parte de sus tropas. En su avance hacia el Norte Asdrúbal llegó a los pasos occidentales pirenaicos.

Así pues, se sabe que Asdrúbal cruzó los Pirineos a través del país de los vascones. Probablemente trataría de concertar una alianza con éstos, aunque en cualquier caso, los vascones carecían de medios para oponerse al avance cartaginés, y como que todo esto no les interesaba mucho. Asdrúbal acampó en el Sur de las Galias, y después paso a Italia (209 aC.).

En 208 aC. Magón Barca se retiró con sus fuerzas a las islas Baleares, y Asdrúbal hijo de Giscón se mantuvo en Lusitania.

Asdrúbal Giscón y Magón Barca recibieron nuevos refuerzos desde África (206 aC.), y por su parte reclutaron un contingente de indígenas, y presentaron batalla a los romanos en Ilipa (la actual Alcalá del Río, en la provincia de Sevilla), pero en esta ocasión El Africano obtuvo una clara victoria. Magón y Asdrúbal Giscón se refugiaron en Gades, y Publio Escipión quedó dueño de todo el sur peninsular, y pudo cruzar a África donde se entrevistó con el rey númida Sifax, que antes le había visitado en Hispania.

Una enfermedad de Publio Escipión fue aprovechada por una unidad del



ejército para amotinarse en demanda de sueldos atrasados, y esto, a su vez, fue aprovechado por los Ilergetes y otras tribus ibéricas para rebelarse, al mando de los caudillos Indibil (de los Ilergetes) y Mandonio (de los Ausetanos), rebelión dirigida esencialmente contra los procónsules Léntulo y Manlio. Es lo que tiene el no pagar cuando se debe. Escipión apaciguó el motín y puso un final sangriento a la revuelta de los iberos. Mandonio fue preso y ejecutado (205 aC.); Indibil logró escapar.

Magón y Asdrúbal Giscón abandonaron Gades con todos sus barcos y sus tropas para acudir a Italia en apoyo de Aníbal, y tras la salida de estas fuerzas, Roma quedó dueña de todo el Sur de Hispania. Roma dominaba ahora desde los Pirineos al Algarve (Sur de Portugal), siguiendo la costa. El dominio romano alcanzaba hasta Huesca, y desde allí hacia el Sur hasta el Ebro y por el Este hasta el mar.

Desde 197 aC. la parte de la Península Ibérica sometida a Roma quedó dividida en dos provincias: la Citerior, al Norte (la futura Tarraconense, con Tarraco por capital), y la Ulterior (al Sur), con capital en Córdoba. El gobierno de estas dos provincias correspondería a dos procónsules (llamados también pretores o propretors) bianuales.

La conquista de Hispania por parte Romana aun tardará 200 años, si tenemos en cuenta que Cesar consiguió pacificar las Galias en 10 años escasos, podemos entender a Tito Livio que lo explica por dos factores ya entonces tópicos: "La naturaleza del terreno y la manera de ser de los hombres"

## HISPANIA SE REBELA

Ya el mismo 197 aC. la provincia Citerior fue escenario de la rebelión de los pueblos íberos e ilergetes, que el procónsul Quinto Minucio tuvo dificultades para controlar. La provincia Ulte-

rior, tras la rebelión de los turdetanos, escapó del control de Roma, muriendo su gobernador. Roma hubo de enviar en 195 aC. al cónsul Marco Catón, quien cuando llegó a Hispania encontró toda la provincia Citerior en rebeldía, con las fuerzas romanas controlando sólo algunas ciudades fortificadas. Catón venció a los rebeldes en el verano de este mismo año y recobró la provincia pero no logró atraerse a sus naturales, ni a los celtíberos que actuaban como mercenarios pagados por los turdetanos y cuyos servicios necesitaba. Tras una demostración de fuerza, pasando con las legiones romanas por el territorio celtíbero, les convenció para que volvieran a sus tierras.

La sumisión de los indígenas era aparente, y cuando corrió el rumor de la salida de Catón hacia Italia, la rebelión se reanudó. Catón actuó con decisión, venció a los sublevados y vendió a los cautivos como esclavos. Todos los indígenas de la provincia fueron desarmados. Catón regresó a Roma con un triunfo otorgado por el Senado y un enorme botín de guerra consistente en más de once mil kilos de plata, más de 600 Kg de oro, 123.000 denarios y 540.000 monedas de plata, todo ello arrebatado a los pueblos hispánicos en sus acciones militares. Tal como había prometido a Roma antes de su campaña, «la guerra se alimentará de sí misma».

La conquista de la zona central, la región llamada Celtiberia, se acometió en 181 aC. por Quinto Fabio Flacco. Éste venció a los celtíberos y sometió algunos territorios. Pero la empresa fue obra principalmente de Tiberio Sempurnio Graco (179 a 178 aC.) que conquistó treinta ciudades y aldeas, algunas mediante pactos y otras valiéndose de la rivalidad de los celtíberos con los vascos situados más al Norte, con los cuales probablemente concertó las alianzas necesarias para facilitar la dominación romana en la región de Celtiberia.



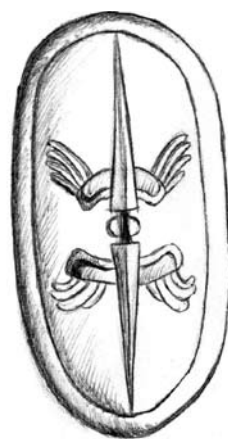
Quizás en esta época algunas de las aldeas o ciudades vasconas ya habían sido sometidas (o lo fueron posteriormente) pero una parte importante de los vascones debió acceder al dominio romano voluntariamente, por alianza. Tiberio Sempronio Graco fundó sobre la ciudad ya existente de Ilurcís la nueva ciudad de Graecuris. (Probablemente la actual Alfaro, en La Rioja, o la ciudad de Corella en Navarra), de estructura romana, donde parece ser que fueron asentados grupos celtíberos organizados en bandas errantes. Esta fundación se situaría en 179 aC. Si bien la referencia escrita es posterior. Esta ciudad tenía como finalidad la civilización de la zona celtibérica y la difusión de la cultura romana.

Graecuris debía encontrarse en la zona que durante los siguientes años se disputaran celtíberos y vascones, zona que coincide en líneas esenciales con el Valle del Ebro. Probablemente a Tiberio Sempronio Graco hay que atribuir la mayoría de los tratados concertados con los vascones y los celtíberos. En general los pactos establecían para las ciudades o aldeas un tributo pagadero en plata o productos naturales. Cada ciudad o aldea debía aportar un contingente prefijado para el ejército. Solo algunas ciudades conservaron el derecho a emitir moneda.

Pero los habitantes de las ciudades sometidas por la fuerza no eran casi nunca súbditos tributarios: Cuando ofrecían resistencia y eran derrotados eran vendidos como esclavos. Cuando se sometían antes de su derrota total, eran incluidos como ciudadanos de su ciudad pero sin derecho de ciudadanía romana, que es lo mismo que decir que vivían como antes pero pagando los impuestos a otros y supeditando su religión a la romana.

Cuando las ciudades se sometían libremente, los habitantes tenían la condición de ciudadanos, y la ciudad

conservaba su autonomía municipal y a veces la exención de impuestos, solo a veces. Los procónsules, es decir los gobernadores provinciales, tomaron la costumbre de enriquecerse a costa de su gobierno. Los regalos forzados y los abusos eran norma general. En sus viajes el pretor o procónsul, y otros funcionarios, se hacían hospedar gratuitamente; a veces se hacían requisas, de bienes materiales o de personas, para uso y vicio particular. Los pretores imponían suministros de granos a precios bajos, para sus necesidades y las de los funcionarios romanos y familiares, y a veces también para los soldados. Las quejas eran tan fuertes que el Senado romano, tras oír una embajada de provinciales hispanos, emitió en 171 aC. unas leyes de control: Los tributos no podrían recaudarse mediante requisas militares; los pagos en cereales eran admisibles pero los pretores no podrían recoger más de un quinto de la cosecha; se prohibía al pretor fijar por sí solo el valor en tasa de los granos; se limitaban las peticiones para sufragar las fiestas populares de Roma; y se mantenía la aportación de contingentes para el ejército. No obstante, como el enjuiciamiento de los procónsules que habían cometido abusos correspondía al Senado a través del Pretor de la Ciudad, rara vez algún procónsul fue juzgado, y los tiempos desde una queja o denuncia a su ejecución, eran grandes. La corrupción, en este tema, está a la orden del día.



## VIRIATO Y LA REBELIÓN DE LUSITANIA

Probablemente fuera Lusitania la zona de la Península que más tiempo resistió el empuje invasor de Roma. Ya desde el año 155 aC., el caudillo lusitano «Púnico» efectuó importantes incursiones en la parte de Lusitania dominada por los romanos, terminando con la paz de más de veinte años lograda por el anterior pretor Tiberio Sempronio Graco. Púnico obtuvo una importante victoria frente a los pretores Manilio y Calpurnio, causándoles alrededor de 6.000 muertos. Tras la muerte de Púnico, Caisaros tomó el relevo de la lucha contra Roma, venciendo de nuevo a las tropas romanas el año 153 aC., y arrebatando a éstas sus estandartes, los cuales fueron triunfalmente mostrados al resto de los pueblos ibéricos como muestra de la vulnerabilidad de Roma. Por entonces, también los vetones y los celtíberos se habían unido a la resistencia, dejando la situación de Roma en Hispania en un estado de suma precariedad.

Lusitanos, vetones y celtíberos saqueaban las costas mediterráneas, aunque en lugar de asegurar su posición en la Península, se desplazaron hacia el norte de África. Es en este año cuando llegan a Hispania los dos nuevos cónsules, Quinto Fulvio Nobilior y Lucio Mummio. La urgencia por restituir el dominio sobre Hispania (o la sensación ante el senado de que está dominada) hizo que los dos cónsules entraran en su cargo con dos meses y medio de anticipación. Los lusitanos desplazados a África fueron derrotados en Okile (actualmente Arcila, en Marruecos) por Mummio, que les forzó a aceptar un tratado de paz. Por su parte, el cónsul Servio Sulpicio Galba había sometido a los lusitanos en la Península, muchos de los cuales fueron ajusticiados a los ojos

de Roma, y asesinados a los ojos de los lusitanos.

Nobilior, que no cumplió su cometido al ser derrotado en batalla y diezmar sus tropas en un crudo invierno, fue sustituido al año siguiente (152 aC.) por Marco Claudio Marcelo que ya había sido procónsul el 168 aC.. Éste fue a su vez sucedido el año 150 aC. por Lucio Luculo, que se distinguió por su crueldad y su infamia.

Es en ese mismo año 150 aC. cuando el pretor Servio Sulpicio Galba concibió el siguiente procedimiento para doblegar a los lusitanos: “les recibió e hizo con ellos una tregua. Hizo creer que incluso les compadecía porque a causa de su falta de recursos roban, hacen la guerra, y rompen los tratados. -La esterilidad del suelo,- dijo-, y la pobreza os fuerzan a hacer estas cosas; pero yo os daré por ser aliados sin recursos una tierra fértil y os estableceré en campos abundantes, después que os haya dividido en tres grupos”. Los lusitanos, poniendo ciertamente sus esperanzas en esto, abandonaron sus moradas y se congregaron donde les ordenó Galba; este les dividió en tres grupos y tras mostrar a cada uno una llanura les ordenó que permanecieran en ella hasta que les edificaran ciudades a su venida. Pero cuando llegaron los primeros les instó a que depusieran las armas como amigos, y cuando las hubieron depuesto les rodeó con un foso y enviando a algunos soldados los pasó a cuchillo a todos, mientras se lamentaban e invocaban los nombres de los dioses y lealtades recibidas. De esta misma forma aniquiló a los segundos y a los terceros con gran celeridad ya que desconocían la suerte sufrida por los primeros. De los 30.000 hombres, mujeres y niños así reunidos pereció la tercera parte; los demás fueron vendidos como esclavos. Solo se salvaron unos cientos (un joven Viriato entre ellos).

Tres años después, el 147 aC., un nuevo líder lusitano llamado Viriato vuel-

ve a rebelarse contra el poder de Roma. Huido de las matanzas de Serbio Sulpicio Galba, y reuniendo a las tribus lusitanas de nuevo, Viriato inició una guerra de guerrillas que desgastaba al enemigo, aunque sin presentarle batalla en campo abierto. Condujo numerosas incursiones y llegó incluso a las costas murcianas, gran hazaña teniendo en cuenta que partía de las tierras que actualmente son de Portugal y de la provincia de Extremadura. Sus numerosas victorias y la humillación a la que sometió a los romanos le valieron la permanencia durante siglos en la memoria hispánica como el referente heroico de la resistencia sin tregua. Viriato fue asesinado sobre el año 139 aC. por sus propios lugartenientes, muy probablemente sobornados por Roma. “Roma no paga traidores” fue la respuesta que recibieron los asesinos del general, en lugar de recompensa. Con la muerte de Viriato desaparece también la última resistencia organizada de los lusitanos, y Roma continuaría adentrándose en la Lusitania.

## GUERRA EN NUMANCIA Y CALAGURRIS

Casi simultáneamente, del 134-133 aC. fue destruida la ciudad celtíbera de Numancia, a pocos kilómetros de la actual Soria, último bastión de los celtíberos. Numancia había mantenido durante 20 años tensiones con Roma. Tratados de paz incumplidos, cónsules y pretores infames, y demás lindezas de la república. Los arévacos opusieron una resistencia feroz desde el principio por doblegarse a Roma. La República, cansada de infructuosas negociaciones y campañas que no podían acabar con los guerreros numantinos, cambió la ley para volver a proclamar a Publio Cornelio Escipión como cónsul, y acabar con la resistencia Numantina de una vez por todas. A la

llegada de Escipión, el general se encontró con unas tropas defenestradas por la desocupación, el vicio y el desorden, lo que viene a ser una tropa militar normal si no hay líder que valga la pena. Desde el primer día hostigó a sus tropas con un entrenamiento feroz y un adiestramiento especial. Escipión levanto todo un cerco alrededor de la ciudad.

Durante 11 meses de asedio, Escipión se negó a entrar en lucha con los arévacos. Dispuso siete campamentos en los cerros próximos uniéndolos con un solido muro de 9 Km. de perímetro defendido por delante por un foso y una estacada de madera. No solo la estrategia logró su fin, sino que el conocimiento de las costumbres de las tribus hispanas de morir en batalla les era ingeniosamente negado por medio del asedio. Éste sería el punto culminante de la guerra entre celtíberos y romanos; la ciudad celtíbera acabó siendo tomada por Publio Cornelio Escipión Emiliano, cuando ya el hambre hacía imposible la resistencia. Los jefes celtíberos se suicidaron con sus familias y el resto de la población fue vendida como esclavos. La ciudad fue arrasada. Sin embargo otro de los capítulos que se sumen entre el mito y la realidad es el protagonizado por Retógenes, joven arévaco que durante el asedio pudo escapar de Numancia para pedir ayuda a los pueblos vecinos. Sería en Luthia donde los rumores de una posible sublevación y ayuda para con los numantinos hace que Escipión mande cortar las manos a todos los varones jóvenes en represalia.

Durante más de un siglo los vascones y celtíberos se disputaron las ricas tierras del Valle del Ebro. Probablemente la celtíbera Calagurris, hoy Calahorra, llevó el peso de la lucha, auxiliada por alianzas tribales; por parte vascona debía existir algún asentamiento medianamente importante situado al otro lado del Ebro, más o menos frente a Calagurris, que obtenía también el apoyo

de los vascones de otros puntos. Seguramente los celtíberos llevaron la mejor parte en la lucha, y destruyeron la ciudad vascona, ocupando tierras al otro lado del Ebro. Pero los celtíberos eran enemigos de Roma, y los vascones eran (estratégicamente es lo más razonable) sus aliados. Cuando fue destruida Calagurris por los romanos, fue repoblada con vascones, probablemente procedentes de la ciudad vascona del otro lado del río, destruida tiempo antes por los celtíberos (que habrían ocupado sus tierras al Norte del Ebro), y por vascones de otros lugares.

Cuando el 123 aC. los romanos ocuparon las islas Baleares, se establecieron en ellas tres mil hispanos que hablaban latín, lo que da idea de la penetración cultural romana en la Península en apenas un siglo.

## JULIO CESAR EN HISPANIA

Durante un breve tiempo Julio Cesar realizó unas campañas en la península. En el año 61 aC. el senado de la República sorteó las 2 provincias pretorianas, Hispania Ulterior y la Citerior. Hay que recordar que durante ese tiempo Roma solo mantiene la costa mediterránea de la península, quedando aun la zona norte de Lusitania por someter así como las tribus del norte. La provincia Ulterior corresponde en esos momentos al sur de la península, y la Citerior a la zona centro-levantina. La Hispania Ulterior le correspondió a Julio Cesar. Que avalado por Craso solventa algunas deudas y marcha a Hispania. Tres semanas después de haber salido de Roma, César llega a Corduba. Conoce perfectamente el ambiente en que se va a desenvolver, porque ya ha estado en Hispania ocho años antes, al ser nombrado cuestor del propretor Gayo Aecestinio Veto. Durante su etapa como cuestor, César había prestado ayuda a Gades en sus rela-

ciones con el senado en materia de administración municipal. Había llegado el momento de pedir la devolución del favor.

Cesar lleva consigo 20 cohortes pero le parecen insuficientes y organiza un refuerzo de otras 10 de auxiliares, con tropa hispana. Entre los motivos para las campañas en Hispania por parte de Julio Cesar, podrían estar la necesidad de botín de guerra para solventar deudas, y una motivación propagandística con una campaña en los confines de la tierra. Con el pretexto de someter a los montañeses lusitanos que asolan las poblaciones del sur del Tajo, César inicia las hostilidades ese mismo verano. Su primera medida es obligar a los habitantes del Monte Herminio (Sierra de la Estrella, centro de Portugal) a que abandonen las alturas que habitan y se establezcan en las llanuras, donde deberán llevar una vida honrada y pacífica, renunciando al bandidaje. Los habitantes del Herminio son rápidamente vencidos. Los pueblos vecinos deciden plantar cara, pero antes esconden a sus mujeres, hijos y bienes al otro lado del Duero. Todas estas gentes, tanto los habitantes del Herminio como sus vecinos no se dan por vencidos y continúan la lucha mediante tácticas de guerrilla. Esta tenacidad, sin embargo, no sirve de mucho, y nuevamente derrotados, huyen y se refugian en una isla próxima a la costa.

Tomar la isla no era empresa fácil; César decidió construir balsas que permitieran a los legionarios cruzar el brazo de mar que separaba la isla de tierra firme. Sin embargo, el desembarco fue un desastre. El invierno se echaba encima, y César decidió retirarse a Corduba. Los meses siguientes los dedicó a organizar su provincia y a prepararse para el desquite. El buen tiempo regresó, y con él, la lucha. César había aprendido la lección y decidió partir con el apoyo de una flota. Dispuso de un número im-



portante de embarcaciones. El ejército cesariano partió hacia el norte, según algunos autores desde Corduba, y según otros desde los alrededores de Cáceres. Los defensores que habían logrado salvarse in extremis meses antes, no pudieron contener el avance marítimo y terrestre de los romanos, y -azuzados por el hambre- se rindieron. Algunos, sin embargo, lograron cruzar el Duero y refugiarse más al norte. Apenas había el

senado mandado un sucesor, cuando Julio Cesar ya se estaba preparando para las elecciones del consulado en el 59 aC., con su botín de guerra hispano. Pero no sería la única vez que viéramos a Julio Cesar en Hispania.

Hispania no fue ajena a las disputas políticas y militares de los últimos años de la República Romana, cuando Quinto Sertorio se enfrentó al partido de los aristócratas encabezado por Sila en 83





aC. Al perder en Italia, Quinto se refugió en Hispania, continuando la guerra contra el gobierno de Roma y estableciendo todo un sistema de gobierno con capital en Osca (Huesca). Finalmente, fue Pompeyo quien, tras varios intentos de incursión en Hispania, terminó con Quinto Sertorio utilizando más la intriga política que la fuerza militar.

Julio César invadirá unos años después Hispania como parte de su guerra contra Pompeyo por el poder en Roma. Para entonces, Pompeyo se había refugiado en Grecia, y lo que César pretendía era eliminar el apoyo a Pompeyo en occidente y aislarle del resto del imperio. Sus fuerzas se enfrentan a las pompeyanas en la batalla de Ilerda (Lérida), obteniendo una victoria que le abriría las puertas a la Península. Finalmente, las fuerzas de Pompeyo serían derrotadas en Munda en 45 aC. Un año más tarde, Julio César sería asesinado a las puertas del Senado de Roma, y su sobrino-nieto Cayo Julio César Octaviano, tras una breve lucha por el poder contra Marco Antonio, fue nombrado cónsul para, posteriormente, ir acumulando poderes que finalmente conducirían a la agonizante república romana hasta el imperio.

## GUERRAS CÁNTABRAS: HISPANIA ROMANIZADA

**“En el Occidente estaba ya en paz casi toda Hispania, excepto la parte de la Citerior, pegada a los riscos del extremo del Pirineo, acariciados por el océano.”**

**Floro, historiador romano del siglo I.**

*Los enfrentamientos mantenidos por Roma contra los diversos pueblos del Norte hispánico (cántabros y astures principalmente) representaban la culminación de la larga conquista de la Península Ibérica. La resonancia de estas guerras sobrepasó a la de gran parte de las emprendidas por el Estado Romano a*

*lo largo de su historia. La razón de ello no hay que buscarla en el ámbito estrictamente militar, sino en el alcance político que se le concedió a la conquista del Norte peninsular, única operación dirigida personalmente por el emperador Augusto.*

Así comienza Floro su relato para narrar los hechos acaecidos en una contienda que hizo que el propio emperador romano César Augusto, abriera las puertas del templo de Jano, en señal de combate total, y se desplazara en persona desde Roma hasta tierra de cántabros.

Dos años después de comenzada, en el 27 aC. y en plena campaña militar, se produce un hecho determinante. La península ibérica se divide en tres provincias, en vez de las dos que se conocían hasta entonces. Hispania queda así dividida en La “Bética” o “Ulterior”, la Lusitania, de nueva creación, y la Citerior o Tarraconense. Al mismo tiempo se da la circunstancia de que Asturiae y Gallaecia (Asturias y Galicia) quedan encuadradas en la provincia de Lusitania, mientras que Cantabria queda encuadrada en la provincia Citerior, bajo el control directo del emperador César Augusto que se presenta, precisamente ese mismo año, en tierras cántabras. Este hecho implica expresamente que Cantabria no se consideraba aún una tierra pacificada y que, para serlo, necesitaba tropas bajo el gobierno del legatus augusti propaetore (gobernadores de la región, representantes de la máxima autoridad, vamos). Años antes del comienzo de las Guerras Cántabras, el ejército romano ya tenía conocimiento del carácter guerrero de los pueblos del norte de la Península. Existe constancia de que participaron en la guerra de los cartagineses contra Roma durante la Segunda Guerra Púnica. En el ejército de Aníbal ocupaban el primer lugar entre la multitud hispana los entonces indómitos cántabros, según lo manifiestan Silio Itálico, y Quinto Horacio Flacco.

Parece ser que acudieron en auxilio de Numancia cuando se rompió la paz estipulada en los tratados hechos con Tiberio Sempronio Graco. Incluso estuvieron con Julio Cesar en las Galias, como tropas mercenarias. Como indicábamos anteriormente, en la primavera del 26 aC., el mismo emperador en persona, César Augusto, abrió las puertas del templo de Jano (símbolo de estado de guerra) y se dirigió a Hispania, estableciendo su base de operaciones en Segisama, actual Sasamón, (Burgos).

La calidad del enemigo cántabro fue tal que obligó a Augusto a destacar en el conflicto a varias legiones en distintos momentos de la contienda:

- ⊖ Legio I Augusta (Perdió el apelativo Augusta tras su derrota en el 19 aC.).
- ⊖ Legio II Augusta.
- ⊖ Legio IV Macedonica.
- ⊖ Legio V Alaudae (opera en Asturias).
- ⊖ Legio VI Victrix (opera en Asturias).

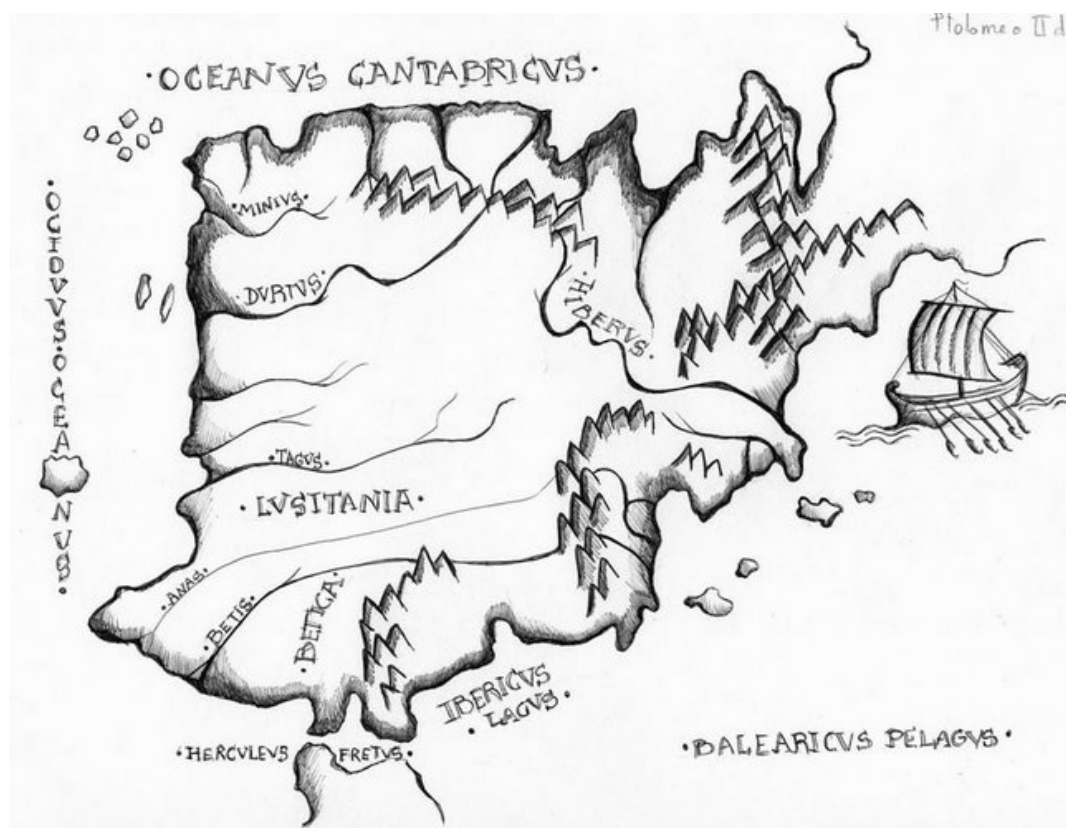
⊖ Legio IX Hispana.

⊖ Legio X Gemina (opera en Asturias).

⊖ Legio XX Valeria Victrix.

También participó la marina romana, que llegó a las costas cántabras enviada desde Aquitania y desembarcó en Portus Blendium (Suances). Esta sería determinante en la resolución del conflicto puesto que completó el cerco a los cántabros iniciado por las tropas desplazadas en tierra. Se calcula que, en total, el ejército romano destacó unos 70.000 hombres. En el 25 aC., Augusto entrega a los astures de Brigantum el campamento de Asturica Augusta en premio por su ayuda (haciendo amigos, claro). Además reparte tierras en los llanos a los aliados. No obstante, los astures se unieron posteriormente a los cántabros en la defensa común.

En el año 24 aC. los cántabros y astures reanudan las hostilidades, si bien con sus fuerzas gravemente debilitadas. Ese año, el nuevo gobernador de la Tarraconense, L. Elio Lamia, llevó a cabo una cruel



represión contra estos pueblos, ya que habían atacado a las tropas romanas atrayéndolas a una emboscada bajo la promesa de provisiones. Es sustituido en el año 22 aC. por Cayo Furnio, quien en un principio se pareció a los indígenas, al ser poco experto en cuestiones militares. La nueva acción parte de los astures descontentos con el control militar del gobernador de la Lusitania y arrastran a los cántabros, que, en una operación independiente, son sometidos por Furio.

A diferencia de otros conflictos similares, el Imperio Romano optó por no hacer prisioneros, lo que supuso la eliminación de los cántabros en edad militar. Según Dión Casio:

*“De los cántabros no se cogieron muchos prisioneros; pues cuando desesperaron de su libertad no quisieron soportar más la vida, sino que incendiaron antes sus murallas, unos se degollaron, otros quisieron perecer en las mismas llamas, otros ingirieron un veneno de común acuerdo, de modo que la mayor y más belicosa parte de ellos pereció. Los astures, tan pronto como fueron rechazados de un lugar que asediaban, y vencidos después en batalla, no resistieron más y se sometieron en seguida.”*

Dión Casio, historiador romano del siglo II

Caudillos cántabros que se resistieron a llevar el yugo de Roma hubo muchos, entre ellos Corocotta, capaz de ir al campamento de su enemigo, el emperador Augusto, para cobrarle la recompensa que ofrecía por su propia cabeza. Atónito ante tamaña osadía, no solo le entregó el dinero que ofrecía en recompensa, sino que también lo dejó en libertad. Eso dicen algunos autores aunque conociendo la trayectoria romana podemos entender porque no se supo más de él.

Cuando Augusto había conseguido, aparentemente, su misión, se volvió a Roma. Pero los abusos de sus legados volvieron a encender la mecha. En el 19 aC. los cántabros se pusieron en pie de guerra por última vez. Augusto confió

el mando a su mano derecha, Agripa, quien tras derrotarlos en el campo de batalla, hizo matar y/o crucificar a todos los que estaban en edad de luchar. La guerra se puede dar por finalizada en el 19 aC., aunque se tiene constancia de rebeliones menores posteriores.

La región fue devastada y los castros destruidos e incendiados, deportando masivamente a la población y trasladándola a las llanuras. Roma, al igual que hizo en otros territorios, quiso imponer sus reformas. No tuvo demasiado éxito debido al fuerte carácter del pueblo cántabro. A pesar de ser masacrado y obligado a bajar al llano, los romanos tuvieron que dejar dos legiones durante unos sesenta años más (la X Gemina y la IV Macedónica). La conquista de Hispania había concluido.

A continuación, un índice cronológico con muchas fechas, numeritos y acontecimientos que hacen parecer este juego mas a un libro de historia que a un manual de rol:

**219 aC.:** Inicio de las Segunda guerra púnica, y destrucción de Sagunto por Anibal.

**218 aC.:** Desembarco de los escipiones. Roma entra en Hispania. Entra en la península con la excusa de pegarse con los cartagineses, pero se ve que le gusta el sitio y se queda.

**215 aC.:** Cneo Escipión vence a Asdrúbal en la boca del Ebro en la batalla del Dertosa.

**216 aC.:** Cneo y Publio Escipión combaten contra los íberos, probablemente de tribus del Sur del Ebro. Los ataques de estos íberos fueron rechazados.

**211 aC.:** Asdrúbal Barca regresa a la península con apoyo nómada después de haberse ido a África a pegarse con los gobiernos colindantes con Cartago y muere Publio Cornelio Escipion, el padre del famoso *africano*.

**210 aC.:** Una expedición al mando de

Claudio Nerón logró capturar a Asdrúbal Barca, pero éste traicionó su palabra y huyó deshonrosamente.

**206 aC.:** Escipión hijo, “el africano”, derrota a los cartagineses en Ilpia, con lo que pone fin a la presencia de Cartago en Hispania.

**205 aC.:** Primera insurrección contra Roma. Motín de los íberos aliados de Escipión. Mandonio es ejecutado e Indibil consigue escapar.

**201 aC.:** Aníbal cede Hispania a Roma. Fin de la II Guerra Púnica.

**Desde 197 aC.:** La parte de la Península Ibérica sometida a Roma quedó dividida en dos provincias: La Citerior, al Norte (la futura Tarraconense, con Tarraco por capital), y la Ulterior (al Sur), con capital en Córdoba.

**195 aC.:** Sublevación de la provincia Citerior Roma, que envía al cónsul Marco Porcio Catón.

**181 al 178 aC.:** Se conquista la zona central. La celtiberia por obra de Quinto Fabio Flacco y de Tiberio Sempronio Graco.

**171 aC.:** El senado de Roma recibe a una delegación hispana que se queja de los abusos de los gobernadores romanos.

**155-135 aC.:** Guerras Lusitanas.

**155 aC.:** Incursiones rebeldes lusitanas lideradas por el caudillo Púnico.

**154 aC.:** El senado romano cambia el calendario para que el año comience el 1 de Enero en lugar del 15 de Marzo, como hasta entonces, para que los cónsules tengan tiempo de preparar sus ejércitos para la guerra contra Segeda. Este cambio ha permanecido hasta nuestros días.

**153 aC.:** Caisaros, caudillo lusitano, toma el relevo de Púnico en su lucha contra Roma. Y comienza la primera guerra numantina. Numancia defiende a los Segetanos. Nobilior asedia Numancia pero tiene que retirarse.

**150 aC.:** Matanza de lusitanos a manos del pretor Serbio Sulpicio Galba. Donde masacra a 10.000 hombres, mujeres y niños.

**149 aC.:** Inicio de la III guerra púnica.

**147 aC.:** Ascenso de Viriato como caudillo Lusitano. Derrota y muerte del propretor romano Vetillo.

**146 aC.:** Plaucio es derrotado por Viriato en la Carpetania, que además toma Segóbriga y derrota a Claudio Unimano. Cartago es destruida y su suelo maldecido. Fin de la III guerra púnica.

**144 aC.:** El ataque de Quinto Fabio Máximo fuerza a Viriato a retirarse a Baecula.

**143 aC.:** Victorias Romanas. Al Mando de Quinto Cecilio Metelo en la Celtiberia.

**141-40 aC.:** Quinto Pompeyo no consigue conquistar ni Numancia ni Termancia. Las victorias de Viriato fuerzan al senado a concederle el título de Amigo del pueblo romano.

**140 aC.:** Quinto Pompeyo firma un tratado con Numancia. Roma rompe la paz con Viriato y ordena a Popilio Laenas atacar Numancia.

**139 aC.:** Muerte de Viriato por sus lugartenientes.

**134 al 133 aC.:** Asedio y destrucción de Numancia a manos de Escipión. En la Primavera del 133 aC Numancia es destruida.

**83 aC.:** Guerras civiles. Quinto Sertorio se enfrenta a los aristócratas y es vencido por Pompeyo.

**61 al 60 aC.:** Campañas de occidente. Julio Cesar en Hispania.

**49 al 45 aC.:** Guerras civiles de Cesar y Pompeyo.

**26 aC.:** Augusto llega a Hispania con siete legiones.

**25 aC.:** Corocota visita el campamento de Augusto para cobrar la recompensa por su cabeza. El Emperador se retira a Tarragona cansado.



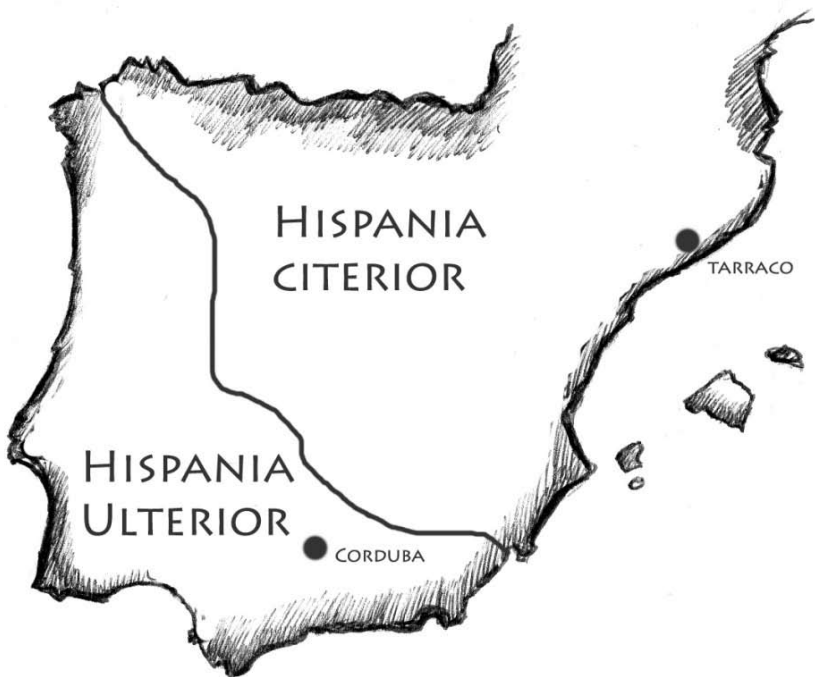
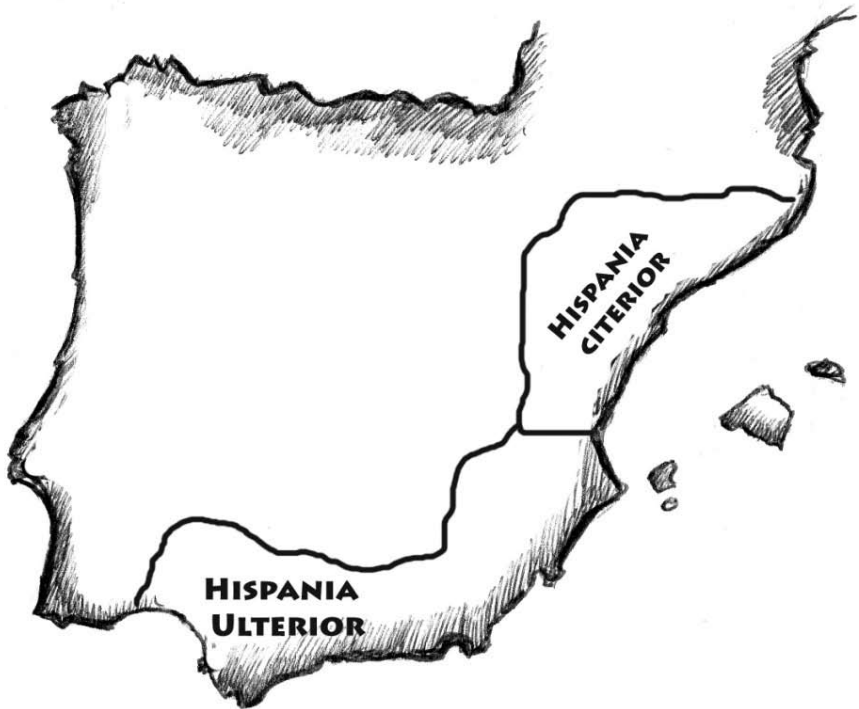
do y enfermo. Tras la conquista de Aracillum, viaja a Roma y da por pacificadas las tribus.

**24 aC.:** Astures y Cántabros reanudan la guerra.

**19 aC.:** Tras ganar la batalla, Agripa manda crucificar a los varones en edad militar, el res-

to de poblaciones sufre deportaciones, quema de las cosechas y la matanza del ganado.

**16 aC.:** Dos legiones permanecen vigilando a los nativos durante 60 años. En ese mismo año tendrá lugar la ultima rebelión de los cántabros.





# CAPÍTULO 2:

## TRIBUS DE HISPANIA

### TRIBUS

Si pretendes hacerte un personaje o una partida de Rol ambientada en Hispania, vas a necesitar saber algunas cosas de las más importantes tribus de la península. Aquí te las hemos desglosado en dos grandes bloques. Tribus Celtas, e Íberas. Esta clasificación no es geográfica sino cultural, pues estas tribus compartían idioma, ritos y algunos dioses entre sí. Describiremos a grosso modo la organización militar de las tribus y su vida cotidiana. Mostrar una descripción completa y detallada de cada tribu haría de este libro un volumen inconmensurable e intratable, así que hemos preferido dar unas pinceladas descriptivas generales para todas las tribus en común.

Las tribus celtas, se extendieron desde el norte al sur por la zona occidental de la península.

Las tribus Íberas que pertenecen a la zona Sureste de la misma más o menos.

La Celtiberia, sería la primera zona en ser conquistada por los romanos y que se extiende por todo el centro Levante y cuenca del Ebro en Hispania. Estos pueblos son el resultado, tiempo atrás, de la unión de las tribus Íberas y Celtas a lo largo de su asentamiento por la península, y también el nombre como comúnmente se conoce a todas las tribus peninsulares a la llegada de Roma.

**“Dime de donde eres y te diré a que tribu perteneces”**

### CELTAS

- ⊗ CELTAS (zona sur de Portugal)
- ⊗ VETONES (Zonas comprendidas entre Salamanca, Extremadura y Ciudad Real)
- ⊗ CARPETANOS ( zona centro de la península, Madrid, Ávila, Toledo, y Guadalajara)
- ⊗ ORETANOS (zona alta de Andalucía y zona baja de Castilla la Mancha)
- ⊗ LUSITANOS (Mitad centro de Portugal, Lisboa y parte de Extremadura por el centro)
- ⊗ CARISTOS (Vizcaya y norte de Álava)
- ⊗ VACUOS, VACCUOS, VACCEOS (Zona de Palencia y de Burgos)
- ⊗ AREVACOS (Soria)
- ⊗ GALAICOS (tribus de la zona Gallaecia y norte de Portugal)
- ⊗ ASTURES (Asturias y León)
- ⊗ CÁNTABROS (Cantabria y norte de Palencia)
- ⊗ ORGANOMESCOS (Cantabria)
- ⊗ AUTRIGONES (Castrourdiales y Laredo, límites de Cantabria y país vasco y norte de Burgos)
- ⊗ VARDULOS ( País Vasco, sobre todo en Guipúzcoa y Álava)
- ⊗ BERONES ( la Rioja).

### ÍBEROS

- ⊗ TARTESOS, TARTESIOS, TURDETANOS (Centro de Andalucía)
- ⊗ ILIBEROS ( zona limítrofe entre Granada y Málaga)

## EL EJÉRCITO

- ⊖ MASTIENOS (Almería y sur de Murcia)
- ⊖ ORETANOS (zona alta de Andalucía y zona baja de Castilla la Mancha)
- ⊖ VASCONES (Navarra norte)
- ⊖ BASTULOS (Málaga, Granada y Almería)
- ⊖ ILERGETAS (Zaragoza, Huesca y Lleida)
- ⊖ INDEGETAS, INDIOOTOS, INDIOPTES (Bajo y alto Ampurdan, Girona)
- ⊖ COSETANOS (El Penedés, Barcelona)
- ⊖ ILLERCAVONES (Tarragona)
- ⊖ SORDONES (Sur de Francia)
- ⊖ AUSETANOS (Plana de vic-Osona, Girona)
- ⊖ OLOSITANOS (Valle de Olot, Girona)
- ⊖ BARGUSIS, BARGUISIOS (el Bergueda, Barcelona)
- ⊖ CERRETANOS (La Cerdaña, Girona)
- ⊖ ANDOSINOS (Valle de Andorra)
- ⊖ ERENOSINOS (Valle de Aran, Lleida)
- ⊖ LAYETANOS (Barcelona, el Maresme y el Valles)
- ⊖ LACETANOS (La Segarra, el Urgel-Lleida y la Anoia (Barcelona)
- ⊖ LOSETANOS (El parragones y el Campo de Tarragona)
- ⊖ EDETANOS (entre Valencia y Sagunto)
- ⊖ SEDETANOS (Costa Valenciana)
- ⊖ CONTESTANOS, CONTESITANOS (Entre los Ríos Júcar y Segura)
- ⊖ TURBOLETAS (Castellón de la Plana y Teruel)
- ⊖ DEITANOS (región de Murcia)
- ⊖ BATESTANOS (Andalucía oriental)
- ⊖ BASTULOS (Málaga, Granada y Almería)
- ⊖ BALEARICO (Mallorca y Menorca)

Dado el carácter individualista de muchas de las tribus peninsulares, cada zona o región tenía su manera de hacer la guerra, las tribus de origen celta eran mas belicosas, mientras que las tribus íberas mas avanzadas culturalmente gracias a las relaciones con otras civilizaciones, eran mas diplomáticas y comerciales, pero una cosa no quita la otra. Aun así las diferentes tribus de la península acababan influenciándose unas y otras creando un conglomerado Celtibérico.

Aunque tampoco se tiene constancia de cómo se organizaban los ejércitos peninsulares, parece ser que no contaban con una indumentaria, un armamento y una organización regular y uniforme, como la del ejército romano. Según los relatos de los historiadores de la antigüedad, de batallas contra los ejércitos íberos, su ejército sería irregular, es decir, reclutado según las circunstancias. Aunque había una fuerte jerarquía guerrera en las castas de la sociedad ibérica, que se dedicaba exclusivamente a la guerra, muy ligada a la sociedad y cultura ibérica. Como parte de un ejército no regular, los íberos tenían que procurarse sus propias armas y protecciones, de ahí la variedad de combinaciones de éstas.

A la hora de organizar el ejército hispano nos hemos basado en el conglomerado Celtibérico, ya que es hay donde podemos unir las características de todas las tribus hispanas. Cada soldado dependiendo de su origen tiene un carácter y una forma de vida algo peculiar, aun así algunos pensadores los veían con elementos comunes hablando muy bien de los guerreros peninsulares, y destacando a estos hombres como magníficos luchadores.

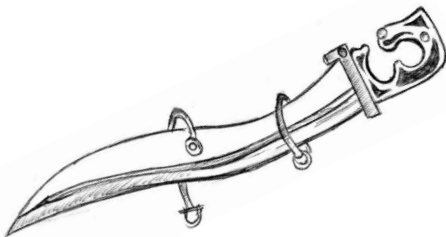
Trogo, un historiador galo romanizado, construye toda una imagen sobre sus habitantes:

“Los hispanos (de Hispania) tienen preparado el cuerpo para la abstinencia y la fatiga, y el ánimo para la muerte: dura y austera sobriedad en todo (dura omnibus et adstricta parsimonia). [...] En tantos siglos de guerras con Roma no han tenido ningún capitán sino Viriato, hombre de tal virtud y continencia que, después de vencer los ejércitos consulares durante 10 años, nunca quiso en su género de vida distinguirse de cualquier soldado raso”.

También es interesante saber que tipo de luchas hubo en la península, algo poco usual a lo que los romanos estaba acostumbrados. Polibio, el historiador antiguo que más ha escrito sobre la historia, decía:

“Guerra de Fuego es llamada la que los romanos hicieron contra los celtíberos. Extraordinaria fue la naturaleza de esta guerra, así como la ininterrupción de sus encuentros. Pues las guerras de Grecia y de Asia suele terminarlas generalmente una sola batalla; raras veces dos; y las mismas batallas suele decidir las un solo momento, el del primer ímpetu y ataque de las fuerzas. Pero en esta guerra sucedió todo lo contrario. Pues la mayor parte de las batallas las terminaba la noche; y los hombres resistían animosamente sin que sus cuerpos cediesen a la fatiga, sino que desistiendo de retirarse, como arrepentidos, renovaban la lucha. Y apenas el invierno suspendió esta guerra y la serie ininterrumpida de sus batallas. Realmente, si alguien quiere imaginarse una guerra de fuego, que no piense en otra guerra sino en ésta.”

Lo que puede decir mucho de como veían los romanos a las tribus de Hispania.



# ORGANIZACIÓN MILITAR

Por lo general los guerreros peninsulares se organizan independientemente por las poblaciones o grupos jerárquicos a los que pertenecen. Cuando se alían tribus y ejércitos como las tropas que luchaban con Viriato, 2 o 3 caudillos organizaban los ejércitos.

Estos estaban organizados en:

TIPO DE GUERRERO	ARMAS UTILIZADAS
GUERREROS DE INFANTERÍA LIGERA	⊖ Caetra
	⊖ Gladius
	⊖ Falcata
	⊖ Puñal
	⊖ Hacha
GUERREROS DE INFANTERÍA PESADA	⊖ Lanzas
	⊖ Jabalinas
	⊖ Caetra
CABALLERÍA LIGERA	⊖ Caballo
	⊖ Jabalina
	⊖ Falcata
	⊖ Gladius
	⊖ Puñal
CABALLERÍA PESADA	⊖ Caballo
	⊖ Lanzas
	⊖ Falcata
	⊖ Gladius
	⊖ Caetra
INFANTERÍA DE PROYECTILES: ⊖ Honderos ⊖ Arqueros	⊖ Honda
	⊖ Aumentum
	⊖ Arco
	⊖ Flechas

## GUERRERO DE INFANTERÍA LIGERA: CAETRARI

Los caetrari formaban parte de las clases bajas del orden social, en el caso celtíbero con fuerte ligazón a la tierra o la posesión de ganado. No tenían posición social alguna y eran, mas que nada, los habitantes masculinos de una población en edad de poder tirar lanzas y correr.

El nombre de esta unidad proviene del tipo de escudo que portaba, la caetra, de pequeño tamaño y redondo. Fabricada en cuero o en madera forrada de piel y constituía una protección apta para el combate en formación o en guerrilla. A pesar del pequeño tamaño de la caetra, era suficiente para proteger adecuadamente el torso del guerrero; quien, además, sabía prevenirse, manejando la caetra con eficacia, contra flechas y piedras. La decoración del escudo servía para diferenciar familias y tribus dentro de un mismo pueblo, así como para reconocer a un guerrero dentro de la lid, no vaya a ser que se te vaya la soliferrum donde no es. A parte de la caetra, pueden llevar, falcata o gladius y en el caso de las tribus del norte de la península el hacha bipenne, de doble filo y daba miedo.

Los caetrari son rápidos y maniobrables. Durante la batalla, ejercen labores de escaramuza delante del grueso del ejército, acosando al enemigo, separando unidades hacia emboscadas y dificultándoles la maniobrabilidad. Luego se retiran detrás de las tropas pesadas, y, en el transcurso del combate, buscan los flancos y retaguardia del adversario antes de lanzar su carga. El caetrati celtibero viste coraza de lino y peto lo que le hace estar mejor protegido contra los ataques enemigos, aunque reduce ligeramente su movimiento.

## GUERREROS DE INFANTERÍA PESADA: LANCEROS

Equipados con cota de malla y escudo, una larga espada y una imponente soliferra, los lanceros son una unidad capaz y segura, pese a la lentitud de movimientos que obliga su equipo y formación. Tan aptos para un choque cuerpo a cuerpo como para detener una carga de caballería. No es una unidad de élite, con lo que su abuso puede crear huecos en las filas difícilmente reparables, pero es una unidad segura, lista para aguan-

tar cuanto se le eche encima. Forman en rectángulos de unos 30 hombres de frente por 5 de profundidad, hombro con hombro y medio metro de separación entre líneas. Recuerdan algo a los hoplitas griegos, pero no llegan a tanto.

Muy duros. Disciplinados y entrenados. Los lanceros son escogidos entre los más capaces y fuertes, dado que su labor consistirá en tareas de aguante especialmente comprometidas y arremetidas para superar difíciles posiciones defensivas del enemigo. Temibles en el combate cuerpo a cuerpo. Su alta moral garantiza que no huirán mientras no lo haga el general del ejército a quien se han consagrado, quien los ha equipado y mantiene, dispuestos a morir hasta el último si éste perece. Eran muy fieles a su líder. Fanáticos podríamos decir.

*“Siendo costumbre entre los hispanos que los que hacían formación aparte con el general perecieran con él si venía a morir, a lo que aquellos bárbaros llamaban consagración”,*

Plutarco, Vida de Sertorio.

## JINETES LIGEROS: CABALLERÍA LIGERA

Montan al estilo clásico (a horcajadas, sin silla) sobre el típico caballo íbero: cabeza grande, perfil convexo, cuartos estrechos, canon corto y crin puntiaguda. Los jinetes aprovechaban las inmejorables características de los caballos de la Celtiberia, que pasaban por ser los más ágiles y rápidos de los conocidos según Estrabón, adiestrándolos a subir por fuertes pendientes y a hincarse o detenerse de inmediato cuando convenía. Por montura utilizaban una ancha cinta o estera, cabalgando sin estribo ni espuela, como se aprecia en las representaciones en cerámica y monedas; no obstante en las necrópolis celtibéricas son frecuentes los bocados y los frenos, que posiblemente adquirieran de los romanos. Algo se puede aprender de ellos invasores ¿no?



Estos jinetes representan una fuerza eficaz de acoso a las líneas enemigas mientras avanzan. Son, también, unidades precisadas para acciones de emboscadas como señuelos, o para acosar las tropas de proyectiles del enemigo. Se desplazaban en formaciones entre 100 y 200 hombres sobre los puntos intermedios del movimiento del ejército adversario arrojando una lluvia de trágulas (jabalinas cortas) sobre ellos. Usando después los puñales y espathas para cargar sobre las unidades que quedaban aisladas o aquéllas que protegían puntos importantes; suministros, esclavos, etc. Históricamente su uso máspreciado ha sido atacando las rutas de suministro de las tropas adversarias, causándoles grandes estragos y carestías.

*“Los celtíberos cortan las cabezas de sus enemigos muertos en el combate y las cuelgan de los cuellos de sus caballos”*

Diodoro de Sicilia.

## CABALLERÍA PESADA: CABALLERÍA BELA

Usan tácticas de flanqueo, actuando en sucesivas cargas cerradas. Cargan en líneas con la lanza de casi dos metros, y, usada ésta, echaran mano a la falcata, de mayor tamaño que la de los infantes por luchar desde una montura, para el combate cerrado.





*“En cuanto a las armas algunos celtíberos usan escudos ligeros como los galos y otros circulares (...) Sus espadas tienen doble filo y están fabricadas con excelente hierro, también tienen puñales de un palmo de longitud. Siguen una practica especial de fabricación de sus armas pues entierran laminas de hierro y las dejan así, hasta que con el curso del tiempo el oxido se ha comido las partes mas débiles quedando solo las mas resistentes (...). El arma fabricada de esta forma descrita corta todo lo que pueda encontrar en su camino, pues no hay escudo, casco o hueso que pueda resistir el golpe dada la extraordinaria calidad del hierro (...)”*

Diodoro de Sicilia.

Estos jinetes e infantes iban mezclados a la guerra, utilizando la táctica que los romanos denominaron “concur sare”, que consistía en cambios rápidos de ataque y huida, es decir, guerra de guerrillas, que conlleva actuación por sorpresa y en terrenos de escasa maniobrabilidad para un ejército grande. Los jinetes cuando era necesario auxiliar a la infantería, desmontaban y actuaban como tales; a veces también el jinete iba acompañado de un soldado de a pie. Solamente en momentos difíciles se agrupaban en columna en forma de cuña, sobre todo para romper la linea enemiga y largarse del frente.

## INFANTERÍA DE PROYECTILES

### HONDEROS

Los honderos poseen un equipo barato y accesible, por lo que es fácil para cualquier general obtener buen número de ellos sin demasiado esfuerzo. El carácter hispano y el accidentado relieve de la península, ha hecho de la honda un arma tan eficaz como temible, y de frecuente uso, lo que dotaba a los honderos del país de una habilidad especial cuyo máximo exponente fueron los honderos baleares, de notoria fama. Los honderos pertenecían a las clases

más marginales, encontrándose entre pastores y cazadores los más hábiles en esta práctica.

La honda es un arma auxiliar usada para hostigar y tratar de desorganizar las líneas enemigas al comienzo de la batalla. Comenzaban su actuación a la prudente distancia de 50 metros, lanzando una lluvia de piedras que obligaba al enemigo a protegerse con sus amplios escudos y detenerse, impidiendo su progresión; facilitando por tanto el posicionamiento ventajoso de los aliados. Y si, las piedras bien lanzadas hacen mucho daño, además de ser baratas. Cuando la situación se tornaba más comprometida, los honderos se retiraban, protegiéndose tras las líneas de infantería pesada, o buscando cumbres o colinas desde los que seguir acosando al adversario. Los honderos también actuaban, cuando la lid se tornaba en contra, para cubrir la retirada ante el acoso de la caballería ligera, contra quien las piedras eran especialmente dañinas. Para parar al jinete se tiraba al caballo, mas grande y asustadizo.

### ARQUEROS

Expertos en ocultarse en los bosques. Las partidas de arqueros se emplean para hostigar y romper las formaciones enemigas, de forma que otros guerreros puedan colarse entre sus líneas. Los miembros de la partida llevan armas y equipo ligero, y confían más en la velocidad que en la protección. Si son alcanzados por la caballería en terreno abierto estarán en un apuro salvo que puedan retirarse a un terreno más favorable o detrás de una línea de guerreros aliados. Sus arcos tienen alcance corto, pero cada guerrero porta una buena selección de flechas de caza y de guerra, diseñadas para causar fuertes hemorragias y atravesar armaduras respectivamente. La elección del proyectil está vinculada a la naturaleza de su objetivo. Estos arqueros funcionan mejor en zo-

nas boscosas, donde puede manifestarse su superioridad en tácticas de acecho desarrolladas con la caza, solo tenían que cambiar su objetivo, de ser un jabalí a un enemigo.

## LA GUERRA DE GUERRILLAS

La guerra de guerrillas es una táctica militar de conflictos armados consistente en hostigar al enemigo en su propio terreno con destacamentos de irregulares y mediante ataques rápidos y sorpresivos, o secuestros de armas, provisiones y gente importante. Fue sin duda lo que más dificultó la ocupación de la península por parte de los romanos. La ventaja de las tropas peninsulares era sin duda el conocimiento de su terreno. Esto desempeñó una guerra de pequeñas incursiones al llano y cubriendo la salida a través de los bosques de Hispania.

Los grandes ejércitos romanos no pueden maniobrar más que en el llano y la persecución hacia terrenos con mas foresta se hace imposible. Acantilados, cerros escarpados, bosques, valles, el ejercito peninsular controla todos esos factores, y eso fuerza un continuo hostigamiento a las tropas romanas que acaban en desgaste. No hay cosa que le enfade mas a uno que venga el enemigo por detrás, te dé una buena paliza y, antes de que puedas decir “¡Por Zeus!”, se retire y no sabes donde.

Viriato, el jefe de los Lusitanos, utilizó esta táctica guerrillera para combatir a las legiones romanas, consiguiendo grandes victorias que le hicieron merecedor del nombre de “El terror de Roma”. Todos los ejércitos peninsulares estaban comandados por un caudillo, un jefe militar que era elegido por los propios guerreros para guiarles en la batalla. Es dudoso que no hubiera más generales que este caudillo, ya que un ejército de hasta 10.000 hombres, e in-

cluso más, no podía ser comandado por una sola persona.

Según Joao Aguilar, escritor de “Viriato contra Roma”, lo mas seguro es que a la hora de configurar un ejercito se unieran varias tribus. Los jefes de esas tribus elegirían al caudillo o al triunvirato de caudillos que dirigirían la ofensiva. Eso nos lleva a lo irregular de estos ejércitos. Los jefes no llevan bien el someter sus fuerzas a otro jefe que este por encima de ellos, el orgullo, la hombría, el honor y todo eso tan de moda entonces. Eso desemboca en constantes discusiones y una inconstante fidelidad de los ejércitos de otras tribus. Aunque la guerra de guerrillas fue un buen método, sin duda la península fue muchas veces victima de su propia avaricia por apostar por diferentes bandos, solamente por dinero, que es mas importante que el orgullo, la hombría y el honor, como hoy en día, vaya.

## EL GUERRERO

Su carácter fue descrito por los griegos, quienes se fascinaron por unos soldados que se lanzaban al combate sin miedo alguno y que resistían peleando sin retirarse aún con la batalla perdida, los guerreros a los que se referían eran mercenarios celtíberos reclutados por los griegos para sus propias guerras.

Los romanos también volvieron a hacer hincapié después, en el carácter guerrero, cuando, una vez eliminada la amenaza cartaginesa, se lanzaron a la conquista de Hispania, coincidiendo con los griegos en el valor y el desprecio a la muerte en la batalla que demostraban los celtíberos, tanto Roma como Cartago los contrataban como mercenarios. Roma también se refiere al ribero como un soldado muy leal, mientras recibía su sueldo.

La “devotio”, un juramento que consagraban a algún Dios, al cual ofrecían seguramente su vida por la de su caudi-

llo y que los ligaba a él, hacía que esta “guardia personal” jamás sobreviviera a su jefe, ya que tanto si ganaban, como si no, si su caudillo moría, ellos también lo hacían, ya fuese luchando hasta morir, o suicidándose si le sobrevivían en la batalla. Cosa que aprovecharon algunos emperadores romanos, que mediante este ritual sagrado, se rodeaban de guerreros celtíberos porque sabían que tenían asegurada su lealtad y que el valor y el arrojo de estos guerreros, les protegería aún en las circunstancias más adversas y desfavorables.

## VIDA Y COSTUMBRES

### EL CARÁCTER DE LAS TRIBUS CELTAS E IBERAS

Poco se sabe de las costumbres de los pueblos nativos de la península, salvo por las descripciones de algunos biógrafos que acompañaban a las legiones a Hispania y de los griegos que antes de los romanos ya habían entablado relaciones con los nativos peninsulares. Gracias a ellos podemos saber algo más. Siempre, claro está, desde el prisma del pueblo que le sometió, así que la información tiene todas las papeletas para estar algo alejada de la realidad. El hacer un contexto histórico de juego implica el buscar cierta rigurosidad en los aspectos que interesan destacar, como en este caso, el como vivían los pueblos celtas. La recopilación de textos de libros y revistas nos han dado una visión generalizada de estas tribus y lo que aquí describimos no es mas que un planteamiento subjetivo de los autores, intentando ser un poco coherentes y usar nuestro sentido común.

El geógrafo griego Estrabón, que vivió en tiempos de Augusto, nos dejó una

viva descripción de la Península Ibérica. Según este escritor, la región del Betis, la Turdetania, más culta e industrial, estaba ya muy romanizada. Sus naves eran las mayores que arribaban a Italia. La Celtiberia, de suelo y clima inhóspitos, y la fértil tierra levantina, también habían adoptado las costumbres romanas, aunque en grado menos avanzado. En cambio, los lusitanos seguían aferrados a sus costumbres ancestrales, los galaicos, astures y cántabros, aislados en sus reductos montañosos, practicaban aún una vida selvática.

A pesar de esta visión individualizada de los pueblos peninsulares, Estrabón ve en ellos un conjunto humano dotado de algunas características comunes. Como a los griegos, el orgullo les impidió a los hispanos aglutinarse en una comunidad política grande y poderosa que hubiera podido defender su independencia nacional frente a los invasores de Carthago o de Roma, si bien esta claro que la Hispania de entonces se alejaba mucho de sentirse unida pues es difícil sentirse unido si no sabes como es el resto del mundo.

*“La nación hispana o la Hispania Universal, no supo unirse contra Roma. Defendida por los Pirineos y el mar habría sido inaccesible. Su pueblo fue siempre valioso pero mal jerarquizado”.*

Floro, Historiador latino de origen africano.

## TRIBUS CELTAS

### PUEBLOS DEL NORTE

Dicen que todos los montañeses son sobrios, beben agua, duermen en tierra y dejan sus cabellos largos y sueltos según la costumbre de las mujeres, aunque cuando combaten se ciñen las frentes con una banda.

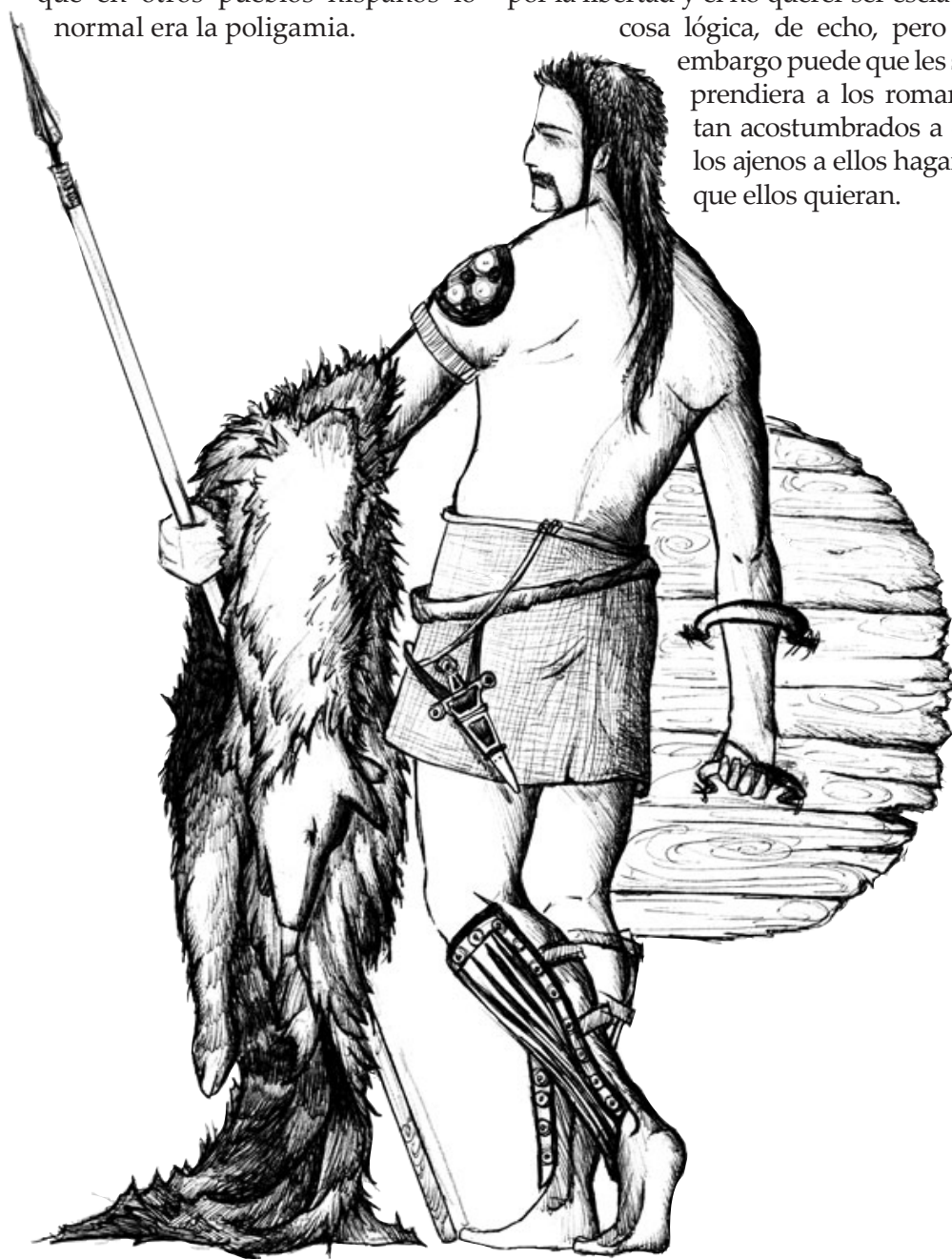
Realizan competiciones de tipo gimnástico, militares y de carreras de caballos, con pugilatos (las peleas a puño

cerrado), carreras y combates tanto de guerrillas como en formación de manípulos. En algunos lugares las mujeres danzan mezcladas con los hombres cogiéndose de las manos. Todos visten en general de negro con túnicas con las que también se acuestan sobre camas de paja.

El hombre se casa con una sola mujer. Esto es lo que quiere decir Estrabón con la frase *"se casan al modo griego"*. Parece que en otros pueblos hispanos lo normal era la poligamia.

*"Utilizaban barcos de cuero hasta la época de Bruto por las lluvias y el fango, e incluso todavía son raros los hechos de un solo tronco de árbol. Sus piedras de sal son rojizas, aunque machacadas se vuelven blancas. Así es la vida de los montañeses, a los que están situados en el lado septentrional de la Iberia, los galaicos, astures y cántabros hasta los vascones y el Pirineo, ya que es semejante el género de vida de todos ellos"* Estrabón.

Una de sus características era el amor por la libertad y el no querer ser esclavos, cosa lógica, de echo, pero sin embargo puede que les sorprendiera a los romanos, tan acostumbrados a que los ajenos a ellos hagan lo que ellos quieran.





Dion Casio, historiador y senador romano, escribe: *“no se cogieron muchos prisioneros, pues, cuando desesperaron de su libertad, no quisieron soportar más tiempo la vida, sino que incendiaron antes sus murallas, unos se degollaron; otros quisieron perecer en las mismas llamas; otros ingirieron un veneno de común acuerdo, de modo que la mayor y más belicosa parte de ellos pereció.”*

En las Guerras Cántabras las madres mataron a sus hijos, para que no fueran hechos prisioneros; un niño, apoderándose de una espada, dio muerte a sus parientes y hermanos por orden de su padre; una mujer hizo lo mismo con sus compañeros de esclavitud. Se cuenta de los celtas este rasgo de loco heroísmo, que habiendo sido crucificados ciertos prisioneros, murieron entonando himnos de victoria.

Su rudeza y salvajismo según Estrabón no se deben sólo a sus costumbres guerreras, sino también a su alejamiento, pues los caminos marítimos y terrestres que conducen a estas tierras son largos, y esta dificultad de comunicaciones les ha hecho perder toda sociabilidad con otros pueblos. Viven sin preocupaciones, porque dejan transcurrir su vida sin más apetencia que lo imprescindible y la satisfacción de sus instintos brutales. Si no se quiere interpretar como un régimen confortante de vida, el que se laven con los orines guardados durante algún tiempo en cisternas y que tanto los hombres como las mujeres se froten los dientes con ellos puede dar muestras de ello.

Y en cuanto a la condición de las mujeres cántabras nos llegan las siguientes informaciones:

*“Es cosa común entre ellos la valentía, no sólo en los hombres sino también en las mujeres. Estas cultivan la tierra; apenas han dado a luz, ceden el lecho a sus maridos y los cuidan. Con frecuencia paren en plena labor, y lavan al recién nacido inclinándose sobre la corriente de un arroyo, envolviéndolo luego”.*

La mujer cántabra vivía con sus padres mientras permaneciera soltera, y para marcar su condición casadera tenían el pelo cortado al raso, dejándose crecer una vez casadas. Eran ellas las que elegían a su marido, y los hombres del pueblo no se cansaban en mostrarlas siempre sus cualidades como hombres de provecho, fuertes, valientes y solventes. Las sociedades del norte de la península eran en su mayoría matriarcales, en donde la mujer adquiría un carácter religiosos y de consejero y el hombre era el encargado de administrar el sustento y de defender su modo de vida. La cabeza visible era siempre un regulo (rey) y normalmente su mujer era la jefa religiosa de la tribu.

## GAÉLICOS

Con respecto a los vestidos, existen referencias al uso de cuadros y rayas de brillantes colores en la ropa y han aparecido restos de tejido de este tipo en las minas de sal de Hallstatt (en la actual Austria). Sin embargo, esto no podemos tomarlo por norma y existiría una lógica falta de uniformidad. En la península eran habituales pantalones más cortos que el las Galias, los braccæ que luego copiaron los legionarios romanos.

## PUEBLOS DE LA LUSITANIA

La sociedad estaba jerarquizada y estratificada. Se sentaban las personas en bancos adosados a las paredes según sus edades y dignidades. La comarca situada entre el Tajo y los Artabros (costa norte) está habitada por unas cincuenta tribus. Aunque el país es, en parte, rico en frutos del campo y en ganado, en oro y plata, la mayoría de sus habitantes preferían el oro al cultivo de la tierra y vivían en continuas guerras entre sí y con sus vecinos del otro lado del Tajo.

Los lusitanos son sacrificadores fervientes, y examinan las entrañas de las víctimas inmoladas, pero no las cortan;

también examinan y tientan las venas de los costados. Tal adivinación visceral la practicaban asimismo en los prisioneros, y para ello los envuelven en capas; si entonces dan en las entrañas de la víctima, por la caída de ésta, efectúan el presagio. No existe un manual de uso del buen presagiador de entrañas, lo mas normal es que las respuestas dadas sean de ámbito interesado por parte del lector e interpretador del presagio, echo muy atractivo si se quiere meter al típico druida o religioso de turno como el malo de la aventura. También cortan las manos a los prisioneros y se cuelgan la derecha como trofeo.

### TRIBUS ÍBERAS

Según cuenta el sabio Griego Estrabon, los íberos eran de mediana estatura, morenos y enjutos; muy caballerosos, leales, de carácter indomable y muy buenos guerreros aunque también eran “indolentes, perezosos y odiaban todo lo extranjero. A los guerreros los describe así: *“... Los Íberos son muy guerreros, son Peltastas (soldados de a pie), usan la jabalina, la honda, y el puñal. La infantería lucha junto a la caballería. Dos guerreros montan un mismo caballo, uno se baja y combate a pie. Los caballos saben ponerse de rodillas cuando se les ordena...”*

De las mujeres dice: *“... Las mujeres trabajan la tierra y paren en el mismo campo, bajo un árbol y luego siguen trabajando...”*; *“... El esposo es el que dota a la mujer y son la hijas quienes heredan y eligen las esposas para sus hermanos...”* Y añade: *“... tales costumbres apuntan a una ginecocracia (gobierno femenino) que no puede llamarse civilizada...”* Normal que diga eso quien viene de una sociedad totalmente, a ojos modernos, machista y donde la mujer es un ciudadano de segunda y muchas veces mercancía de comercio.

Sobre su vestimenta describe: *“...Algunas mujeres se ponen sobre la cabeza una varilla de un pie de altura, alrededor de la cual entrelazan los cabellos y luego los cubren con su velo negro...”*

Más cosas que cuenta Estrabón sobre los Íberos: *“... Arrojan desde lo alto de las rocas a los condenados a muerte, lapidan a los parricidas y exponen a los enfermos en los caminos , para que puedan recibir los consejos de los viajeros que hayan tenido la misma enfermedad...”*

### BALEÁRICOS

No muy lejos de la península se encuentran las islas Pitiusas, las tierras de los Baleáricos, en dos zonas diferentes (Mallorca y Menorca por una parte e Ibiza -Ebyssos griega-) por otro. Tierra de piratas y, sobre todo, de mercenarios de las milicias extranjeras, los honderos baleares fueron unidades de élite de muchos ejércitos de la antigüedad.

*“No obstante sus sentimientos pacíficos, la defensa de su codiciada riqueza ha hecho de ellos los honderos más famosos, y dicen que esta destreza data, sobre todo, desde que los fenicios ocuparon las islas. Dicen también que fueron los primeros hombres que vistieron el “chitón platýsemos (túnica senatorial)”*. En el combate se presentan sin ceñir, teniendo el escudo de piel de cabra en una mano y en la otra una jabalina endurecida al fuego. Raras veces una lanza provista de una pequeña punta de hierro. Alrededor de la cabeza llevan tres hondas de junco negro, de cerdas o de nervios: una larga, para los tiros largos; otra corta, para los cortos, y otra mediana, para los intermedios. *“Desde niños se adiestran en el manejo de la honda, no recibiendo el pan si no lo han acertado antes con ella; por esto, Metelo, cuando navegando hacia las islas se acercó a ellas, mandó tender pieles sobre la cubierta de los navíos para defenderse de los tiros de honda.”* Estrabón.

### TURDETANOS

Estas gentes es muy posible que sean los descendientes de los tartesos, ciertamente eran mas civilizados y cultos que otros pueblos de la península. Estrabón

señalará en sus crónicas que: *“...son considerados los más cultos de los íberos, ya que conocen la escritura y, según sus tradiciones ancestrales, incluso tienen crónicas históricas, poemas y leyes en verso que ellos dicen de seis mil años de antigüedad.”*

Tenían características que les diferenciaban del resto de pueblos íberos. Tenían una lengua propia, descendiente del idioma tartésico, y un alfabeto propio, siendo el único pueblo que no adoptó el de los íberos. *“Los turdetanos deben la prosperidad de su país a su sociabilidad y su carácter pacífico, así como los celtas por su proximidad y su afinidad con ellos.”* Polibio.

De extraordinaria riqueza en agricultura (olivo, cereal, vid, hortaliza...), ganadería (principalmente vacuno, ovino y caballos), pesca (con factorías conserveras, salazones, explotaciones asociadas de la sal y alfarerías...), minería (sobretudo plata y cobre) y urbanismo (pueblo con mayor número de ciudades de Hispania); con industrias derivadas de todas estas actividades: elaboración de aceites y vinos, alfares para envasados, lana y textiles, viveros y salsas de pescado (el garum), construcción naval, fundiciones, orfebres, bronceístas, y todo tipo de artesanos). Estrabón menciona que a la llegada de los cartagineses usaban los turdetanos toneles y pesebres de plata, que su abundancia en ganados era enorme, así como la pesca en sus costas y la fertilidad de sus tierras. En tiempo romano las naves turdetanas eran las mayores y más numerosas que atracaban en los puertos de Ostia y Puteoli, con productos destinados a los mercados de Roma e Italia.

Hay evidencias de la existencia no de esclavos sino de una servidumbre comunitaria, explotados por una clase dominante. Es posible que estos siervos se dedicaran a las tareas agrícolas y mineras. El poder político estaba basado en el poder militar, ejércitos de mercenarios según algunas referencias. Se ha constatado la existencia de una élite que

vivía lujosamente gracias a los recursos mineros y las riquezas naturales de esta región.

Por todo esto, resumir las peculiaridades de muchos otros pueblos de la península resulta del todo imposible. Pero con estas pautas y un poco de imaginación podemos sacar una imagen más o menos acertada de una época y una civilización de la que hoy en día no existen muchos datos. Habría que aclarar que aunque Estrabón hizo numerosos viajes, nunca pisó la península y que todo lo basa en relatos anteriores a él. Aún así, no deja de ser una fuente histórica de primer orden.



## VIDA EN EL POBLADO

El poblado de Aracos está situado en lo alto del castro del lobo. Lo llaman así por la forma de can que presenta el castro junto a la sinuosa silueta que hacen las murallas de adobe y piedra, a la luz del atardecer. Aracos es el séptimo hijo de la familia del alfarero de Luthia, aun así tiene 3 hermanos menores más y alguno que no llegó a vivir después de pasado el invierno. Subiendo el camino del castro con las vasijas llenas de agua del río, Aracos no deja de pensar en la cena. Por la mañana pudo ver como su hermana había estado moliendo harina en la entrada del corral, agachada y machacando el trigo piedra con piedra... eso solo podía significar una cosa, esta noche habría pan. Está cansado, ha tenido un día duro. Había estado ayudando a su madre en las tareas del campo, y por la tarde curtiendo cuero para hacer alforjas, su hermano Leukon, tres inviernos mayor que él había tenido la suerte de empezar a salir con los cazadores al bosque. Seguramente muy pronto, alcanzaría el rito de madurez para dejar de hacer las tareas de los niños. "Ese día pensaba" Aracos... "ese día dejaré de subir yo el agua y lo hará otro en mi lugar."

Odiaba esa tarea, seguro que su madre le regañaría por derramar algo de agua por el camino, para colmo hacia ya varios ciclos que no había llovido, era tiempo de la estación seca y los pozos estaban casi vacíos.

Por fin las puertas de madera se ven detrás de la curva del camino, están entreabiertas, ya es tarde y pronto no habrá luz. Los carros ya estaban dentro de la ciudad y las antorchas iluminan las esquinas de las casas. Los adoquines de las calle sobresalen mas de lo normal pues no corre el agua de la lluvia por las calles, Aracos tiene que tener cuidado, no es la primera vez que estampa la cara contra el suelo, por ir distraído.

-¡!!Rápido Aracos!!! Padre tiene hambre y vamos a cenar.

Aracos se daba prisa, su hermana lo llamaba, de seguro le regañan... lo estaba in-

tuyendo, solo pide a los dioses que su madre este de buen humor. En ese momento al cruzar la calle una piedra cede, Aracos hace un requiebro pero una de las vasijas que se le resbala de las manos...

-No, no... nooooooooooooo.

Aracos cierra los ojos, esperando que la vasija se rompa en pedazos y le golpeen los trozos en el brazo.

Pero no suena nada... abre un ojo con miedo y busca la hornacina. En su lugar unas piernas largas y unos enormes brazos sostienen la cerámica.

-Almero!!

Almero es uno de los hijos del jefe de la ciudad de Luthia. Un guerrero desde los pies a las trenzas. Y sobre todo pretendiente de la hermana de Aracos.

-Tu madre te va a matar¿Lo sabes?

-¿Vienes a cenar a casa, Almero?- El joven le mira y le guiña un ojo.

-Depende de si tu padre me invita.

Aracos sonríe, Almero es el joven mas valiente de todo Luthia, el mejor jinete, el mas grande, y el mas simpático. En más de una ocasión Aracos le debe la vida por no chivarse de las trastadas que hace a las gallinas del vecino. Por fin llegan a la casa, pasan el corral y entran por una puerta pequeña de adobe. Aracos le entrega el agua a su madre y esta le regaña, como siempre por tardar tanto. Una sala principal con dos bancos de adobe acoplados a la pared están dispuestos cerca del fuego en el suelo, y unas alfombras de mimbre las cubren y rodean. Almero, sus hermanos mayores, su padre y su madre comen sentados en los bancos cerca del fuego el y sus hermanos pequeños en el suelo.

Por fin la comida,... pan recién hecho, toda la casa huele a pan, conejo asado, y algunos frutos secos y moras adornan los platos de barro. Aracos mira a Almero y cómo éste le sonríe a su hermana. Ahora entiende porque hay pan para cenar.



## CALENDARIO

Los pueblos peninsulares utilizan un calendario agrícola, que podría estar acompañado del solar o el lunar. Vendría regulado por los procesos del campo. La siembra, la maduración, la recolección y el descanso. Orientados en todo momento por el ritmo lunar, serían estos ciclos los que rigen las festividades. Por ejemplo, podría celebrarse el primer día de siembra, el primer día de recolección, el primer día de siega, etc. Esto puede aplicarse a las lunas de este modo: “la primera luna tras la primera siega de trigo es la festividad del otoño”. Por lo general a la hora de tener un marcador diario o mensual, hablamos de lunas en todo momento, una luna sería un día, y un ciclo lunar un mes de 28 días, y así constantemente.

## LENGUAS

Las lenguas prerromanas de la Península Ibérica pueden clasificarse en dos grupos de acuerdo con sus relaciones culturales. Las lenguas de las colonizaciones históricamente documentadas: fenicio, púnico y griego; Y las lenguas “nativas”.

Las Extranjeras serían:

- ⊖ Griego.
- ⊖ Fenicio.
- ⊖ Púnico.
- ⊖ Latín.

Y las Nativas:

- ⊖ Celtibérico (Lengua Celta, quizás extensible a su territorio).
- ⊖ Íbero (lenguas relacionadas con el vasco o el aquitano).
- ⊖ También podemos hacerlo extensible al territorio de nacimiento del personaje.
- ⊖ Hay lenguas no clasificadas, como el Tarteso, que se hablaría en las zonas donde mas influencia y arraigo tuviera esta sociedad.

## COMIDA

Los montañeses en concreto, se alimentan con bellotas dos partes del año, dejándolas secar y triturándolas; luego las muelen y hacen pan con ellas para conservarlo largo tiempo.

Beben cerveza “zythos” (si, la cerveza también es patrimonio peninsular). El vino, sin embargo, es escaso y, cuando lo consiguen, lo consumen al punto en fiestas con sus familias, siendo un licor privilegiado. En lugar de aceite usan mantequilla. Comen sentados en poyetes (bancos) contruidos alrededor de las paredes y guardándose sitios de acuerdo con la honra y la posición social. La comida se sirve en círculo, de mano en mano y mientras beben bailan al son de la flauta y trompeta en corro y también saltando y poniéndose en cuclillas, pero no siempre, solo en comidas de celebración. Utilizan vasos de madera como los keltoi. El ganado caprino debía ser muy numeroso y la base de la dieta carnívora, junto con el cerdo, cuya manteca utilizaban como aceite. Sus hábitos alimenticios estaban completamente influenciados por su rudo entorno.

Al contrario que en las riberas del mediterráneo, las tribus celtibéricas basaban su dieta en carne muy poco hecha y de la que disfrutaban de una amplia variedad gracias a la riqueza de la caza disponible. Ciervos, conejos y jabalíes no faltaban en sus tierras y los cazadores daban buena cuenta de ello para suministrar provisiones para la ciudad. También consumían pan y una cerveza llamada Caelia. Además fabricaban hidromiel con vino y miel silvestre y tampoco les faltaba el pescado.

En las zonas íberas, sin embargo, Platón ya nos habla de que los íberos tienen cierta atracción a embriagarse por motivos relacionados con la religión, o con la caza y la guerra. Lo que indica cierta institucionalización del vino como elemento de reunión y contacto

entre los jefes y sus guerreros. Era importante la pesca de moluscos, y el desarrollo del salazón en la zona turdetana. Habría que distinguir dos zonas: la turdetana, más desarrollada por influencia fenicia, y la levantina. Ambas desarrollan una agricultura basada en la oliva y la vid, cultivadas de forma extensiva, y con una fuerte producción de cereales. En ganadería, destacan los caballos ante toros, ovejas, etc. La zona turdetana además, desarrolla una minería derivada de la tartesia. Es de destacar que en estas zonas se comienza a cultivar el olivo y la vid, como influencia fenicia, derivada de la importación de productos como el vino, el aceite, que se solía traer en ánforas fenicias, y más tarde griegas, y beber en copas de origen griego. No está muy claro que hubiese referencias dionisiacas en estos vasos y copas, pero era seguro que se solía utilizar el vino en rituales o reuniones aristocráticas, mientras que el resto se repartía entre la población o se exportaba a otras zonas de la península, como las célticas, donde el vino se mezclaba con miel.

Y hablando de comidas; entre los venenos más utilizados está la infusión de tejo, lo más conocido por los habitantes de la montaña. Usado muchas veces como método de muerte ritual, para enfermos terminales o ancianos que ya han decidido que su tiempo ha terminado. Aunque nunca está de más saber prepararlo para algún invitado no deseado.

## BODAS

Estrabón, en su obra *Geographica*, comenta que las tribus prerromanas del Noroeste se casaban con una sola mujer. Por lo general el sacerdote celta (druida) preside la ceremonia, donde los novios se encuentran dentro de un círculo dibujado en la tierra. Los votos matrimoniales podían ser renovados tantas veces como se quisiera, lo que no deja de plantearnos si existía el divorcio o no. El laurel era el símbolo de las alianzas matrimoniales. Durante los banquetes de bodas los parientes y amigos, uno tras otro, desde el primero hasta el último y por orden de edad, gozan de los favores de la novia. El recién casado siempre es el último en recibir este honor.



## REMEDIOS MEDICINALES Y RITUALES

Es difícil conocer con exactitud las plantas que utilizaban y para qué. Pero es lógico suponer que aquellas que tenían sustancias psicoactivas (las que afectan específicamente las funciones del sistema nervioso central), eran empleadas en rituales religiosos o mágicos, como el consabido muérdago. Una de las plantas más utilizadas a lo largo de la historia, y que llega hasta nuestros días, es la adormidera (*Papaver somniferum*), en poblados próximos a ríos y lagos en la península ibérica, y en cavernas de zonas montañosas. Pero su uso fue mas bien para aliviar dolores, molestias, relajarse... No para generar estados alterados de conciencia que permitiesen una comunicación con el Ser divino, o un viaje revelador por mundos oníricos. Pero, si consideramos “plantas mágicas” a los hongos, tenemos la sustancia más utilizada por los sacerdotes (de muchas culturas distintas), como los druidas, para la comunicación con Dios; es el muscimol, principio activo del hongo amanita muscaria, que todos reconocemos fácilmente por sus característicos sombreros rojos con motitas blancas. Pues bien, su uso ha sido considerado siempre el vehículo ideal para contactar con lo divino, y se debe, probablemente, a las distintas fases de sus efectos, que al contrario de otras sustancias enteógenas (sustancias vegetales que, preparadas, provocan estados alterados de conciencia) que hacen que el individuo pase de un estado de conciencia “normal” a la mas absoluta embriaguez en pocos minutos. La amanita muscaria tarda unas dos horas en manifestar sus efectos y estos afloran en distintas fases, lo que facilita la interpretación previa de un ritual que ayudará en la preparación para la experiencia.

Otro aspecto que determina claramente el uso de la amanita, es el hecho de que los orines de la persona que lo toma, tienen propiedades psicoactivas si son ingeridos de nuevo. Y esta costumbre de beber sus propios orines para mantener la alteración mental (Vedas), como la de recoger la nieve sobre la que había orinado un druida para usarlo como “medicina” (Celtas), manifiesta la primitiva relación de este hongo con lo sagrado, en las mas diversas culturas. Ahora bien, si hay una planta “mágica”, o mejor, sagrada para los druidas, es el muérdago (*Viscum álbum*). Parece ser que formaba parte de algunos preparados medicinales o mágicos. Los efectos del muérdago, pues son sedantes y diuréticos (que te hacen orinar), y muchas toxinas se eliminan por la orina, a la vez que puede controlar una exagerada excitación, o una subida de tensión. Además de que es un potente afrodisíaco.

Hay otras muchas plantas que supuestamente utilizaban, pero cuya certeza escapa a la veracidad. Entre ellas, posiblemente, el cáñamo, aunque su utilización es más probable que fuese por su fibra, para la cordelería o textil. Y otras como la mandrágora, el estramonio o el beleño, que han sido utilizadas por sacerdotes, brujos, meigas, y todo tipo de personajes místicos principalmente en la edad media, tienen un origen incierto, posiblemente celta o pre-celta.

El laúdano (derivado del opio) se encontraba en la “farmacopea” de plantas usadas en este caso para dolores reumáticos u óseos, y en otros para “potenciar” a bravos guerreros o poderosos druidas. Pero es altamente adictivo.

El tomillo se quema para purificar el ambiente y librarlo de influencias negativas

El brezo, llamado Ur por los antiguos celtas, se asociaba, junto al muérdago, al color púrpura y a la curación y el desarrollo a nivel espiritual. Se utiliza, en el solsticio de verano, para aumentar el amor y la protección.

# CAPÍTULO 3:

## LA REPÚBLICA ROMANA

*El senado se ha reunido, las noticias de la matanza de Sagunto por parte de Anibal han disgustado a los representantes del pueblo de Roma. Numerosos ilustres hombres del pueblo Romano protestan y amenazan. Declaran contra lo que es una provocación inequívoca para la guerra. Son pocos los que pueden calmarse, aunque los mas reflexivos esperaban esto, después de hacer caso omiso a la llamada de auxilio de la ciudad hermanada con Roma...*

*-¿A que esperamos?!- Exclaman algunos.*

*Roma lleva en guerra muchos años contra los cartagineses, -!!!Si les hemos derrotado en la mar, a que esperamos para hacerlo en tierra!!!. El senado es un hervidero de conciencias que no pueden evitar enrojarse de ira y vanagloriarse de un éxito seguro contra los cartagineses. Un hombre sentado en medio del senado se levanta.*

*-¡Votemos entonces!-*

*Publio acababa de ser elegido cónsul de Roma, y como buen militar se deja aconsejar por su hermano Cneo. La posibilidad de evitar que Cartago se adueñe de la costa de Hispania beneficiaría al pueblo Romano en riquezas y asentará su poder por todo el Mare-nostrum.*

*El senado está dispuesto y es el mejor momento. Los astilleros están surtidos de barcos para zarpar, la Legio preparada para salir, y el consulado está dirigido por un militar. Todo es oportuno. Pareciera preparado por los dioses.*

*Publio se adelanta y pide silencio, el escriba redacta la moción y él mismo la lee, con la voz algo quebrada, serio y acalorado por la toga y el ambiente tan histérico que allí se respira.*

*Apenas hubo terminado de relatar la moción,... las manos se alzaban en el claustro como una marea blanca, el escriba cuenta, pero es inútil.*

*Estaba decidido. Roma va a la guerra. Desde ese momento Publio tiene un presentimiento. Las puertas se abren. La luz es cegadora, mira desde la entrada, Roma, sus calles, su cielo. Se afloja la toga y respira hondo. Cneo se acerca, le pasa la mano por encima.*

*-Verás lo bien que nos va a sentar volver a estar con la Legio, en vez de calentar el banco del senado, Publio. Volver a llevar las tropas, y entrar en contacto con el enemigo, pasar revisión por las mañanas y beber al calor de la batalla-*

*Publio se gira,...*

*-¿No echarás de menos Roma? -*

*Cneo se extraña.*

*-¿Y tu honras a los dioses como militar?... Claro que no... ¿Cuanto vamos a tardar en acabar con los cartagineses? ¿Lo que dure tu consulado o lo que tarde Flavia en dar a luz? Vamos Publio!!! Mira las tropas,... están hartas de batallas en la mar,.. somos Romanos no Peces!!! No hay otra cosa como la vida en la Legio, Publio.*

*Publio se acerca a la barandilla sobre la que divisa la calle...*

*-No sé... Algo me dice que lo último que veré de Roma será el puerto.-*



# EL EJERCITO EN LA REPÚBLICA

Una vez que los romanos entran en Hispania, y hasta la fundación y reconstrucción de las nuevas ciudades, la única vida para el romano en Hispania es el ejército.

## LA LEGIO

Las extraordinarias exigencias militares de las Guerras Púnicas, junto con la falta de mano de obra, pusieron en evidencia las debilidades tácticas de la legión manipular, al menos a corto plazo.

En 217 aC Roma se vio obligada a ignorar sus principios establecidos de que sus soldados debían ser ciudadanos romanos y propietarios, y se tuvo la necesidad de enrolar a los esclavos en el servicio naval. Teniendo en cuenta que los romanos preferirían utilizar a ciudadanos libres antes que a los esclavos en sus ejércitos, debe asumirse que, llegados a este punto, los proletarii, los ciudadanos más pobres, también debían haber sido llamados al servicio militar a pesar de su incapacidad legal, pues debían tener una renta definida. Para 123 aC, los requisitos financieros para el servicio militar fueron de nuevo reducidos de los 4.000 ases a solamente 1.500. Para entonces, por tanto, está claro que muchos de los anteriores proletarii sin propiedades habrían sido admitidos. La renta mínima era establecida, dado que en tiempos de la república el soldado pagaba sus pertrechos y armas.

El resultado fue que tanto la sociedad romana como su ejército se fueron proletarizando cada vez más. El estado romano se veía obligado a armar a sus soldados a costa del erario público, puesto que muchos de los soldados que formaban las clases bajas se habían empobrecido hasta ser proletarii en todo salvo en el nombre, y no tenían recursos para pagar su propio equipamiento.

Por otro lado, la distinción entre los hastati, los principes y los triarii comenzó a ser cada vez más borrosa, posiblemente por el hecho de tener que encargarse el estado de proveer equipamiento estándar a todos salvo las clases más altas, que eran los únicos que podían pagar el suyo propio.

Por último, la falta de hombres llevó a un incremento considerable en la carga repartida entre los aliados (socii) en cuanto a sus aportaciones de soldados, y cuando los aliados habituales no fueron capaces de proveer a Roma con las cantidades y tipos de soldados requeridos, los romanos tampoco pusieron pegas a contratar mercenarios para luchar junto con sus legiones, o gente de pueblos sometidos, en calidad de auxiliares. Aunque a estos los mandaban siempre en misiones y operaciones lejos de sus tierras para evitar rebeliones innecesarias.

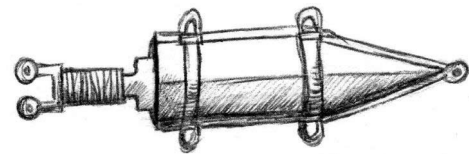
## ORGANIZACIÓN

En la república hay dos reformas muy importantes.

- ⊖ **Con Camilo:** La Organización se hace de acuerdo con la edad y el valor de los soldados que además recibían un sueldo (stipendium; estipendio). El ejército tenía como unidad básica la legión, que se dividía en 30 manipulos, de dos centurias cada uno. Cada centuria constaba en teoría de 100 hombres. Las legiones formaban la infantería. A cada legión se le añadía un cuerpo de caballería legionaria (equitatus o equites) dividida en 10 turmas de 3 decurias cada una; así la caballería se componía de 300 hombres. Se le añadían también tropas auxiliares (auxilia) de habitantes de la península Itálica (socii, aliados) y de no Itálicos, de otros pueblos sometidos.
- ⊖ **Con Mario:** Mario, general romano (133 aC.), introdujo las siguientes reformas en el ejército:

- Ψ Sustitución del manípulo, como unidad táctica fundamental, por la cohorte (cohors). Formada por tres manípulos: uno de hastati, otro de principes y un tercero de triarii, dispuestos uno al lado del otro. Los manípulos se colocaban en tres líneas. En la primera estaban los más jóvenes, los hastati; la segunda estaba compuesta por principes, soldados de más experiencia; en la tercera estaban los triarii, soldados de más edad.
- Ψ Modificación del sistema de reclutamiento: sustituyó el antiguo alistamiento de ciudadanos por el reclutamiento voluntario. De esta manera pudo reclutar a toda clase de personas, incluidos los proletarios (los más pobres), y formó un ejército profesional y mercenario (cobraban un sueldo) frente a los soldados-ciudadanos de antes.
- Ψ Desaparición de los socii como fuerzas distintas para pasar a integrarse en las legiones.
- Ψ Desaparición de los velites y de la caballería legionaria, que son sustituidos por auxilia.
- Ψ Adopción de enseñas y numeración para las legiones, que les dan una identidad y una continuidad. Instituyó la insignia legionaria: un águila de plata.
- Ψ Reforma en el armamento y equipo del soldado. Generalizó el pilum, y scutum como las armas estándar de cada legionario.

Como consecuencia de la reforma de Mario, el ejército llegará a convertirse en una gran fuerza a disposición de generales ambiciosos.



La estructura de la legión quedó constituida así:

ESTRUCTURA DE LA LEGIÓN  
TRAS LA REFORMA DE MARIO

CENTURIA
Ψ 100 hombres
MANIPULO
⊖ 2 Centurias
Ψ 200 hombres
COHORTE
⊖ 3 Manípulos
Ψ 600 hombres
LEGIÓN
⊖ 10 Cohortes
Ψ 6000 hombres
⊖ 10 Turmae
Ψ 300 equites
⊖ Auxilia

Además formaban parte de cada legión las siguientes tropas:

- ⊖ Un cuerpo de caballería legionaria, dividido en 10 escuadrones (turmae, turmas) de 3 decurias cada uno, totalizando 300 jinetes o equites.
- ⊖ Los auxilia, tropas no itálicas que apoyan a la legión y suplen el defecto de ésta en armas especiales. De las más conocidas son la caballería númida, los honderos baleares y los arqueros cretenses. Mantienen la estructura propia del país de origen y se agrupan en cohortes. Son, en su mayoría, tropas de carácter mercenario, bien por alistamiento individual o por medio de un príncipe o jefe de los lugares de origen.

RECLUTAMIENTO

En el servicio militar se distinguen:

- ⊖ **Juniores ( 17 a 46 años):** tropas de campaña. A las que mandaban a todos sitios, pues al ser jóvenes y enérgicos no les importaba andar tanto, creemos.
- ⊖ **Seniores (46 a 60 años):** legiones urbanas. Encargadas mas que nada en puestos fijos de intendencia, campamentos permanentes o enclaves estratégicos. Eran mas que nada tropas de reserva o de guardia.

JERARQUÍA MILITAR

- ⊖ **Cónsul o pretor.** Como general en jefe. En tiempos de campaña puede encargar temporalmente alguna misión a los legados.
- ⊖ **Tribunos militares.** Oficiales de las legiones sin mando definido. Podían recibir el mando de una legión o de varias cohortes. Solía haber 6 por legión.
- ⊖ **Centuriones.** Al mando de una centuria.
- ⊖ **Prefectos.** Al mando de la caballería y tropas auxiliares.

ARMAMENTO DESIGNADO

Los soldados de infantería (pedes) pueden llevar lanza (hasta), espada (gladius), pilum, escudo (scutum), coraza (loriga).

Los soldados de caballería (eques), llevan escudo y lanza griega, y caballo, naturalmente, encargándose ellos de su mantenimiento.

Las tropas auxiliares (*auxilia*). Generalmente luchan con las armas de su lugar de procedencia ya que no eran ciudadanos romanos. Podían llevar hondas, y armas ligeras como pugio, pilum, arcos y flechas. También se cubrían la cabeza con un casco de cuero, como señal iden-

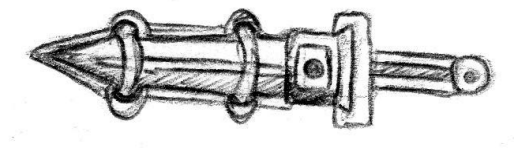
tificadora y porque la República se reserva lo bueno para los suyos..

Las dos primeras líneas de soldados iban armadas con el pilum o lanza arrojadiza; los triarii con el hasta, lanza grande no arrojadiza. Asimismo las tres líneas iban armadas con el gladius. En la República e inicios de la época imperial se llevó en el lado derecho, pero a partir del siglo II d. C. las espadas usadas por la infantería se fueron alargando y se cambió al lado izquierdo. Como armas defensivas llevaban el escudo y el casco. Los velites iban armados con palos y hondas, pues eran los encargados de hostigar al enemigo antes de toparse en el cuerpo al cuerpo.

EL SALARIO

Salarios medio a lo largo de la República.

GRADO	DENARIOS MENSUALES
LEGIONARIO	⊖ 20
CENTURIÓN / DECURIÓN	⊖ 170
PRIMI ORDINES	⊖ 400
TRIBUNUS ANGUSTICLAVIUS	⊖ 2.000
PRAEFECTUS CASTRORUM	⊖ 2.500
PRIMUS PILUM ITERUS	⊖ 2.800



## EL CAMPAMENTO

El ejército romano dominó a la perfección la técnica de la construcción de campamentos, tanto permanentes (stativa) o invernales (hiberna), como para fortificarse para pasar la noche, después de una jornada de marcha.

En este último tipo es donde más se demuestra el dominio y la organización, de tal forma que en poco tiempo (no mas de tres días, por norma general) eran capaces de construir un campamento estable que les albergaría durante los duros meses invernales. Las noticias que poseemos del campamento fundamentalmente son de Polibio, Higinio y César.

El emplazamiento del campamento dependía de la situación del enemigo, si estaba cerca o no, o si el terreno era accidentado o llano. Generalmente seguían el trazado regular; pero podía ser modificado si las circunstancias lo requerían. Los lugares preferidos eran las pendientes suaves y las llanuras. Si está el enemigo cerca, se orienta hacia él; si no, se busca en la orientación la facilidad del abastecimiento de agua y forraje.

El trazado lo realiza una patrulla, mandada por un tribuno, sirviéndose de la groma, que es un instrumento óptico. El trazado interior se marca con banderas, de modo que, cuando llega el ejército, ya sabe cada soldado dónde tiene que situarse y lo que tiene que hacer. El campamento generalmente tiene forma cuadrada; durante el imperio, rectangular; pero puede adoptar otras formas, que no afectan casi a la distribución exterior.

Está protegido por un foso, agger y el vallum. El agger es un terramplen, para cuya construcción se aprovechaba la tierra sacada del foso, que separa el foso de la empalizada, el vallum. Fuera de este recinto sólo pernoctaban los velites y en las tiendas había un espacio libre, el

intervallum, que impedía que, en caso de ser atacados repentinamente, los proyectiles alcanzaran las tiendas; además permite entrar y salir a las fuerzas sin chocar ni estorbarse mutuamente; también sirve para almacenar el botín y guardar el ganado.

En la organización interna el campamento se hallaba dividido por una calle transversal, vía principalis o cardo maximus, que unía las dos puertas laterales (orientado de norte a sur); ésta, a su vez, era cruzada perpendicularmente por el decumanus maximus (orientado de oeste a este), que unía la puerta praetoria y la decumana ( orientada al oeste y la más alejada del enemigo).

En la parte más próxima a la puerta praetoria se instalaba lo que se pudiera llamar parte noble: el pretorio, en un lugar destacado y que dominara todo el campamento; a un lado del cual estaba el foro y a otro, el cuestorio y el tribunal, donde se realizaban los augurios.

A ambos lados de este núcleo se situaban la caballería y las tropas elegidas; detrás las tropas auxiliares y, delante, las tiendas de los tribunos y los legados.

Al otro lado de la vía principalis se hallan las legiones y los aliados. Esta parte se encuentra dividida por una calle paralela a la principal, vía quintana, y las tropas están divididas en cuadrados o rectángulos por pequeñas calles, strigae.

Este tipo de campamento, que es el conocido bajo la República, subsiste, en líneas generales, durante el Imperio. Varía, a veces, la distribución de la tropa, ya que, en situación de peligro, los auxilia quedan en el interior y las legiones, en el exterior; pero la distribución es casi igual.



# EL EJÉRCITO EN MARCHA

Generalmente el ejército, cuando efectuaba un movimiento lejos del enemigo, marchaba en columna (*agmen*). Desde la época de la República son conocidos dos tipos de marcha: el *agmen pilatum* y el *agmen quadratum*:

- ⊖ **El *agmen pilatum*:** En esta formación el ejército está dispuesto en columna. Marchan en primer lugar los *extraordinarii*, las tropas más relevantes. Siguen a éstos el ala derecha de los *socii* y la *impedimenta* de éstos, detrás. Luego, las dos legiones, cada una de las cuales lleva detrás su *impedimenta*. A continuación, el ala izquierda de los *socii*, con su *impedimenta*. Detrás las acémilas con el equipaje del ejército, protegidas por una parte de la caballería, pues el resto marcha con las unidades de infantería, a las que está unida. Las legiones y las alas de *socii* alternaban por días el orden de marcha con el fin de lograr equilibrio en la llegada a los lugares de abastecimiento del ejército.
- ⊖ **El *agmen quadratum*:** Esta formación se utilizaba cuando había peligro de un ataque enemigo, ya que, por su longitud, el *agmen pilatum* era muy vulnerable. Sin embargo no está muy claro la disposición exacta de las unidades en este orden de marcha. Parece ser que los manípulos iban unos junto a otros, de manera que, si eran atacados por un flanco, fácilmente pudieran presentar un frente de batalla.

Otros tipos de formaciones son:

- ⊖ **El *agmen munitum*:** Se caracteriza porque la *impedimenta* iría flanqueada por las legiones, y la vanguardia y retaguardia estarían protegidas por los *socii* y auxilia y la caballería.

- ⊖ **El *agmen expeditum*:** No se refiere a una disposición especial, sino a que los soldados iban preparados para luchar sobre la marcha y por tanto no llevaban equipaje, sino sólo las armas.
- ⊖ **El *orbis*:** A veces, cuando se esperaban ataques por múltiples frentes, se formaba el *orbis*, una formación redonda con más o menos regularidad, dejando en el interior las acémilas y bagajes.

Se calcula que el legionario romano realizaba cada día una marcha de 20 a 25 Km. (*iustum iter*), aunque en caso de premura, se iba a marchas forzadas (*magnis itineribus*), que podían llegar a los 50 Km.

El soldado romano, aunque a veces llevaba sólo las armas, por lo general llevaba con él sus efectos personales. En total, y sin contar las armas, parece que el bagaje pasaba de los 30 kilos. Normalmente las marchas no duraban muchos días, pero en caso de que duraran varios días, cada cuatro o cinco había un descanso.

Dentro de las marchas, conviene destacar el paso de los ríos, por las dificultades que presenta. Generalmente se hacía por vados. Cuando la corriente era muy fuerte, se situaban un poco más arriba del paso acémilas o jinetes para frenar un poco la fuerza. Igualmente, otro grupo más abajo para recoger a los que cayeran. Si esto no era posible, el paso se hacía por medio de puentes, generalmente flotantes, de los que el más simple era el de barcas unidas por los lados, pero presentaba dificultades para pasar las cargas y los animales, por lo que se hacía un puente uniendo balsas, que tenían la desventaja de ser superficies planas. Generalmente estos puentes se colocaban en diagonal, para romper la fuerza de la corriente. Se sabe que, en ocasiones, se construyeron puentes fijos; pero esto tenía el inconveniente de las dificultades técnicas y el coste de tiempo.

Imaginaos siempre un ejército como un gran pueblo andante, donde hay de todo, pero muy disciplinados.

## EL COMBATE

El éxito en las guerras de la antigüedad dependía, fundamentalmente, del orden presentado en el campo de batalla. Roma conoció varias disposiciones, que empleó en distintos momentos, según con el enemigo al que se enfrentaba y los territorios en los que debía librarse el combate.

### FORMACIÓN EN FALANGE

Se cree que la formación esencial antes de la formación por manípulos fue la formación en falange: era de orden cerrado, con frente muy amplio y poco fondo. La falange estaba dividida en seis filas con un frente de 500 pedites; al final o a los lados de la formación en falange se colocaban los 1200 velites. La caballería también prestaba su apoyo, sobre todo como turmas encargadas de flanquear al enemigo y asestar golpes en su retaguardia. Los defectos que presentaba esta formación eran la facilidad de desorden y la poca capacidad de maniobra en terrenos accidentados, así que era muy usada en los terrenos llanos y limpios.

### FORMACIÓN EN MANÍPULOS

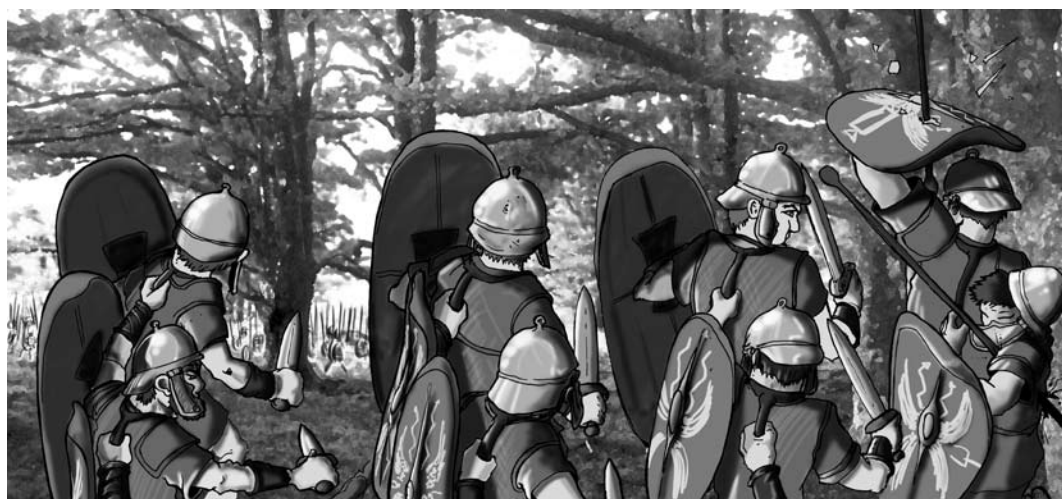
Cada una de las legiones en orden de batalla (acies) se presentaba en tres líneas, articuladas en manípulos. Los hastati se colocaban en primera línea.

Cada manípulo formaba un rectángulo de 120 soldados (con un frente de 20 y un fondo de 6) y se escalonaba de tal modo que, entre dos manípulos consecutivos, se dejaba un intervalo que estaba cubierto en segunda línea por un manípulo de príncipes. Los manípulos de triarii (frente de 20 soldados y fondo de tres) formaban la tercera línea y cubrían los intervalos que dejaban los manípulos de los príncipes. Resultaba así una formación en tresbolillo o quincunce.

Esta táctica tenía grandes ventajas: los hastati avanzaban los primeros lanzaban sus pilums sobre el enemigo y empezaban a luchar cuerpo a cuerpo. Si tenían que ceder ante el enemigo, se retiraban detrás de los príncipes, y si el enemigo derrotaba también a los príncipes, intervenían entonces los triarii. De este hecho deriva la expresión “res ad triarios venit”, usada para denotar que la situación había llegado a ser crítica.

La disposición del ejército en el combate también se hizo más racional: los velites protegían desde el comienzo del combate las alas (cornua) y se adelantaban para soliviantar e inquietar al enemigo, hostigándolo con sus armas arrojadizas; los aliados (socii) se colocaban a ambos lados de las legiones y la caballería actuaba en las dos alas.

La táctica manipular estuvo en vigor



# VIDA Y COSTUMBRES ROMANAS

## VIDA COTIDIANA

### LA MAÑANA

Los romanos se levantaban temprano: era ser perezoso levantarse con el sol (alrededor de las 4'30 h. En verano, y las 7'30 h. En invierno), igual que se acostaban a la puesta del sol. Se preparan rápidamente ya que se dejan puesta para dormir la ropa interior. Se lavan brazos y piernas, el resto del cuerpo cada ocho días. Toman el desayuno, compuesto fundamentalmente por pan, queso, miel, dátiles, aceitunas, etc...

Al salir el sol comienza la salutatio; los clientes van a saludar a su patrono. Algunos clientes tienen muchos patronos a los que saludar. Salen a pesar de la lluvia, del barro, con traje ciudadano, es decir, con toga. Esperan a veces mucho tiempo en el vestíbulo, aguardando el reparto de comida o dinero (sportula) que hace el patrono. La salutatio dura hasta la segunda o tercera hora. El resto de la mañana está consagrado a los negocios, públicos o privados. Los personajes importantes bajan al foro acompañados de una multitud de clientes. Entonces se hacen las visitas de duelo, de felicitación, se va a ver a los viejos de quienes se espera heredar. Los ciudadanos pobres, provistos de la sportula, callejean. En general, la mañana se dedica a los negocios, la tarde al descanso. Pero, entiéndase bien, hay gente que trabaja todo el día (los esclavos) y hay quien no trabaja jamás. El almuerzo (prandium) tiene lugar a mediodía. Es análogo a la cena, que luego veremos, pero menos copioso. Se trata de una especie de almuerzo frío con frutas y vino.

hasta Mario; todavía Metelo, su antecesor inmediato, venció con ella en la batalla de Mutul (año 108) durante la guerra con Yugurta. La principal ventaja de esta formación es su adaptabilidad al terreno y la capacidad de maniobra, gracias a estar formada por unidades pequeñas. Su principal defecto es la excesiva división de la legión ante enemigos como los teutones y los cimbros, que eran como de atacar mas en masa y de frente.

### FORMACIÓN TRIPLE EN LÍNEA DE COMBATE

La triple línea de combate (triplex acies), compuesta antes por manípulos, desde Mario estuvo formada por cohortes formando un frente de tres líneas: cuatro cohortes en la primera, tres en la segunda y las tres restantes en la tercera. Las tropas auxiliares y la caballería se colocaban en las alas. Para entrar en combate, las cohortes se colocaban separadas entre sí, de manera que, si las cohortes de la primera línea flaqueaban, podían retirarse a retaguardia por los huecos que dejaban los de la segunda y tercera línea.

Unidas las cuatro legiones de que se componía normalmente el ejército, la acies prima quedaba compuesta de dieciséis cohortes, la acies secunda de doce y de otras doce la acies tertia.

### FORMACIÓN EN CUÑA

La táctica del ejército apenas varió durante toda la época imperial. Solamente en algunas ocasiones, para luchar contra los bárbaros, se recurrió de nuevo a la falange. Sin embargo, a partir de las reformas de Diocleciano y Constantino, se adoptó generalmente una formación germana: el cuneus, formación de cuña truncada en forma de trapecio con el menor de los lados paralelos frente al enemigo.

## LA TARDE

La siesta dura hasta la octava hora (entre la una y media y las dos de la tarde). Cada ocho días los romanos toman un baño, día arriba día abajo. Los ricos en sus propias casas y los demás en los baños públicos, donde había que pagar una entrada, si bien el emperador o personajes ricos ofrecían a veces un baño gratuito. En tiempos del Imperio, los baños fueron cada vez más lujosos y contaban con salones, restaurantes, tiendas, salas de juego, etc, una especie de antepasado de los actuales centros comerciales.

El baño completo tenía cuatro fases:

- ⊖ Tepidarium: baño tibio.
- ⊖ Caldarium: baño caliente.
- ⊖ Frigidarium: baño frío.
- ⊖ Masaje y unción con aceite.

## EL ASPECTO PERSONAL

Hasta mediados del siglo III aC. aproximadamente, los romanos no se afeitaban la barba ni se cortaban el cabello. Los que estaban de luto dejaban crecer descuidadamente la barba y el cabello. Hubo muchos tipos de peinados femeninos. Las jóvenes se recogían los cabellos en un nudo o en trenzas. Las señoras casadas preferían el peinado. También utilizaban postizos y tintes para cambiar el color del cabello.

El vestido romano por excelencia era la toga. En un principio las vestían tanto los hombres como las mujeres, aunque más tarde pasó a ser utilizada sólo por los hombres. La toga consistía en un semicírculo de tela, gruesa en invierno y fina en verano, muy complicada de poner y que dejaba el brazo derecho libre. Según los adornos que llevara la toga, recibía diversos nombres. La toga no la vestían ni los esclavos ni los plebeyos. Bajo la toga, y con un largo hasta la rodilla, llevaban la túnica, que ceñían

con un cinturón y adornaban con una banda.

La mujer vestía generalmente una túnica que le llegaba hasta los pies. La túnica solía estar confeccionada de lana, algodón o lino, dependiendo de la época del año. Sobre la túnica llevaban la estola, el vestido propiamente dicho. Cuando la mujer salía de casa se cubría con un manto (palla), que les dejaba el brazo derecho al descubierto. Las mujeres solían usar abanico.

El calzado, tanto de hombres como de mujeres, consistía en sandalias, zuecos o zapatos. La única diferencia era el color y el curtido de la piel utilizada para su confección.

## CALENDARIO Y HORARIO

### LAS HORAS

El día se dividía en doce horas (prima hora, secunda, tertia, etc.) Desde la salida hasta la puesta del sol. Por consiguiente, las horas tenían más duración en verano que en invierno. La noche se dividía en cuatro turnos de vela (prima vigilia, secunda, tertia, etc.) Desde la puesta hasta la salida del sol. Por tanto, las vigiliae eran más largas en invierno que en verano. El final de la hora sexta y comienzo de la séptima coincidía con el mediodía (meridies). El paso de la segunda a la tercera vigilia coincidía con la media noche (media nox).

## EL CALENDARIO ROMANO

El calendario que hoy utilizamos corresponde, con mínimas variaciones, al que mandó elaborar Julio César. Sin embargo, en la historia del calendario romano se pueden distinguir tres etapas: inicial, reforma de Numa Pompilio, y reforma de Julio César.



En la fase inicial, en la que la característica fundamental es el hecho de que se trata de un calendario lunar, el año estaba constituido por diez meses, cada uno de los cuales constaba de 29 días y medio. Con la reforma de Numa Pompilio el año pasará a tener 355 días. Los meses de Marzo, Mayo, Julio y Octubre tenían 31 días; Febrero 28, y los restantes 29. En el año 153 aC., Enero pasó a ser el primer mes del año.

En el año 46 aC. Julio César encargó la reforma del calendario a un astrónomo egipcio, Sosígenes. Los meses de Enero, Marzo, Mayo, Julio, Agosto, Octubre y Diciembre tienen 31 días; Abril, Junio, Septiembre y Noviembre, 30 días; Febrero, 28 días. Para acomodar el año al curso del sol, César ordenó que cada cuatro años se añadiese un día más: son los años bisiestos; este día se añadía entre el 24 y el 25 de Febrero.

A la muerte de Julio César, se dio en su honor el nombre de Julio al mes que hasta entonces se había llamado Quintilis; más tarde Augusto dio su nombre a Sextilis.

## GASTRONOMÍA ROMANA

### LAS COMIDAS DEL DÍA

Normalmente los romanos realizaban tres comidas al día:

- ⊗ **La Jentaculum o Desayuno:** Que podía estar constituido por pan, queso y leche, pero que para mucha gente sólo llegaba a ser un vaso de agua.
- ⊗ **El Pradium:** Que tampoco era muy contundente, se servía casi siempre frío y estaba compuesto por pan, carnes frías, verduras y frutas. Muchas veces llegaba a ser un simple bocadillo.

- ⊗ **La Cena:** La única comida que se podría decir como tal, se servía en la tarde-noche y podía convertirse en grandes banquetes que duraban horas y horas.

Hasta el siglo II aC. la cocina romana se basaba en alimentos básicos: el pulmentum o papilla de mijo, cebada o guisantes, el queso de leche de oveja, la carne de cordero hervida, la col, las habas, etc. Las frutas también ocupaban un lugar importante: las manzanas, los albaricoques importados de Armenia, los melones traídos de Persia, higos y dátiles. Fue a principios del siglo II aC. cuando los romanos entraron en Asia Menor y descubrieron el refinamiento de las cortes griegas de Oriente. A partir de este momento, la preparación de las comidas, según Tito Livio, se hizo larga y costosa. Los servicios de los cocineros, trabajo hasta entonces desempeñado por esclavos, se comenzaron a pagar muy caros.

En la Hispania romana tenían gran prestigio los jamones de Pomeipolis (Pamplona), cuyos habitantes, gracias a la exportación de productos del cerdo, llegaron a tener una economía saneada. Es casi seguro que en Hispania ya se consumían lentejas, simplemente por el hecho de que el ejército hacía un consumo muy importante de ellas, siendo su plato más habitual por la facilidad en la conservación y el transporte. Las habas eran conocidas desde antiguo; para los romanos tenían un valor religioso y en las Saturnales, fiestas en honor a Saturno, se usaban para elegir al rey de la fiesta, costumbre que se cree que derivaría a la actual de esconder un objeto en los roscos, objeto que no hace mucho era un haba. Los garbanzos eran también muy apreciados, mayormente entre las clases humildes.

Existía una gran afición a las setas, que aún se conserva en regiones del norte de la península. Llegaron a dominar el injerto magistralmente. Cuen-

ta Plinio que Tibur llegó a ver un árbol que producía un fruto distinto en cada una de sus ramas: nueces, manzanas, granadas, cerezas, peras, ... pero añade que se secó rápidamente. La viticultura ya era conocida y muy apreciada por los romanos, si bien parece ser que el hecho de que se extendiese la vid por todo el mediterráneo fue debido a los griegos. Incluso los vinos de estos eran los más apreciados de todo el imperio.

Algunos productos Alimenticios Lugares de donde se exportaban:

- ⊖ TRIGO Hispania, Egipto y Sicilia.
- ⊖ VINO Hispania, El Adriático, Galicia, Egipto.
- ⊖ ACEITE ,Hispania y Norte de África.
- ⊖ PESCADO, Mar Negro.
- ⊖ MIEL, Grecia.

## EL PAN

La importancia del pan en Roma se vio reflejada por las 330 panaderías que existían en la Roma de principio de siglo. Éstas en su mayoría eran dirigidas por maestros panaderos griegos, considerados como los mejores del mundo mediterráneo y su trabajo se heredaba de padre a hijo.

Había distintos tipos de panes dependiendo de la calidad de su harina. Estaba el “Pan Acerosus” que era uno de los más barato. También entre los más baratos se encontraba el pan hecho con harina morena llamado “Panis Plebeius” que era consumido por los pobres y los esclavos. Entre los de mejor calidad se encontraba el “Panis Candidus”.

Era tal la importancia del pan en la dieta romana que hasta había uno especial para Ejército, realizado por sus propios panaderos llamado “Panis Militaris”. Otro pan que era muy popular en la metrópolis era el dulce. Los había elaborados con miel, aceite y otros mezclados con pimientas, comino y leche.

Fue tal el grado de importancia que llegó a tener el Pan en esta sociedad, que fue immortalizado por la celebre frase del Poeta Juvenal: “Panem et Circense” Donde ejemplificaba las dos principales preocupaciones de la Plebe romana: El Pan y el Circo.

## EL VINO

Aunque en el comienzo de la República romana, el vino ya era muy importante en la dieta alimenticia, fue solo en los tiempos del Imperio cuando la necesidad por él creo un gran comercio que abarcaba a todo el mediterráneo.

Los mejores vinos eran exportados desde Hispania, Egipto, el norte de África. Algunos venían de las Galias y del adriático. Frente a esta fuerte competencia, algunos productores vinícolas de Italia prefirieron producir vinos de menor calidad, pero más populares, como en el caso de los vinos de la Campania al sur de la Península. Los vinos se transportaban en Ánforas que se sellaban con corchos y se etiquetaban con el nombre del Cónsul y la fecha del consulado donde se había producido el vino.

## LA CERVEZA

La cerveza era conocida por los romanos debido a que se eran muy comunes y se producían en abundancia entre los egipcios y los germanos, pero nunca llegó a masificarse entre los romanos, porque era considerada una bebida de Bárbaros.

## EL GARUM

El garum es una salsa de pescado hecha de vísceras fermentadas considerada por los habitantes de la antigua Roma como un alimento afrodisíaco, solamente consumido por las capas altas de la sociedad . Esta salsa se mezclaba con vino, vinagre, pimienta, aceite o agua y servía para aliñar otros manjares.

El garum se empleaba fundamentalmente para condimentar o acompañar gran cantidad de comidas, aunque también se empleó en medicina y cosmética.

Aunque tuvo su gran apogeo en el mundo romano, procede del mundo griego del que toma su nombre: garos o garon, por el nombre del pez del que se adquirirían sus intestinos para la fabricación. Esta salsa se hacía por maceración y fermentación en salmuera de restos viscerales y despojos de diferentes peces como el atún, la morena, esturión y hallex, este último utilizado para la fabricación del garum medieval.

## FACTORÍAS DE PESCADO

Baelo Claudia (Tarifa) debe su prosperidad a la pesca, la salazón y la fabricación del garum. Solo la consecución de los beneficios podría compensar el vivir bajo un continuo y espantoso hedor a pescado podrido y la compañía de miles de moscas por mucho que se tratara de lavar e higienizar la zona.



## LA MEDICINA ROMANA

*“En el año 293 a.C. una terrible plaga asoló Roma. Alarmados por su gravedad e indecisos sobre la solución, los ancianos consultaron los libros sibilinos; la respuesta fue que buscaran la ayuda del dios griego Asclepios, en Epidauro. La leyenda dice que se envió un navío especial, que el dios aceptó la solicitud y viajó a Roma en forma de serpiente, que cuando llegó se instaló en una isla del Tíber, y que la plaga terminó. Los romanos agradecidos le construyeron un templo al dios y lo conocieron con el nombre de Esculapio”.*

El primer médico griego que llegó a Roma en el año 219 a.C. se llamaba Archagathus y al principio tuvo mucho éxito, pero como se inclinaba a usar el bisturí y el cauterio con excesiva frecuencia, su popularidad decayó. Casi un siglo más tarde otro médico griego, Asclepiades de Prusa (124-50 a.C.) conquistó a la sociedad romana con su oratoria brillante, su parsimonia terapéutica y su oposición a las sangrías.

Asclepiades manejaba una terapéutica mucho menos agresiva que la de los otros médicos griegos: sus dietas siempre coincidían con los gustos de los pacientes, evitaba purgantes y eméticos, recomendaba reposo y masajes, recetaba vino y música para la fiebre y sus remedios eran tan simples que le llamaban el “dador de agua fría”.

Es interesante que Asclepiades no llegó a Roma como médico sino como profesor de retórica, pero como no tuvo éxito en esta ocupación decidió probar su suerte con la medicina, o sea que no tenía ninguna educación como médico antes de empezar a ejercer como tal. Su éxito revela el carácter eminentemente práctico de la medicina romana, lo que también explica que otro lego en la profesión, Aulio Cornelio Celso (ca. 30 a.C. 50 d.C.) haya escrito *De Medicina*, el mejor libro sobre la materia de toda la antigüedad.

Este libro formaba parte de una enciclopedia, De Artibus, que también trataba de agricultura, jurisprudencia, retórica, filosofía, artes de la guerra y quizá otras cosas más, pero que se perdieron.

Según Celso, filósofo griego muy conocido por sus ataques contra el cristianismo... *"El cirujano debe ser joven más o menos, con una mano fuerte y firme que no tiemble, listo para usar la izquierda igual que la derecha, con visión aguda y clara, y con espíritu impávido. Lleno de piedad y de deseos de curar a su paciente, pero sin conmovirse por sus quejas o sus exigencias de que vaya más aprisa o corte menos de lo necesario; debe hacer todo como si los gritos de dolor no le importaran"*, vamos, como hoy en día mas o menos.

Celso discute el manejo de las heridas y señala que las dos complicaciones más importantes son la hemorragia y la inflamación, lo que era realmente infección. Para la hemorragia recomienda compresas secas de lino, que deben cambiarse varias veces si es necesario, y si la hemorragia no cesa, entonces mojarlas en vinagre antes de aplicarlas. Pero si todo esto falla, hay que identificar la vena que está sangrando, ligarla en dos sitios y seccionarla entre las ligaduras. Celso recomienda aplicar a la herida distintos medicamentos compuestos de acetato de cobre, óxido de plomo, alumbre, mercurio, sulfuro de antimonio, carbón seco, cera y resma de pino seca, mezclados en aceite y vinagre; otros componentes recomendados (Celso propone 34 fórmulas diferentes) son sal, pimienta, cantáridas, vino blanco, clara de huevo, ceniza de salamandra, heces de lagartija, de pichón, de golondrina y de oveja.

La medicina romana era esencialmente griega, pero los romanos hicieron tres contribuciones fundamentales:

- ⊖ Los hospitales militares.
- ⊖ El saneamiento ambiental.
- ⊖ La legislación de la práctica y de la enseñanza médica.

**Los hospitales militares** o *valetudinaria* se desarrollaron como respuesta a una necesidad impuesta por el crecimiento progresivo de la República. Al principio, cuando las batallas se libraban en las cercanías de Roma, los enfermos y heridos se transportaban a la ciudad y ahí eran atendidos en las casas de los patricios; cuando las acciones empezaron a ocurrir más lejos, sobre todo cuando la expansión territorial sacó a las legiones romanas de Italia, el problema de la atención a los heridos se resolvió creando un espacio especialmente dedicado a ellos dentro del campo militar. La arquitectura de los valetudinaria era siempre la misma: un corredor central e hileras a ambos lados de pequeñas salas, cada una con capacidad para 4 o 5 personas. Estos hospitales fueron las primeras instituciones diseñadas para atender heridos y enfermos.

**El saneamiento ambiental** se desarrolló muy temprano en Roma, gracias a las obras de la cloaca máxima, un sistema de drenaje que se vaciaba en el río Tíber y que data del siglo VI aC. En la Ley de las Doce Tablas (450 aC.) se prohíben los entierros dentro de los límites de la ciudad, se recuerda a los ediles su responsabilidad en la limpieza de las calles y en la distribución del agua. El aporte de agua se hacía por medio de 14 grandes acueductos que proporcionaban más de 1000 millones (sí, millones) de litros de agua al día, y la distribución a fuentes, cisternas y a casas particulares era excelente, pero en los barrios menos opulentos no tan buena. El agua se usaba para beber y para los baños, una institución pública muy popular y casi gratuita. También se colectaba el agua de la lluvia, que se usaba para preparar medicinas. En general, las condiciones de higiene ambiental en Roma eran tan buenas como podía esperarse de un pueblo que desconocía por completo la existencia de los microbios.



**Legislación:** Durante la República la mayoría de los médicos eran esclavos o griegos (que también podían ser esclavos), o sea, sujetos en una posición subordinada, pero en el Imperio (cerca del 120 dC) Julio César concedió la ciudadanía a todos lo que ejercieran la medicina en Roma. Pero en la época que nos toca jugar no. Son esclavos con, digamos, ciertos privilegios.

Además, se estableció un servicio médico público, en el que la ciudad contrataba a uno o más médicos (*archiatri*) y les proporcionaba local e instrumentos para que atendieran en forma gratuita a cualquier persona que solicitara su ayuda. Los salarios de estos profesionales los fijaban los consejeros municipales. También se organizó el servicio médico de la casa imperial, y muchos de los patricios retenían en forma particular a uno o más médicos para que atendieran a sus familias. Con el tiempo también se legisló que la elección de un médico al servicio público debería ser aprobada por otros siete miembros de ese servicio. Las plazas eran muy solicitadas porque los titulares estaban exentos de pagar impuestos y de servir en el ejército. El gobierno los estimulaba a que tomaran estudiantes, por lo que podían recibir ingresos adicionales.

## LA TEORÍA DE LOS CUATRO HUMORES O HUMORISMO

Esta teoría es la que engloba el paradigma médico de la época. Bien que con nuestros ojos contemporáneos, al leerlo, nos puede parecer una autentica perogrullada, pero en esa época era lo que estaba al orden del día y era lo mas científico que podía encontrarse. Fue una teoría acerca del cuerpo humano adoptada por los filósofos y físicos de las antiguas civilizaciones griega y romana. No había los conocimientos anatómicos de hoy en día, así que cosas como el sistema circulatorio, nervioso o el funcionamiento de los distintos sistemas eran

totalmente desconocidos. En esencia, esta teoría mantiene que el cuerpo humano está lleno de cuatro sustancias básicas, llamadas humores (líquidos), cuyo equilibrio indica el estado de salud de la persona. Así, todas las enfermedades y discapacidades resultarían de un exceso o un déficit de alguno de estos cuatro humores. Estos fueron identificados como bilis negra, bilis, flema y sangre. Tanto griegos y romanos como el resto de posteriores sociedades de Europa occidental que adoptaron y adaptaron la filosofía médica clásica, consideraban cada uno de los cuatro humores aumentaba o disminuía en función de la dieta y la actividad de cada individuo. Cuando un paciente sufría de superávit o desequilibrio de líquidos, Entonces su personalidad y su salud se veían afectadas.

Teofrasto, sucesor de Aristóteles, y otros elaboraron una relación entre los humores y el carácter de las personas. Así, aquellos individuos con mucha sangre eran sociables, aquellos con mucha flema eran calmados, aquellos con mucha bilis eran coléricos, y aquellos con mucha bilis negra eran melancólicos. La idea de la personalidad humana basada en humores fue una base para las comedias de Menandro y, más tarde, las de Plauto.

Aun así entre otras curiosidades sabemos que los romanos conocían operaciones como la vasectomía, y realizaban perforaciones de cráneo para sacar proyectiles a los soldados. Creemos que pudo ser influencia de las nuevas relaciones entre otros países como Egipto y Grecia. Con esto animamos al Dominus y al Jugador llevar médicos en las campañas,... nunca sabes cuando los puedes necesitar, y el miedo que puede dar verles trabajar.

HUMOR	ESTACIÓN	ELEMENTO	ÓRGANO	CUALIDADES
SANGRE	⊖ primavera	⊖ aire	⊖ hígado	⊖ templado y húmedo
BILIS	⊖ verano	⊖ fuego	⊖ vesícula biliar	⊖ caliente y seco
BILIS NEGRA	⊖ otoño	⊖ tierra	⊖ bazo	⊖ frío y seco
FLEMA	⊖ invierno	⊖ agua	⊖ cerebro ⊖ pulmón	⊖ frío y húmedo

HUMOR	ADJETIVACIÓN ANTIGUA	ADJETIVACIÓN MODERNA	CARACTERÍSTICAS ANTIGUAS
SANGRE	⊖ sanguíneo	⊖ artesano	⊖ Valiente ⊖ Esperanzado ⊖ Amoroso
BILIS	⊖ colérico	⊖ idealista	⊖ Fácil de enojar ⊖ Mal temperamento
BILIS NEGRA	⊖ melancólico	⊖ guardián	⊖ Abatido ⊖ Soñoliento ⊖ Depresivo
FLEMA	⊖ flemático	⊖ racional	⊖ Calmado ⊖ Indiferente

## EL MATRIMONIO

Los matrimonios se llevan a cabo entre los doce y los dieciséis años en el caso de las muchachas y entre los dieciocho en el caso de los muchachos. En las familias senatoriales los muchachos parecen casarse a la edad de su magistratura, hacia los veinticuatro.

Hay varias formas de casarse en la cultura romana:

- ⊖ El modo mas solemne (**confarreatio**) comporta un sacrificio ofrecido en presencia de 10 testigos. Por lo general solo los patricios se casan por este rito, que tiene a desaparecer al final de la república.
- ⊖ El segundo modo de matrimonio es comprar a la esposa en presencia de al menos 5 testigos, un viejo rito heredado de la época en la que el marido daba a su suegro una contradote por la obtención de su hija.

- ⊖ El tercer modo, el mas corriente, se llama matrimonio por uso (**usus**) y en el la mujer entra sencillamente en la familia del marido tras un año de vida en común ininterrumpidamente. Esos tipos de matrimonio legales solo afectan a los romanos, al menos a los acomodados, y no a la masa de peregrinos que conservan sus propias costumbres.

Dada la alta mortandad en los partos era usual casarse varias veces, y por interés mas que por amor. También las esposas podían dejarse, al ser un ciudadano de segunda, era el hombre el que la echaba de casa, a modo de divorcio rápido.

Una historia famosa es al de Caton quien en el siglo I aC de nuestra era permitió a Hortensio casarse con su esposa embarazada; mas tarde tras la muerte de Hotensio, Caton “retomó” a su mujer.

# DIVERSIÓN

## LOS JUEGOS. EL CIRCO

En época Republicana eran los magistrados los encargados de la organización de los juegos (ludi), recibiendo un fuerte impulso en época de Cesar. Como juegos nos referimos a todas las actividades que se desarrollaban en la arena o circo, mas concretamente la de los gladiadores, que era lo mas famoso y declamado. Los magistrados locales debían responsabilizarse del espectáculo, sufragando los gastos de su propio bolsillo, a partes iguales con las arcas públicas.

El ambiente que se vivía alrededor de los juegos era impresionante. La gente se agolpaba en el recinto antes del amanecer para poder disponer de los mejores lugares. Una vez en el sitio, allí se comía y bebía para no perderse estas actividades lúdicas (no sabemos nada si hacían aguas menores o mayores también, eso, a criterio del Dominus), dejando la ciudad casi desierta. Muchos espectadores se desplazaban desde lejos para contemplar el espectáculo y pasaban la noche a la intemperie. Los altos dignatarios, con el sitio reservado, accedían al recinto cuando ya estaba lleno, momento en que la muchedumbre manifestaba su cercanía o lejanía de los representantes populares a través de abucheos o aplausos.

A continuación se sorteaban las parejas de luchadores, se examinaban las armas y se procedía al calentamiento. Cuando estaba todo preparado se iniciaba el combate que solía ser a muerte.

Si uno de los luchadores caía, el vencedor se volvía al palco del editor -quien sufragaba los juegos- para que dictara sentencia: el caído podía vivir o morir allí mismo con un simple movimiento de dedo. En muchos casos la valentía con la que se luchaba era un acicate para

salvar la vida en este delicado momento. Pero uno de los principales motivos del espectáculo era la sangre de los gladiadores, que llegó a ser considerada como un remedio para curar la epilepsia. Otra alternativa de lucha era contra animales salvajes, a las que se daba caza en la arena.

Los gladiadores eran hombres de diversa condición social. Algunos podían ser personas libres que habían sido condenadas a muerte y que la pena se le había conmutado por este "oficio". También encontramos condenados a trabajos forzados que elegían la lucha para poder obtener la libertad, si mantenían la vida. La mayoría eran esclavos condenados aunque también encontramos alguno alquilado momentáneamente para el juego o un soldado desafortunado que luchaba para obtener lo que las campañas le habían negado.

Todos ellos se formaban en las escuelas de gladiadores donde cada uno se especializaba en una técnica o tipo de armamento, ya que los combates enfrentaban a hombres en diferentes tipos de lucha. De esta manera se compensaban los armamentos e incluso los espectadores participaban en el combate avisando a los luchadores de los movimientos de sus adversarios o sugiriendo iniciativas, a grito pelado, claro. Mas o menos como el fútbol de hoy en día, pero con mas sangre. Para evitar el floreciente mercado de gladiadores, durante el Imperio se crearon centros de formación estatales.

Los entrenadores, llamados doctores, supervisaban los entrenamientos, especializándose cada uno en una técnica particular, siendo habitual que estos puestos los ocuparan gladiadores viejos ya retirados, con toda la experiencia que traían a sus espaldas después de sobrevivir a tantos combates. Los precios de los gladiadores experimentaron una importante alza con el paso del tiempo, existiendo algunas estrellas muy bien pagadas.

Los gladiadores normales (gregarii) cobraban entre 1.000 y 2.000 sestercios mientras los experimentados (meliores) llegaron a recibir entre 3.000 y 15.000 sestercios. El propio Estado intentó regular este mercado, abaratando los precios al limitar los impuestos y establecer una tarifas máximas de contratación.

Más pasión que la lucha desataron en Roma las carreras de carros, llegando incluso a producir divisiones partidistas entre los asistentes. Era el fútbol del mundo antiguo. Originalmente las carreras se celebraban en honor de Consus, una deidad agraria por lo que el evento se integró en las fiestas celebradas en Abril para honrar a la diosa de la cosecha (Cerealia). La carrera iba precedida también de un desfile (pompa) que partía del Capitolio, atravesaba el foro y llegaba al Circo Máximo. Tras el desfile se procedía al sorteo para determinar el lugar de salida de cada una de las facciones en liza: blancos, azules, rojos y verdes. Los carros estaban tirados generalmente por cuatro caballos y se situaban en su correspondiente calle (carcer). El presidente daba la salida, momento en el que estallaba el delirio.

La carrera no era una cuestión de rapidez sino de táctica y técnica. Colocarse bien y obstaculizar los progresos del contrario era más importante que poseer caballos veloces. El equino fundamental era el de la izquierda ya que debía realizar los giros por lo que no iba atado al carro sino a su compañero. Su nombre era funalis.

Era bastante fácil volcar el carro, chocar contra la spina (la parte central del circuito) o contra otro carro, lo que en el argot se llamaba naufragar. La victoria se decidía en los últimos metros, cuando el público enloquecía apoyando a su color. Incluso existía cierta correspondencia cromática con las clases sociales. Los partidarios de los azules se reclutaban entre los miembros de la aristocracia mientras los verdes eran más populares. El espíritu partidista llegó a provocar enfrentamientos entre los espectadores, dejando pequeñas las algaradas de los tiffosi (los hooligans de hoy en día).

Como ocurrió con los gladiadores, algunos aurigas y sus caballos también alcanzaron la fama, especialmente entre las damas, celebrándose sus victorias y sus gestas amorosas. Entre ellos destacó





Dioclés, auriga procedente de la Lusitania que venció en 1.462 carreras y ganó más de 35 millones de sestercios.

Los espectáculos eran anunciados en carteles realizados en colores rojo y negro que se distribuían por toda la ciudad. Junto con las distribuciones gratuitas de alimentos, los juegos eran la manera más utilizada para ganarse la simpatía popular. *Panen et circus*, Pan y Circo contentaban a la plebe y no se dedicaban a prestar atención a las cuestiones gubernamentales.

## JUEGO ROMANO DE LA TABULA

En la Roma antigua este juego se conocía como el Alea, que significa “juego por dinero”, pero llegó a ser llamado Tabula, “tablero” o “mesa”, ya que se jugaba en un tablero. Tabula tiene alguna similitud al Senet egipcio. Popular entre los soldados, el Tabula alcanzó Arabia por la expansión romana en el Medio Oriente en el primer siglo d.C. Tabula también es el juego que fue principalmente responsable de la manía del juego por dinero que arrasó Roma previamente a ser declarado ilegal en la República. La multa por jugar en cualquier otro momento excepto en los Saturnales era cuatro veces el valor de las estacas, aunque esta ley sólo era débil y esporádicamente cumplida.

## PROSTITUCIÓN

La presencia de esclavos y esclavas en los hogares sería uno de los motivos de la libertad sexual con los que se relaciona el mundo romano. Esta presunta libertad sexual estaría íntimamente relacionada con el amplio desarrollo de la prostitución. Como en buena parte de las épocas históricas, en Roma las prostitutas tenían que llevar vestimentas diferentes, teñirse el cabello o llevar peluca amarilla e inscribirse en un registro municipal. No en balde, Catón el viejo dice que “es bueno que los jóvenes poseídos

por la lujuria vayan a los burdeles en vez de tener que molestar a las esposas de otros hombres”. Las prostitutas estaban recogidas, habitualmente, en burdeles llamados lupanares. Lugares con licencia municipal cercanos a los circos y anfiteatros o aquellos lugares donde el sexo era un complemento de la actividad principal: tabernas, baños o posadas.

Los distritos del Esquilino y el Circo Máximo tenían una mayor densidad de burdeles humildes mientras que los más elegantes se ubicaban en la cuarta región, habitualmente decorados con murales alusivos al sexo e identificados en la calle con un gran falo que era iluminado por la noche (lo que no sabemos es el color de la luz, pero puedes usar el tan conocido rojo). Las prostitutas solían exhibir sus encantos en las afueras del prostíbulo y era habitual que en las puertas de las habitaciones existiera una lista de precios y de servicios.

Las prostitutas se dividían en diversas clases: las llamadas meretrices estaban registradas en las listas públicas mientras que las prostibulae ejercían su profesión donde podían, librándose del impuesto. Las *delicatae* eran las prostitutas de alta categoría, teniendo entre sus clientes a senadores, negociantes o generales. Las *famosae* tenían la misma categoría pero pertenecían a la clase patricia, dedicándose a este oficio o por necesidades económicas o por placer. Entre ellas destaca la famosa Mesalina, Agripina la joven o Julia, la hija de Augusto. Las conocidas como *ambulatorae* recibían ese nombre por trabajar en la calle o en el circo mientras que las *lupae* trabajaban en los bosques cercanos a la ciudad y las *bustuariae* en los cementerios.

El lugar favorito para las relaciones sexuales eran los baños, ofreciendo sus servicios tanto hombres como mujeres; incluso conocemos la existencia de algunos prostibulos frecuentados por mujeres de la clase elevada donde podían utilizar los servicios de apuestos jóvenes.

# CAPÍTULO 4:

## SISTEMA DE JUEGO

*"Temo más nuestros propios errores que los planes de nuestros enemigos."*

Pericles.

El sistema de juego Fudge es bastante sencillo tanto de entender como de jugar, pero no tanto así de explicar. Para llegar a tener una buena concepción del sistema, es necesario que se tengan en cuenta una serie de claves que ayudan a la comprensión del mismo.

El sistema Fudge basa sus niveles en adjetivos calificativos que describen brevemente la calidad tanto de las tiradas que se realicen, como de los niveles que se tengan en las características y habilidades, así como las dificultades necesarias para conseguir las acciones. Estos adjetivos van acompañados de un número, positivo o negativo, que ayuda a la realización de las acciones al aplicarlos como meros sumandos. Los adjetivos y sus números son:

LEGENDARIO +4

EXCELENTE +3

GRANDE +2

BUENO +1

NORMAL +0

MEDIOCRE -1

POBRE -2

TERRIBLE -3

ABISMAL -4

Todos los niveles de las características y de las habilidades están enmarcados en estos adjetivos. Si partimos del echo de que cualquier persona normal, con una vida normal y unas habilidades

normales puede desempeñar su vida de manera normal, podríamos decir que tiene absolutamente todo a nivel Normal, que numéricamente sería un cero (0). Siempre hay alguien que destaca para bien o para mal, y es ahí donde entran el resto de los adjetivos. Podemos encontrar a buenos exploradores (que tendrían unas habilidades relacionadas a niveles bueno, que es lo mismo que decir a +1) o encontrarnos a Ladrones mediocres (con un valor en las habilidades de robo y pillería a mediocre, que es lo mismo que -1, y que además les aporta una corta vida profesional).

No hay más niveles inferiores a Abismal, pero si hay más niveles más altos que legendario. Desde aquí animamos a los jugadores y Dominus que pongan los adjetivos que más les gusten, como por ejemplo Épico+5, etc...

## TIRADAS

¿Cómo se sabe si un pj logra realizar el acto que desea de manera eficaz? A través de las tiradas de dados. A la hora de determinar si una acción tiene éxito, se debe de ver, primero, el nivel que se tiene en la habilidad o característica que se va a usar, se debe de establecer una dificultad y después lanzar los dados para ver si se tiene éxito. Los dados que se lanzan en el sistema Fudge pueden ser de dos tipos:

## LOS DADOS FUDGE:

Dados especiales de 6 caras, que tienen dos caras con un símbolo + (positivo), dos caras con un símbolo - (negativo), y dos caras sin símbolo o con un cero (0). Cada símbolo es fácil de entender, un + significa +1, un - significa -1, y la cara vacía o con un cero es eso, un cero. La

tirada siempre se hace con 4 dados (simplificando lo llamaremos 4dF), de esta forma obtendremos valores entre -4 y +4, siendo la tendencia a obtener +0. Al resultado de esta tirada se le aplicarán los valores que tengamos en la característica o en la habilidad, y el total nos dará un nuevo valor que determina la calidad de la acción. Si el resultado es igual o mayor de lo que se nos pide, se consigue la acción.

*Ejemplo: Para ver de lejos si los que se acercan son unos soldados enemigos o un grupo de campesinos, un pj se encarama a un árbol y decide tirar por Alerta. Se lanzan 4dF y obtenemos 0, +1, 0 y 0, el resultado es Bueno (un total de +1) se suma a nuestro nivel de Alerta, que es +1 también, y obtenemos un total de +2, lo que quiere decir que se obtiene un resultado Grande, bastante apto para saber si los que se acercan son hostiles o no. Para esta tirada no hemos tenido en cuenta otros factores que pueden modificar la tirada para bien o para mal, como las condiciones atmosféricas, por ejemplo, y hemos establecido una dificultad de Normal (a superar cero o más).*

## DADOS DE 6 CARAS NORMALES:

Llamamos a estos dados a los dados de 6 caras numerados del 1 al 6 de toda la vida. Comúnmente conocidos como “dados de parchís” o “d6”. Para lanzar estos dados, en caso de no tener dados Fudge, se lanzan 2 dados por un lado que serán los llamados positivos, y 2 por otro que serán los negativos. Se coge el menor resultado que dé cada grupo de dados y se suman. Los resultados posibles es igual que los dados Funge, dando unos valores entre -5 y +5.

*Ejemplo: Ante la misma situación anterior, pero en vez de tirar 4dF, lanzamos los dados de 6 caras. Se lanzan dos por un lado, los positivos, y se obtiene un 4 y un 3, así que nos quedamos con el 3. Se lanzan otros dos, los negativos, y sacamos un 6 y un 2, y nos quedamos con el 2. En total tenemos un +3 y un -2, los sumamos y obtenemos un +1*

## TIRADAS CONTRA UNA DIFICULTAD

Una tirada contra una dificultad dada es simplemente tirar los dados e intentar superar un valor fijo de dificultad, que suele ser un nivel determinado de los adjetivos que ya conocemos, o explicarlo con un valor numérico, siempre lo que sea mas cómodo para el grupo de juego. Cuando se realice este tipo de tirada, lo único que se tiene en cuenta es solo una tirada y ver si se ha conseguido o no dependiendo del resultado.

*Ejemplo: Un ciudadano de Emerita Augusta esta buscando unas buenas telas para su mujer, y se pone a buscar en el mercado a ver si encuentra lo que desea. El Dominus determina que el mercado esta abarrotado, así que debería de sacar una dificultad Grande para poder hacerse con las telas deseadas a un buen precio. El ciudadano lanza los dados y obtiene un +0, y se le suma su valor en la habilidad Ciudad, que es +2 (grande), lo que hace que consiga las telas de manera fácil para él.*

Una comparativa de dificultades con las tiradas que resultados que deben de sacar seria esta:

DIFICULTAD	NIVEL MÍNIMO A SACAR
INÚTIL SI FALLA	⊖ Abismal
RUTINARIO	⊖ Terrible
MUY FÁCIL	⊖ Pobre
FÁCIL	⊖ Mediocre
NORMAL	⊖ Normal
COMPLICADO	⊖ Bueno
DIFÍCIL	⊖ Grande
MUY DIFÍCIL	⊖ Excelente
IMPOSIBLE	⊖ Legendario

## TIRADAS OPUESTAS

Una tirada opuesta es cuando se realiza una tirada contra otra, con o sin dificultad añadida. Normalmente este tipo de tiradas se dan cuando dos personas están rivalizando en alguna situación donde la actuación de una dependa de la respuesta de la otra. Estas tiradas se dan mayoritariamente en el combate. Las tiradas opuestas se resuelven tirando los dos contrincantes por sus respectivas habilidades o características y comparar los resultados, ganando el que obtenga un resultado mayor. En caso de empate ganaría el que tenga, de base, un nivel mas alto y si se vuelve a empatar, se vuelve a tirar hasta que se llegue a una resolución.

*Ejemplo: El ciudadano ha encontrado las telas que quiere, y empieza a negociar con el tendero el precio de estas y la cantidad que quiere llevarse. El tendero se gana la vida vendiendo poco género a alto precio, así que le regatea todo lo que puede al ciudadano. Ambos hacen una tirada de comerciar. El tendero esta curtido en estas acciones, así que parte con un nivel grande (+2) y encima saca un +1, lo que le da un resultado excelente (+3). El ciudadano no está acostumbrado a esto, y parte de base con una habilidad de comercio de -1, mediocre, y obtiene en la tirada un +1, dándole un total de cero. El tendero le gana con diferencia, y de esta forma el ciudadano se va con unas telas de media calidad a precio alto, sin saber si ha pagado un precio justo o no, pero contento, por lo menos.*





## RESULTADOS CRÍTICOS Y PIFIAS

Cuando en las tiradas de dados se obtenga de manera natural un +4 (sin aplicar modificadores, o sea, todos los dados sacan un +), se dice que se ha producido un crítico, que el argot rolero viene a ser “una tirada cojonuda” o “una tirada que se sale de lo normal”.

Este tipo de tirada, aparte de otorgar un nada desdeñable +4 se considera un éxito rotundo, lo que hace que el jugador que lo ha obtenido deba ser recompensado con un buen beneficio o ventaja, a discreción del Dominus.

Si se obtiene un -4, resulta todo lo contrario. Este tipo de tirada, conocida como “pifia” aporta algo malo malísimo al personaje que la ha realizado, a discreción del Dominus, pero debe ser algo que le complique la vida.

## PUNTOS FUDGE

Todos los personajes empiezan con una cantidad inicial de puntos Fudge (PF) de 3. Los puntos Funge son una especie de reserva que se usa para mejorar el pj a través de la experiencia o para usarlos durante la partida como beneficios a las tiradas. Estos puntos Funge permiten amañar (que es lo que realmente significa To Fudge en ingles) el resultado de las tiradas. Se pueden gastar así:

- ⊖ Se puede gastar 1 PF para ignorar hacer una tirada y hacer como que ha salido un resultado de Grande (+2)
- ⊖ Se pueden gastar 2 PF para ignorar hacer una tirada y hacer que se ha obtenido un resultado de Excelente (+3)
- ⊖ Se pueden gastar 2 PF para ignorar una pifia y obtener un resultado de Bueno (+1)

- ⊖ Se puede gastar 1 PF para bajar un nivel la intensidad de una herida; convertir una herida grave en herida, por ejemplo. Pero convertir un nivel de muerto en inconsciente cuesta 2 PF.
- ⊖ Se puede gastar 1 PF para convertirlo en 1 punto de experiencia. Paso que explicamos ahora.

## EXPERIENCIA

Después de una sesión de juego toca la hora de recompensar a los jugadores mediante los puntos de experiencia (PE), que se dan por parte del Dominus determinando si la partida ha sido satisfactoria para todos y si se han cumplido las principales bases de una partida de rol en Hispania: divertirse interpretando unos personajes en un ambiente histórico pintoresco.

Los puntos de experiencia sirven para mejorar el personaje subiendo habilidades, atributos u intercambiándolos por equipo y dones nuevos, siempre que el Dominus este de acuerdo y se justifique el porque.

Los PE permiten que se superen los límites que se marcan de inicio en los niveles de habilidades, pudiendo en este caso obtener mas habilidades a nivel excelente e incluso llevarlas a legendario, o mas.

Cuando acabe una sesión de juego, todos los jugadores, independientemente de lo que hayan conseguido y realizado ganan automáticamente 1 PE. Se dan mas PE dependiendo de otros factores:

- ⊖ Aportación del personaje a los objetivos de la partida: de 1 a 2 PE.
- ⊖ Aportación del jugador a la partida: colaborando, no molestando ni incordiando y respetando a los demás jugadores: de 1a 2 PE.
- ⊖ Actuación e interpretación del personaje: +1 PE.

NIVELES A MEJORAR DE HABILIDADES DE ATRIBUTOS

DE TERRIBLE A POBRE	⊖ 1PE	ψ 3PE
DE POBRE A MEDIOCRE	⊖ 1PE	ψ 3PE
DE MEDIOCRE A NORMAL	⊖ 1PE	ψ 3PE
DE NORMAL A BUENO	⊖ 2PE	ψ 6PE
DE BUENO A GRANDE	⊖ 4PE	ψ 12PE
DE GRANDE A EXCELENTE	⊖ 8PE	ψ 24PE
DE EXCELENTE A LEGENDARIO	⊖ 12PE	ψ 36PE
MAS DE LEGENDARIO	⊖ 24PE	ψ 72PE

⊖ Fracasas en los objetivos de la partida estrepitosamente: +1 PE y una limitación clave acorde al fracaso. Esto hace recordar que hasta perdiendo batallas se aprende.

Los PE obtenidos se pueden gastar para subir las puntuaciones en Habilidades o Atributos, tal como se ve en la tabla que hay en la parte superior de esta página.

También se puede mejorar a través del entrenamiento o la instrucción. Cuando un pj quiera hacerlo de esta manera debe de buscar primero un instructor, maestro o sabio que le pueda suministrar los

conocimientos necesarios en la materia que quiera mejorar o aprender. Se necesita que el instructor o maestro tenga un nivel superior al del pj en la materia que quiera aprender y la habilidad Entrenar. Solo se puede subir un nivel a la vez, y eso lleva tiempo y esfuerzo. A continuación detallamos el proceso.

Se necesita que el **maestro haga una tirada de su nivel de habilidad Entrenar a superar el nivel que se intenta alcanzar por parte del alumno**. Y si la consigue, **el alumno debe de hacer una tirada de Voluntad al nivel que quiere alcanzar**. El nivel de la habilidad del maestro depende mucho de este hecho.

TIRADA DE VOL DEL ALUMNO DEPENDIENDO DE LA HABILIDAD DEL MAESTRO

SI EL MAESTRO TIENE LA HABILIDAD A:	EL ALUMNO DEBE SACAR EN VOLUNTAD CON UN MODIFICADOR:	TIEMPO QUE TARDA EN APRENDER EL ALUMNO PARA LLEGAR A ESTE NIVEL
ABISMAL	⊖ -5	ψ 2 días
TERRIBLE	⊖ -4	ψ 4 días
POBRE	⊖ -3	ψ 6 días
MEDIOCRE	⊖ -2	ψ 1 semana
NORMAL	⊖ -1	ψ 2 semanas
BUENO	⊖ +0	ψ 1 mes
GRANDE	⊖ +1	ψ 2 meses
EXCELENTE	⊖ +2	ψ 1 estación
LEGENDARIO	⊖ +3	ψ 4 estaciones (1 año)

Pasamos a detallarlo:

*Dorugas, un joven lusitano con doce primaveras le insiste a un buen amigo de su padre para que le enseñe a cabalgar al galope con los caballos mas veloces de la aldea. Pernas, el instructor y amigo de su padre, accede. Pernas es un excelente jinete (habilidad de montar a +3) y durante dos semanas inculca a Dorugas los conocimientos y practicas de la monta de caballos. Dos semanas es el tiempo que tardan, pues Dorugas es un mediocre jinete (la habilidad la tiene a -1) y quiere ser competente con los caballos (en la tabla se ve que un nivel Normal requiere dos semanas de aprendizaje).*

*La mecánica seria que Pernas tiraría con su habilidad Entrenar a superar un nivel de Normal. Señalando esto su capacidad instructora y de inculcar sus conocimientos. Y Dorugas, si Pernas logra aportarle los conocimientos, debería de sacar una tirada de Voluntad a dificultad Normal, implicando que pone todo su empeño para aprender lo que Pernas le enseña. Y aplicamos un modificador de +2, marcando este modificador lo bien que las enseñanzas de Pernas ha calado en Dorugas. Si Pernas no logra su tirada para enseñar, no quiere decir que Dorugas no aprenda, pero no obtendrá en su tirada de voluntad el modificador positivo.*



# CAPÍTULO 5: CREACIÓN DE PERSONAJES EN HISPANIA

*“Compensa estar preparado contra el peligro.”*

*Esopo.*

Para crear un pj que pueda desenvolverse por las tierras de Hispania durante los tiempos en que se desarrolla parte de la conquista de esta tierra por parte de la republicana romana, hay que tener varias cosas en consideración. Primero, es aconsejable estar consensuado con el Director de juego, que llamaremos Dominus o Domina (señor/a de la casa, anfitrión/a) y el resto de jugadores sobre el cariz de las aventuras que se jugaran y el tipo de personajes que pueden hacer falta. Que sean convenientes y que no desentonen en el carácter que se quiera dar a las partidas. La creación de pjs es bastante rápida y ágil si se tiene en mente el tipo de personaje que uno quiere y el cariz de las partidas que se desean conseguir. Si el grupo quiere desenvolverse en plena guerra cántabra con miembros de una tribu del Norte, como los orgenomescos o cántabros, difícil cabida tiene un mercader rechoncho de textiles. O si el tipo de partidas que se quieren jugar es en Cartago Nova, plenamente romanizada, y verse envuelto en las conspiraciones y politiqueo de los dignatarios de la ciudad poco tiene que hacer entonces un experto rastreador y cazador de los bosques Lusitanos en plena Urbe.

Aunque hay que dejar bien claro que, mientras haya un acuerdo común entre todos los miembros de la partida (tanto jugadores y Dominus) tienen cabida todo tipo de pjs siempre y cuando el todos estén de acuerdo en hacer partidas acorde a los tipos de pjs que se tenga.

Los aspectos de los personajes que hay que tener en cuenta son:

- ⊖ **Los Atributos:** Valores que miden aspectos físicos, mentales y psicológicos del pj. Tales como la destreza, la fuerza o la voluntad.
- ⊖ **Las Habilidades:** Conocimientos y experiencia adquiridos durante su vida en diversos campos; desde saberes comunes a experiencias laborales o militares.
- ⊖ **Los Dones:** Ventajas que aportan beneficios interpretativos, sistemáticos (modificadores positivos a tiradas) o de otra índole. Pero son Aspectos positivos que favorecen al pj.

## PUNTOS DE DESARROLLO

Los personajes de Hispania se crean mediante la administración de unos puntos de desarrollo (PD) iniciales, que varían su cantidad en función de la peligrosidad o importancia que pueden tener los pjs en el entorno de las partidas que jueguen.

Todos los pjs Normales de Hispania empiezan con 5 PD. Si se quiere dar carácter más épico a los pjs o jugar con pjs más experimentados en entornos y situaciones mas peligrosos, se pueden aumentar estos puntos hasta 10. Recomendamos inicialmente 5, por que dará unos pjs mas equilibrados y meditados, unos personajes que podrán desenvolverse bien por las tierras de Hispania y podrán probar en su piel lo difícil que



es en esta época el mantenerse con vida como humanos normales.

Hay maneras de adquirir más puntos de desarrollo, que son mediante la adquisición de limitaciones, o el adjudicar valores negativos a los atributos.

## LOS PD SE GASTAN DE ESTA MANERA:

- ⊖ **1PD:** Cada nivel de Atributo que supere el nivel básico de Normal. Gastar 1PD sube un nivel.
- ψ Todos los atributos empiezan a Nivel **Normal (0)**.
- ψ Ningún atributo puede empezar con un nivel superior a **Grande (+2)**.
- ⊖ **1PD:** Por 4 niveles de habilidad, a repartir como se quiera.
- ψ Todas las habilidades empiezan a **Nivel del Atributo que la rige menos dos niveles**.
- ψ Solo dos habilidades pueden igualar el nivel **Excelente**. Ninguna habilidad puede iniciarse por encima de este nivel. Esto solo se puede lograr mediante el gasto de puntos de experiencia.
- ⊖ **xPD:** Por Don. Los hay que cuestan 1, la mayoría, pero en casos especiales puede ser un coste mayor.

## SE PUEDEN ADQUIRIR PD ASÍ:

- ⊖ **1PD:** Por cada nivel de Atributo que se baje del nivel básico de **Normal**, siendo el mínimo **Pobre (-2)**.
- ⊖ **xPD:** Por adquirir limitaciones. La mayoría aportan 1PD, pero hay casos especiales que da un mayor número. **No se pueden coger mas de 4 limitaciones** al inicio de la creación del personaje. Esto incluye los dos tipos de limitaciones que hay, las normales y las clave.

## ATRIBUTOS

Los atributos señalan y marcan las capacidades físicas, mentales y de personalidad con los que el pj ha nacido. Puede ser muy inteligente, muy diestro, un flacucho sin fuerza, un cegato, tener fuerza hercúlea, etc...

Todas estas características y demás que pueda y quiera el jugador describir se reflejan en los niveles de los atributos y en el gasto de los PD que se quiera hacer en ellos para mejorar (o empeorar) los atributos.

Todos los atributos empiezan con un nivel Normal (+0) en ellos. Gastar PD aumenta la calidad y nivel del atributo en positivo, y bajar los atributos aporta PDs. Los Atributos son:

- ⊖ **Fuerza (Fue):** La capacidad muscular del pj. Este atributo mide su fuerza para levantar pesos y para hacer daño en combate cuerpo a cuerpo.
- ⊖ **Destreza (Des):** Es una medida general para calcular la coordinación, los reflejos y la velocidad del pj.
- ⊖ **Constitución (Con):** Resistencia y Salud. Aguante ante el daño, la fatiga, enfermedades o falta de alimentos y líquido.
- ⊖ **Inteligencia (Int):** Capacidad de lógica y raciocinio además de memoria.
- ⊖ **Percepción (Per):** Los cinco sentidos. Como ve, como oye, como huele, siente y gusta. Sirve para estar consciente del entorno que le rodea.
- ⊖ **Voluntad (Vol):** La fuerza psicológica y mental del pj. Marca su carácter y resistencia mental.

## HABILIDADES

*“Octavio, no le hagas nada a tu hermana. Fue culpa mía, yo la seduje.”*

*“Tienes muchas habilidades, amigo Agripa, pero la seducción no es una de ellas.”*

*Roma, serie de TV.*

Todas las habilidades en Hispania están directamente relacionadas con algún atributo y empiezan con un nivel básico. Estas habilidades pueden ser subidas al precio de 4 niveles por cada PD que se gaste el jugador. Estos 4 puntos los puede distribuir como le plazca entre las habilidades (4 puntos directamente en una habilidad, dos en una y dos en otra, uno en cuatro distintas, etc...) Teniendo en cuenta diversos factores:

Las **habilidades** parten todas de un **nivel básico** que es el **atributo relacionado menos dos niveles**. Dicho atributo viene señalado entre paréntesis después del nombre de la habilidad.

Por ejemplo: *Mulkar, el Lusitano cazacos tiene una buena percepción (+1), así que empezará con todas las habilidades basadas en Percepción a Bueno-2, que se corresponde con Mediocre (-1). A partir de este nivel básico, puede distribuir niveles para subir sus habilidades de Percepción por encima del nivel Mediocre.*

Es recomendable, antes de ponerse a subir niveles de habilidad, el marcar los niveles básicos de cada habilidad una vez tenido ya los Atributos marcados.

Solo dos habilidades pueden llegar a nivel Excelente (+3), limite que se aconseja para evitar el tener personajes iniciales que puedan rivalizar con las grandes personalidades de la época y que se produzcan las descompensaciones típicas de estos desequilibrios, pero no es mas que eso, una recomendación. Hay Dones que facilitan el tener modificadores y niveles por encima de este nivel, pero es la única manera en que se puede sobrepasar, sobre todo en la crea-

ción. Recomendamos medida y precaución en la subida de los niveles de habilidad y sobre todo recordad; que por el lado donde uno destaca seguro que falla en varios lados más...

Las habilidades aquí listadas vienen con su nombre, la característica relacionada, una descripción de lo que la habilidad engloba tanto en conocimientos como en posibilidades y ademas, ponemos un par de ejemplos donde se requeriría el uso de dicha habilidad junto con una dificultad orientativa. Son un buen numero de ellas, así que paciencia:

### ACICALAR (VOL)

Una persona con esta habilidad sabe estar siempre preparado, limpio y bien vestido para las ocasiones. Este conocimiento comprende los saberes necesarios para dar masajes, peinarse, lavarse adecuadamente y elegir los perfumes mas adecuados para las ocasiones especiales. Es un complemento perfecto para las habilidades de interacción social (seducción, retórica, oratoria, etc...)

- ⊗ Prepararse para una fiesta y ser el/la mas bello/a (Bueno).
- ⊗ Relajar a un gran dignatario con unos masajes y unas friegas perfectas (Grande).

### ADMINISTRAR (INT)

Habilidad para liderar o realizar organizaciones. Desde latifundios a gremios. También es aplicable para llevar las finanzas de un ejército o la gestión de una ciudad o gobierno provincial.

- ⊗ Mantener limpias las rutas de abastecimiento de un ejercito (Grande).
- ⊗ Imponer las tasas e impuestos en una zona sin llevarlos a la rebelión (Excelente).

## ALERTA (PER)

Estar en guardia y vigilante. Se usa específicamente para buscar posibles peligros y enemigos a través de las sombras o la foresta. Ideal para usarla en guardias nocturnas o en puestos de vigilancia. Esta habilidad es la que se usa en tiradas enfrentadas contra Sigilo o Emboscar para evitar que alguien se cuele donde no debe o que no se sufran ataques por sorpresa. Un pj debe de especificar claramente que esta en alerta para poder usar esta habilidad, no es una actividad pasiva.

- ⊖ Reconocer un barco mercante en el horizonte (Bueno).
- ⊖ Reconocer una emboscada al ver un lugar específico (tirada enfrentada contra emboscar).

## ARMADURAS Y ARMAS (INT)

Habilidad para construir armaduras y armas de diversos materiales. Se necesita la habilidad adecuada para poder fabricar las armas (Herrería para armas de metal o Artesanía: Ebanistería para armas de madera) y armaduras (Artesanía: Textiles para trabajar el cuero o Herrería para las cotas de anillas o escudos). El nivel de habilidad marca también el límite de la calidad de los productos realizados.

- ⊖ Reparar las anillas de una cota (Bueno).
- ⊖ Fabricar un Gladius práctico y bonito (Excelente).

## ARMONÍA (VOL)

Habilidad para tranquilizar y serenar a la personas. Se usa para mediar entre conflictos o discusiones o para calmar a masas enfurecidas. Es la habilidad perfecta para los mensajeros, diplomáticos o mediadores entre facciones rivales.

- ⊖ Componer una carta para mediar entre bandos rivales (Grande).
- ⊖ Prevenir una disputa entre senadores o jefes con distintos puntos de vista (Bueno).

## ARTESANÍA (DES)

Habilidad para crear objetos artísticos u objetos prácticos de gran belleza y valor. Se debe especificar en la materia que se esta especializado para realizar los productos de artesanía. Elegir entre: Ebanistería (trabajar la madera), Mosai-cos, Pintura (para interiores o retratos), Cerámica (vasijas, jarrones), Escultura (estatuas o relieves), Textiles (prendas de vestir, túnicas o calzado)

- ⊖ Diseñar un mosaico para un cliente acaudalado (Grande).
- ⊖ Preparar un bloque de mármol para trabajarlo al cincel (Bueno).

## ATENCIÓN (PER)

Esta habilidad comprende los 5 sentidos y la atención que se pone en ellos a la hora de realizar acciones específicas. Vale para observar, escuchar, oler, gustar o sentir algo de manera concreta y que el jugador especifique concretamente.

- ⊖ Escuchar una conversación ajena en una fiesta (Bueno).
- ⊖ Ver algo extraño en una habitación en la que se acaba de entrar (Bueno).

## BOSQUE (PER)

Conocimientos de los bosques. Desde conocer rutas y atajos específicos en la foresta a poder identificar la flora y fauna del lugar, también sirve para poder sobrevivir en ambientes forestales. Esta habilidad puede aportar beneficios a ciertas habilidades que se desarrollen en bosques (como emboscar o forrajear).

- ⊖ Buscar una ruta natural (Grande).
- ⊖ Cortar un árbol y saber hacerlo caer en lugar seguro (Normal).

### CARRO (DES)

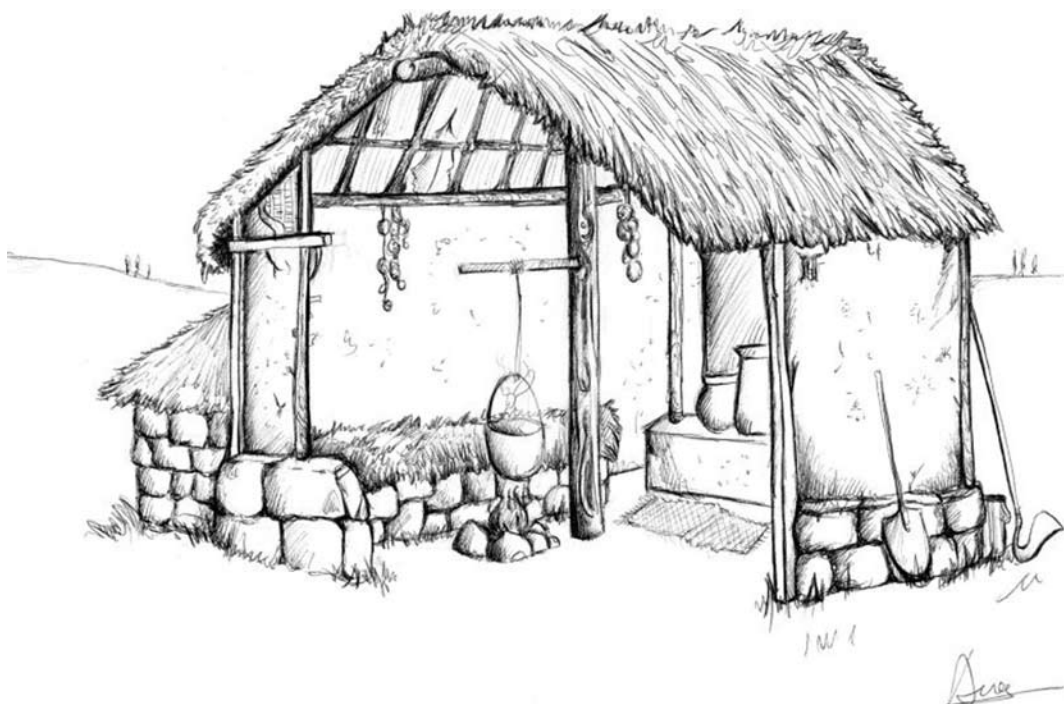
Esta habilidad comprende los conocimientos necesarios para conducir carros y cuádrigas. Se debe de poseer la habilidad de monta (caballo) al mismo nivel o superior para poder controlar una cuádriga a la carrera. También sirve para catalogar la calidad de los materiales con los que está hecho el carro o cuádriga, así como la calidad de los animales de tiro que la llevan.

- ⊖ Examinar los animales de tiro de una cuádriga para ver si están en buen estado (Grande).
- ⊖ Negociar las condiciones de una carrera de cuádriga (Bueno).

### CIUDAD (INT)

Conocimiento de los emplazamientos urbanos. Se puede saber la localización de la calle principal, las principales entradas, el mercado o foro, templos o las termas. También sirve para poder determinar el mejor emplazamiento para las alcantarillas, los pozos de agua o los acueductos. Esta habilidad es idónea también para moverse por la ciudad y despistar a posibles seguidores o poder seguir el rastro de alguien al que no se ve (con la habilidad rastrear e interrogatorio)

- ⊖ Esquivar a perseguidores a través de callejuelas o edificios (tirada enfrente contra la habilidad Rastrear: ciudad, de los perseguidores).
- ⊖ Localizar las termas mas cercanas en una ciudad no conocida (Bueno).





## CÓDIGO (ESPECIFICAR) (PER)

Esta habilidad comprende el conocimiento de un código específico y la capacidad para entenderlo, cifrarlo y descifrarlo. Los códigos pueden ser de muchos tipos y se debe de hablar con el DJ para llegar a un acuerdo. Desde señales manuales, lenguaje de signos, argot del mismo idioma o palabras escondidas en textos aparentemente superfluos.

- ⊖ Descifrar un código ajeno (Excelente).
- ⊖ Reconocer mensajes ocultos en una inocente carta (Grande).

## COMERCIAR (VOL)

Habilidad para realizar negocios. Son los conocimientos necesarios para comprar, vender o intercambiar bienes o productos a precios equitativos. Con la habilidad Moneda a nivel adecuado se puede saber también si el producto o mercancía a tratar esta dentro del precio justo o incrementar/rebajar el precio adecuado a los interés del mercader.

- ⊖ Estimar el precio final en una subasta de una escultura griega original (Bueno).
- ⊖ Negociar un descuento de un cargamento de sal (Grande).

## COMIDA (INT)

Saber cocinar y conocer la calidad de los alimentos o comidas preparadas por otros, además de saber los ingredientes idóneos para platos específicos. Con esta habilidad se puede preparar desde el típico rancho de tropa a los banquetes más lujosos y apetitosos.

- ⊖ Juzgar la calidad de una comida preparada (Bueno).
- ⊖ Seleccionar los platos apropiados para un festival (Bueno).

## COSTUMBRES (ESPECIFICAR) (INT)

Conocimientos de costumbres y tradiciones. Se debe de especificar la civilización o la tribu. Este conocimiento implica que la persona se puede comportar correctamente en situaciones sociales dentro del ámbito conocido. También se usa para imitar el comportamiento y la educación de personas de cierto rango. Dentro de esta habilidad hay que especificar si el conocimiento es:

- Ψ **Patricio:** Conocimiento de la élite social romana. Se sabe hacer saludos correctos, moverse adecuadamente en una fiesta o cena de clase alta o realizar las acciones correctas durante un festival.
- Ψ **Plebeyos:** Conocimiento de la vida cotidiana de la gente común en las ciudades o aldeas. Sabe donde encontrar a los mas chismosos y los mejores cotilleos en las fuentes publicas y foros y como evitar la vigilancia local.
- Ψ **Esclavos:** Saber ser esclavo y realizar las tareas que se le ordenan sin rechistar, quejarse, ni hacerse notar.

- ⊖ Escribir/redactar una carta apropiada (Bueno).
- ⊖ Saludar en orden correcto a los líderes de una tribu (Normal).
- ⊖ Limpiar una casa (Normal).

## DADOS (PER)

Esta habilidad implica no solo saber jugar con los dados, también el conocer todas las reglas básicas, así como sus variantes y cambios que se hacen de ellas en distintos lugares y ámbitos. Esta habilidad se puede usar tanto para hacer trampas en el juego como para pillar a tramposos.

- ⊖ Conocer las reglas de un juego concreto (Normal).
- ⊖ Descubrir dados cargados (Grande).

## DIPLOMACIA (VOL)

Habilidad para llegar a acuerdos diplomáticos. Con este conocimiento se pueden sentar unas bases negociadoras y argumentos necesarios para llegar a tratos comerciales o pactos entre grupos.

También sirve para realizar el trabajo político del gobierno de una ciudad. Las habilidades de Retórica y Armonía son complementos necesarios para llevar a cabo unos acuerdos diplomáticos aceptables.

- ⊖ Realizar un contrato comercial para formar un monopolio (Excelente).
- ⊖ Ganarse votos para unas elecciones locales (Grande).

DIVINIDADES /  
ADIVINACIÓN (INT)

Esta es la habilidad de adivinar lo pasado, presente y futuro a través de la astrología (observando los movimientos celestes y eventos cósmicos como la alineación de los planetas, los eclipses o las tormentas de meteoros), los augurios (leer e interpretar las señales de los dioses allá donde estén) o leer las entrañas de animales sacrificados para cuestiones concretas.

Esta claro que, al no haber magia en este juego, las interpretaciones que se saquen son totalmente arbitrarias y subjetivas. Así que esta habilidad sirve más que nada para que las distintas adivinaciones no se pisen unas a otras y usar todo el mundo esotérico y religiosos que lo rodea con equilibrio hacia los intereses propios.

- ⊖ Interpretar un eclipse (Excelente).
- ⊖ Sacrificar un Toro siguiendo todos los ritos necesarios (Grande).

## EMBOSCAR (PER)

Habilidad para esconderse de ojos vigilantes y preparar ataques por sorpresa. Esta habilidad se enfrenta directamente con la habilidad de Alerta en caso de que el objetivo este avisado de un posible ataque y contra una dificultad variable dependiendo del entorno donde se realice. Habilidades como Bosque o Ciudad aportan beneficios para buscar el lugar mas adecuado para la emboscada o donde mejor esconderse.

- ⊖ Agazaparse en los callejones para esperar el paso de la victima (tirada enfrentada contra Alerta).
- ⊖ Encontrar el lugar ideal para una emboscada contra un grupo numeroso (Grande).

## ENGAÑAR (VOL)

Con esta habilidad se puede engañar o mentir a una persona sin que se entere del engaño. A través de medias verdades o inventándose los chismorreos o rumores mas verosímiles posibles se puede encauzar la opinión de una persona hacia los intereses de uno mismo. También sirve para despistar a un contrario en combate o usar argucias consideradas sucias para sacar ventaja. Se distingue de Diplomacia en que esta habilidad no persuade ni convence ni hace cambiar de opinión, solo aporta un resultado beneficioso a corto plazo y la victima descubrirá el engaño tarde o temprano.

- ⊖ Echar tierra a los ojos de un contrario en un combate mientras simula que estaba caído (tirada enfrentada contra Alerta, si gana, la diferencia en el resultado se le otorga como bonus al ataque).
- ⊖ Imitar la voz de otra persona (tirada enfrentada contra la habilidad Atención de la victima).

## ENTRENAR (VOL)

Habilidad para enseñar, instruir o impartir conocimientos. Con esta habilidad se puede hacer que otra persona aprenda habilidades en las que el entrenador este versado. El límite máximo que puede alcanzar la habilidad a enseñar no superara nunca el máximo nivel que se tenga en la habilidad Entrenar. El tiempo necesario para llevar a cabo el entrenamiento y que lo aprendido se refleje, varia dependiendo del nivel de maestría que se quiera alcanzar.

- ⊖ Enseñar retórica al hijo de un Patriocio (dificultad variable).
- ⊖ Instruir a un sirviente en el uso del Pilum (dificultad variable).

## ESCRIBA (ESPECIFICAR IDIOMA) (INT)

La habilidad para leer y escribir correcta y comprensiblemente en un idioma conocido a especificar. El escriba es capaz de escribir rápidamente en papiros o tablas de cera con buena letra. También puede usarse esta habilidad para falsificar documentos oficiales.

- ⊖ Copiar en un pergamino una redacción (Bueno).
- ⊖ Detectar un contrato falsificado (Grande).

## ESTRATEGIA (INT)

Habilidad para plantear estrategias y tácticas. Con estrategia se puede plantear el llevar acabo desde grandes campañas militares que llevaran mucho tiempo realizar (conquistas de terrenos, asedios, etc...) a pequeñas escaramuzas entre grupos pequeños de soldados (guerra de guerrillas). Esta habilidad ayuda a saber si el terreno, la meteorología, los recursos alimenticios y militares y el estado anímico de la tropa son las adecuadas para llevar a cabo los planes marcados.

- ⊖ Identificar las partes mas débiles de un ejercito o fortificación enemiga (Bueno).
- ⊖ Dirigir un asalto total a una ciudad sitiada (Grande).

## FORRAJEAR (INT)

Habilidad para poder adquirir alimentos de la naturaleza salvaje. Esta habilidad provee los saberes necesarios para encontrar hierbas comestibles o medicinales (con la habilidad medicina a nivel igual o superior) en raíces, hierbas, plantas o frutos específicos.

También sirve para encontrar agua fresca en zonas salvajes.

- ⊖ Evitar los hongos venenosos (Bueno).
- ⊖ Escarbar para encontrar bayas o nueces (Normal).

## FORTALEZAS (INT)

Con este conocimiento, una persona puede buscar el emplazamiento adecuado para un campamento fortificado o levantar muros, bien temporales o permanentes, alrededor de pueblos o aldeas para protección de ataque externos. Esto incluye el conocimiento de los mejores materiales a usar y de todas las técnicas de defensa adecuadas para que la fortificación funcione.

La habilidad también sirve para determinar los puntos fuertes y débiles de otras fortificaciones que vea. Se requiere la habilidad ingeniería al mismo nivel o superior.

- ⊖ Plantar las bases de un campamento en un terreno difícil (Grande).
- ⊖ Supervisar los trabajos de fortificación y evaluar su eficacia (Bueno).

## GRANJA (INT)

Conocimiento de la vida rural y la agricultura. Una persona con esta habilidad sabe cuando plantar, cuidar y recolectar los bienes que aporta la tierra a través de su sembrado y rotación de cosechas.

También sirve para saber el como criar, cuidar y alimentar animales de granja y de monta. La habilidad de recolectar no puede exceder esta habilidad en nivel si la persona que lleva la granja también se encarga de recolectar los alimentos de ella.

- ⊖ Identificar una cosecha y su estado a cierta distancia (Bueno).
- ⊖ Arar un campo (Normal).

## HERRERÍA (DES)

Habilidad para producir objetos de metales o joyas preciosas. Un herrero es capaz de producir anillos, collares, espejos de cobre, armas o armaduras de metal. También es usada para realizar obras de orfebrería de alta calidad; vasijas o calderos de bronce, ornamentos de latón o broches de oro y plata.

Es recomendable tener a un nivel igual o superior la habilidad de Metales para poder realizar el trabajo con los materiales adecuados.

- ⊖ Forjar las hojas de falcatas resistentes (Grande).
- ⊖ Crear un collar de metales preciosos (Excelente).

## HISTORIA (INT)

Conocimiento específico de la historia de un pueblo o de una civilización. Se debe de especificar. Un personaje empieza con el conocimiento de la historia de su pueblo a nivel por defecto de su Inteligencia.

- ⊖ Recordar el nombre de un jefe de tribu antiguo o de un general (Bueno).
- ⊖ Contar una batalla como si se hubiera estado allí (Grande).

## IDIOMA (ESPECIFICAR) (INT)

El personaje parte con su idioma nativo al nivel de su Inteligencia. Aquí no tiene por defecto el -2. Si se quiere conocer otro idioma se tiene que comprar los niveles normales pero partiendo por defecto del nivel de Int.-4.

- ⊖ Leer el Acta Diurna (Bueno).
- ⊖ Dictar ordenes a un esclavo en su idioma (Normal).

## INGENIERÍA (INT)

Conocimiento sobre las principales bases de la construcción y de levantar edificios en lugares adecuados. Esta habilidad vale tanto para emplazar monumentos conmemorativos específicos, para trazar las líneas básicas de una urbe o campamento, o construir elementos arquitectónicos adecuados para facilitar la vida de una ciudad o aldea (acueductos, puentes, pozos, etc..)

- ⊖ Diseñar un arco triunfal (Grande).
- ⊖ Ubicar un pozo para recoger la máxima cantidad de agua de lluvia (Grande).

## INSTRUCCIÓN

Habilidad para moverse y actuar de manera específica en casos particulares. Esta habilidad es una especie de comodín para aquellas personas que reciben un entrenamiento físico constante, bien dentro de un cuerpo militar como el ejército romano, o dentro de grupos tribales que desarrollan sus aptitudes físicas a través de los quehaceres más duros de las tribus (la caza, pesca o guerrear contra los vecinos).



Esta habilidad comprende varias actividades, y cada una de ellas esta gobernada por un atributo distinto. Subir niveles en instrucción sube en todas las actividades, pero se han separado para diferenciar las características en las que se basan. Esta habilidad es recomendable para personajes con un trasfondo militar o que se hayan desenvuelto en un ámbito bélico.

- TREPAR/ESCALAR (DES)

Subir y bajar por árboles o muros.

- ESQUIVAR/PARAR (DES)

Evitar golpes apartándose de su trayectoria o usar escudos para bloquear ataques. Se puede usar para esquivar

proyectiles si se es consciente de que le atacan con ellos y puede ver de donde viene el ataque.

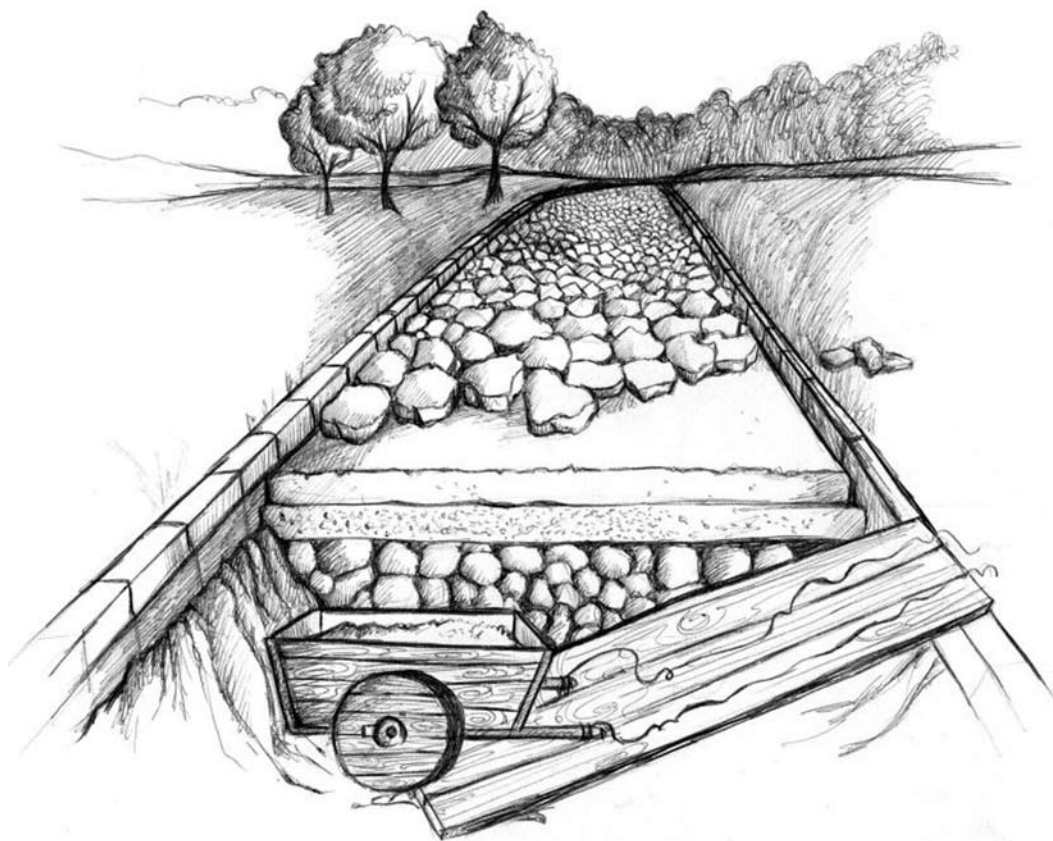
- SALTAR (FUE)

Para saltar y hacer equilibrios. Con un nivel Grande, puede decorar sus saltos con piruetas y cabriolas.

- MARCHA/CORRER (CON)

Habilidad para marchar en formación y recorrer grandes distancias en una jornada sin caer extenuados.

Si un jugador desea coger estas habilidades que aporta Instrucción por separado, es libre de hacerlo.



## INTERROGAR (VOL)

La habilidad de preguntar a alguien. Con esta habilidad el interrogador puede determinar la veracidad de las respuestas o notar a través del timbre de la voz o de los tics nerviosos si miente u oculta más información de la que le da. Esta habilidad no es torturar, así que no es necesario tener al interrogado atado a una silla. Se puede usar esta habilidad en una conversación casual en una fiesta, en la calle o en un interrogatorio oficial. También sirve para resistir torturas (sabiendo dar la información que quiere oír el torturador)

- ⊖ Sacarle información a un prisionero (Bueno).
- ⊖ Sondear a un sospechoso y sacarle información sin que lo note (Grande o tirada enfrentada contra su VOL).

## LADRÓN (DES)

Habilidad de robar. Con esta habilidad es posible abrir cerraduras, introducirse en casas o edificios sin ser visto ni hacer ruido o robar objetos pequeños (anillos, bolsas, etc...) delante de las narices del dueño. La habilidad también sirve para ocultar objetos pequeños en uno mismo o buscar un lugar adecuado para esconder paquetes o cargas más grandes (baúles o cargamentos).

- ⊖ Esconder un Pugio en los fondos de una toga (Tirada enfrentada contra la habilidad Alerta de los vigilantes).
- ⊖ Detectar que le están robando la bolsa (Tirada enfrentada contra la habilidad Ladrón del que le esta robando).

## LANZAR (DES)

Habilidad para lanzar objetos no preparados para dicha función. Esta habilidad no proporciona una precisión tan adecuada como la habilidad de combate de armas arrojadizas, pero sirve para poder acertar en zonas específicas y amplias.

- ⊖ Meter una antorcha por una ventana (Bueno).
- ⊖ Tirar un garfio con una cuerda a través de una empalizada (Grande).

## LEYES (INT)

Conocimiento de las leyes, funcionamiento del gobierno local y su sistema legal. Con la habilidad Retórica al nivel adecuado, uno puede convertirse en un perfecto abogado de la época. Además el idioma Latín es casi imprescindible para cuestiones romanas (se debe de tener al nivel de leyes como mínimo)

- ⊖ Investigar un caso precedente al que ocupe al personaje (Grande).
- ⊖ Lograr un veredicto favorable acorde a las leyes locales (Grande).

## MANDO (VOL)

Capacidad para mandar, liderar y organizar un numeroso grupo de gente, soldados o grupos organizados de trabajo para cosas específicas. En el campo militar es lo que vendría a ser un sargento u oficial de tropa, y en el campo civil seria un capataz o encargado.

- ⊖ Coordinar un grupo de trabajo para levantar una empalizada en poco tiempo (Bueno).
- ⊖ Liderar una cohorte ante la acometida de un ejercito enemigo (Grande).

## MEDICINA (INT)

Diagnosticar y tratar enfermedades. Desde empachos de comida a infecciones contagiosas. Conocimiento general de la anatomía humana y de los efectos de los humores. También se usa para determinar causas de muerte o para atender a heridos y lesionados con las herramientas adecuadas.

- ⊖ Realizar una diagnosis correcta (Buena).
- ⊖ Aplicar vendas y ungüentos en una herida (depende de la gravedad).

## METALES (INT)

Conocimiento de las propiedades de los metales y de los minerales. La persona con esta habilidad es capaz de distinguir metales preciosos de escoria, y usar las herramientas adecuadas para separarlos (hornos para fundir los metales en bruto y sacarlos limpios o preparar pigmentos para pinturas). Esta habilidad también da conocimientos sobre la minería y la adecuada extracción de los metales.

- ⊖ Cavar con un pico un filón de plata y sacarlo limpio de escoria (Bueno).
- ⊖ Saber donde excavar los túneles mas próximos a los yacimientos subterráneos (Excelente).

## MITOS (INT)

Se debe de especificar la cultura y civilización. Conocimiento de mitos y leyendas. Se puede usar para reconocer alusiones directas en textos escritos, imágenes o relatos contados, o para contarlas de manera locuaz y atractiva.

- ⊖ Identificar un mito en un relieve o pintura (Bueno).
- ⊖ Contar una leyenda conocida (Normal).

## MONEDA (INT)

Esta habilidad comprende el conocimiento de las monedas de curso legal por los territorios suyos así como los conocimientos contables adecuados para poder usarla (hacer conversiones de moneda o mirar si un precio es adecuado o no). La habilidad también sirve para poder identificar las marcas características de las monedas y determinar si son falsas o no.

- ⊖ Calcular el valor del estado de un esclavo (Bueno).
- ⊖ Descubrir una buena falsificación de un vistazo (Grande).

## MONTAR (DES)

Habilidad para montar y cabalgar en animales de monta. Se debe de especificar que animal es en el que tiene la habilidad de monta. En la península el animal más común es el caballo. Esta habilidad también sirve para domar animales de monta salvajes. Otros tipos de animales de monta mas raros de ver son los camellos y elefantes, que son conocidos en las tierras de Hispania gracias a los cartaginenses.

- ⊖ Domar un caballo salvaje (Bueno, y requiere tiempo).
- ⊖ Examinar el animal mas adecuado para largas marchas (Bueno).

## MÚSICA (VOL)

Conocimiento de la composición musical y la habilidad de tocar un instrumento. Los instrumentos más habituales son los tambores, la flauta, el cuerno y la lira. Cada nivel por encima de normal implica que sabe tocar un instrumento, pero se debe de especificar cual es el principal, el resto de los instrumentos se ejercitan a un nivel inferior hasta llegar a normal.

Ejemplo: *Un pj con la habilidad de música excelente (+3) elige la flauta como instrumento principal, los timbales como secundarios y la lira como terciario. Esto equivale a que es excelente con la flauta (+3), grande (+2) con los timbales y bueno (+1) con la lira.*

- ⊖ Mantener el ritmo durante una ceremonia (Bueno).
- ⊖ Reconocer una melodía o toque militar (Bueno).

## NADAR (DES)

Mantenerse a flote y moverse en el agua de manera fluida. Esta habilidad es necesaria para evitar hundirse en corrientes fuertes de río o de mar, para carreras en el agua o para evitar hacer

ruido con los chapoteos si se quiere uno mover en silencio por el agua (nadando, se entiende).

- ⊖ Nadar en una carrera atravesando un río (Tirada enfrentada contra Nadar de los contrincantes).
- ⊖ Recuperar un objeto del fondo marino (dificultad variable dependiendo de la profundidad; hasta 3mt: Normal. De 4 a 6mt: Bueno, de 7 a 9mt: Grande, de 10 a 12mt: Excelente, mas de 13mt: Legendario).

### NAVEGAR (INT)

Habilidad para navegar examinando los cielos. Puede determinar un rumbo o una dirección concreta mediante la observación del sol, la luna o las estrellas cuando son visibles. Esta habilidad también aporta los conocimientos necesarios para conocer el estado de la mar, los ríos, las corrientes y las direcciones del viento adecuadas. Se usa esta habilidad para leer cartas marinas.

- ⊖ Encontrar el camino de vuelta a la costa en alta mar (Bueno).
- ⊖ Planificar un curso de navegación seguro, evitando arrecifes, piratas, etc... (Grande).

### PESCAR (INT)

Capacidad de adquirir alimento del mar o de los ríos. Bien pescando con arpón, con caña, trampas submarinas o recolectar ostras, almejas o moluscos de la costa.

- ⊖ Seleccionar un buen lugar para un cultivo de ostras (Bueno).
- ⊖ Conseguir los mejores ingredientes para un buen Garum (Grande).

### POCIONES (INT)

Habilidad para preparar ungüentos y pociones. Con estos conocimientos una persona puede identificar las hierbas, sales y líquidos necesarios.

Esta habilidad se usa para lograr el efecto deseado en una poción, desde un veneno mortal, imitar una enfermedad o elixires medicinales para mitigar dolores o migrañas. Es recomendable tener la habilidad de Forrajear al mismo nivel o superior para poder encontrar en la naturaleza los elementos deseados. La habilidad de Comerciar tampoco vendría mal para adquirir productos de otras regiones y países.

- ⊖ Mezclar los ingredientes necesarios para tratar quemaduras (Grande).
- ⊖ Diluir suficiente veneno en una bebida o comida para que no se note y sea eficaz (Excelente).

### POESÍA (INT)

Se debe de especificar un idioma y se debe tener la habilidad Escriba a un nivel superior o igual. Permite componer, escribir y recitar poesía. La poesía puede ser sentimentales elogios, epigramas póstumos o grandes narrativas épicas. Se puede usar esta habilidad muy bien para componer y conmemorar una muerte trágica o una importante victoria militar.

- ⊖ Traducir un antiguo poema griego (Excelente).
- ⊖ Escribir una buena Elegía (Bueno).

### RASTREAR (ESPECIFICAR) (PER)

Esta habilidad sirve para seguir a personas (en ciudades) o para seguir rastros específicos de animales o personas en otros ámbitos (bosques). Se puede determinar también la cantidad de gente o animales que se siguen o la dirección que toman, al igual que puede determinar el animal o tipo de persona a la que pertenece el rastro que deja (lobos, osos, tropas regulares, campesinos, etc...).

- ⊖ Identificar una huella animal en el barro (Bueno).



- ⊖ Seguir el rastro a una persona, sin verla, a través de las calles abarrotadas de una ciudad (tirada enfrentada contra la habilidad ciudad de la víctima), preguntando a la gente, intuyendo los caminos que tomaría, etc.

## RECOLECTAR (PER)

Con esta habilidad se tienen los conocimientos básicos para poder adquirir alimento de plantaciones. La habilidad de granja no puede ser inferior a esta habilidad si además de recolectar los alimentos la persona es también el encargado de hacer la plantación. Recolectar permite seleccionar correctamente los frutos mas adecuados y que mejor han crecido en la plantación. Los alimentos mas comunes usados por esta habilidad son la fruta, la miel, animales de granja (leche y carne), aceitunas, vegetales, legumbres y trigo.

- ⊖ Construir una colmena (Grande).
- ⊖ Recolectar trigo con una hoz (Normal).

## RETÓRICA (VOL)

Esta es la habilidad para saber hablar de manera persuasiva. Un orador puede mantener el interés de la audiencia a través de sus palabras y frases. Dirigir sus motivaciones y opiniones hacia el terreno que le convenga, a través de frases bien construidas y argumentadas, con el uso de las palabras adecuadas. También sirve para convencer a alguien para que actúe en contra de su conciencia durante un leve periodo de tiempo (provocar un enfado, hacer votar a alguien en contra de su líder, etc...)

- ⊖ Rebatir el discurso personal de otro orador (Tirada enfrentada contra su habilidad Retórica).
- ⊖ Ganarse la audiencia de un gran grupo sin parecer excesivamente apasionado (Grande).

## SEDUCIR (VOL)

Seducir o incitar a la lujuria. A través del carisma o atractivo personal, una persona puede inducir o influenciar a otra y hacerla caer en sus lujuriosas garras. Esta habilidad también sirve para no caer ante las artes seductoras de otros.

- ⊖ Susurrar una poesía a un amante en potencia (Tirada enfrentada contra Vol. o Seducir).
- ⊖ Entrarle a una persona y ganarse una buena opinión a primera vista (tirada enfrentada contra Vol. o Seducir).

## SIGILO (DES)

Habilidad para moverse en total y absoluto silencio y pasar desapercibido entre la multitud. Una persona sigilosa puede pasar entre las sombras en zonas vigiladas y no ser visto o acercarse a algún grupo y meter la oreja y escuchar la conversación haciéndose pasar inadvertido (y si es pillado no parecer que esta escuchando). Se usa esta habilidad para seguir también a personas a las que se está viendo.

- ⊖ Seguir a una persona, viéndola, a través de las concurridas calles de una ciudad sin ser advertido (tirada enfrentada contra Alerta de la víctima).
- ⊖ Mezclarse entre la multitud (Bueno).

## TEATRO (VOL)

Habilidad para entender y poder escenificar obras teatrales, así como conocer las obras más importantes y emblemáticas del momento. También vale para representarlas.

- ⊖ Realizar una pantomima tradicional (Bueno).
- ⊖ Incitar a la lujuria con una mímica en una orgía (enfrentada contra la VOL de la víctima y una tirada igual de seducción).

## TORTURAR (VOL)

Conocimientos necesarios para saber sacar confesiones a través del dolor físico. Esta habilidad se usa contra la voluntad o la habilidad de Interrogar de la persona torturada. Hay que tener especial cuidado en su uso, pues puede provocar resultados inconvenientes, como que la víctima muera antes de confesar, por ejemplo.

- ⊖ Fustigar a los remeros de un trirreme para alcanzar la velocidad de embestida (Grande).
- ⊖ Castigar un asentamiento asediado lanzándoles basura y animales muertos podridos (Bueno).

## TRAMPAS (PER)

Habilidad para construir y poner trampas. También sirve para poder identificarlas y poder desarmarlas. Dependiendo el entorno en el que se

vaya a situar la trampa el DJ puede exigir conocimientos del lugar (ciudades, bosque, etc...).

- ⊖ Colocar una trampa en un cofre para amputar dedos (Grande).
- ⊖ Poner un foso con estacas afiladas en un camino al paso de una tropa (Bueno).

## VINOS (PER)

Habilidad para identificar y apreciar los mejores caldos de la zona. Esta habilidad comprende la mayoría de las bebidas alcohólicas conocidas. Se le ha puesto este nombre por ser el vino la bebida más usual.

- ⊖ Determinar la calidad y origen de un vino (Bueno).
- ⊖ Beber sin emborracharse (Normal).

## ARMAS ARROJADIZAS (PER)

Habilidad para usar armas preparadas para ser lanzadas, como el pilum, el soliferrum o cuchillos arrojadizos.

## ARMAS CUERPO A CUERPO (DES)

Habilidad para usar armas preparadas para combatir en cuerpo a cuerpo, como el Gladius, pugio, la Falcata o la Espatha.

## ARMAS DE PROYECTILES (PER)

Habilidad para usar armas preparadas para lanzar proyectiles, como el arco o la honda. También se usa para maquinas de guerra, pero se debe de especificar y cogerla por separado para cada tipo de máquina.

## LUCHAR SIN ARMAS (DES)

Habilidad para combatir sin ningún tipo de arma, solo con puños, patadas o presas. En la lucha de armas el daño que se hace siempre es daño de fatiga.



## DONES

*"Aníbal sabía cómo conseguir la victoria, pero no cómo utilizarla."*

*Maharbal*

### ¿MIEDO, YO?

Este personaje nunca se pone nervioso en el combate. La batalla es una vieja amiga a la que se da la bienvenida y de cuya compañía se disfruta. Bien por una fuerte voluntad o por pura inconsciencia, no siente pánico ni terror ante cualquier situación que lo provoque.

### ACOGEDOR CON LOS FORASTEROS

Se muestra amable y abierto con todo lo nuevo y da la bienvenida a su casa con los brazos abiertos a los foráneos. Puede ignorar una tirada social (Diplomacia, retórica, acicalarse, etc.) cuando interactúe con extranjeros a su cultura y hacer como si hubiera sacado un +2 en los dados. Solo se permite esta tirada tantas veces por partida como Voluntad tenga por encima de Mediocre tenga mas una (1 vez si tiene VOL Normal, 2 si es Bueno, etc..)

### ADALID

El personaje es más que bravo, y capaz de inspirar una virtud similar en sus seguidores. En situaciones de riesgo; combate, evitar una turba de gente cabreada, luchar ante animales salvajes, etc...

El pj sabe como levantar la moral al resto mediante gritos de animo, chanzas y ordenes concretas. Recibe un +2 a las tiradas de Mando y puede influir a tantas personas como su Voluntad por encima de Normal en decenas (si su VOL es Normal a 10, si es Buena a 20, etc..)

## ADMINISTRADOR SOBERBIO

El personaje tiene un talento nato para el gobierno. Sus subalternos son conscientes de ello y se afanan por hacerlo lo mejor posible. Tiene un +2 a las tiradas que tenga que tengan que ver con llevar algún tipo de contabilidad o gestión (Comerciar, administrar, etc..)

### AGITADOR

A esta persona le gusta hablar en público, ya que tiene una manera de decir las cosas que gusta a la gente. Es capaz de influenciar con sus palabras a tanta gente como su Voluntad por encima de Mediocre en Decenas (10 personas si es Normal, 20 si es Bueno, etc..) El agitador busca una respuesta de la multitud y las exalta. Siempre sabe elegir las palabras adecuadas para hacer ver su punto de vista a la gente y medio convencerla. Tiene un +2 en las tiradas que realice para hablar con multitudes y grupos de gente.

### APUESTO

La buena apariencia y predisposición del personaje son una herramienta que está dispuesto a usar. Es guapo y lo sabe. Puede ignorar hacer tiradas de Seducción y optar por obtener un +2 directo en los dados. Puede realizar esto tantas veces como Niveles en Seducción tenga por encima de Mediocre (1 si es Normal, 2 si es Bueno, etc..).

### ASPECTO NOBLE

La buena planta de este personaje basta para que le miren todos los que se encuentra y se gane su aprobación al instante. Tiene gracia al andar e impresiona a la gente con su porte y magnetismo. Tiene un +2 a las tiradas en las que su aspecto físico influya, como acicalarse, seducción, retórica, etc.

## AVE NOCTURNA

El manto de la noche es un amigo para él. Este hombre usa la oscuridad y se hace fuerte en ella. Tanto moverse en las sombras o conocer los lugares y antros mas oscuros donde se realizan todo tipo de negocios y pactos en la noche. Recibe un +2 a tiradas de Sigilo, ciudad, bosque, atención y alerta cuando se desarrollen en su hábitat natural; la noche.

## BUEN MARINO

Le encantan el aire salino y el viento en la espalda, lo que le convierte en un marino nato. Tiene una capacidad innata para la navegación. Empieza con las habilidades de Navegar y Nadar por defecto al nivel de la característica que lo rige, sin el -2. Además, le cuesta la mitad de tiempo y PE el subirlas por la experiencia o entrenamiento.

## COMEDIDO

Es una persona que rara vez permite que sus emociones afloren, lo que lo convierte en alguien circunspecto y distante. Muestra una clara sangre fría y compostura ante situaciones de riesgo social.

Puede ignorar cualquier tirada que deba realizar para contenerse y no dejarse llevar por las emociones, y optar como si sacara +2 en los dados. Este acto lo puede realizar tantas veces por partida como niveles de Voluntad tenga por encima de Mediocre (1 si tiene VOL Normal, 2 si es Bueno, etc..)

## COMERCIANTE

Muestra todos los signos de que al nacer lo hayan cambiado por el hijo de un mercader. Nada le complace más que discutir los precios en un mercado. Las habilidades de Comerciar y Administrar empiezan con un valor por defecto al nivel de la característica que lo rige,

sin el -2. Y le cuesta la mitad de tiempo y PE el subirlas por la experiencia o entrenamiento.

## COSIDO DE CICATRICES

Este personaje porta muchas grandes cicatrices, todas ganadas con honor en la batalla. Debe explicar el motivo de sus marcas y cicatrices, y deben de haberse producido mediante actos loables de valor y heroísmo. Esto le reporta que le tengan bastante respeto desde los soldados hasta la clase mas pudientes y nobles. Le abre bastantes puertas, pero este honor hay que mantenerlo, y las puertas que se abren no aseguran nada más.

## DEFENSOR

La excelente habilidad que este personaje muestra al luchar a la defensiva le suele dar una gran ventaja sobre los enemigos agresivos.

Cuando combate defensivamente siempre obtiene un +1 a la defensa que declare sin penalizadores al ataque, excepto en ataques a distancia.

## DEMAGOGO

Si se le antoja, su “sentido” de la audiencia y su utilización de las palabras pueden soliviantar a cualquier multitud. Al igual que el don Agitador pero para apaciguar a masas exaltadas y furiosas. Permite que la habilidad Armonía y Diplomacia empiecen con su valor por defecto al de la característica, sin el menos dos. Y su uso es como el de agitador pero para calmar en vez de exaltar.

## DEVOTO

Tiene convicciones religiosas profundas y genuinas y muestra un respeto sincero por el clero y los consejos que éste le da. Es bien conocida su devoción, y eso le hace ganarse el respeto de la



mayoría de la gente así como tener el beneplácito (y los contactos) en las clases religiosas de su cultura.

Obtiene un +2 a las tiradas cuando se relacione con otros devotos de su religión o con las autoridades religiosas.

## DIPLOMÁTICO

Hay pocas sutilidades de la diplomacia que escapen al personaje. Sabe ver las soluciones posibles y tratar con sumo cuidado los asuntos políticos y diplomáticos entre los que se mueva.

Este don permite ignorar una tirada de Diplomacia y sustituirlo por un resultado de +2 en los dados. Puede hacer esto tantas veces por partida como niveles en Diplomacia tenga por encima de Mediocre (1 vez si es Normal, 2 si es Bueno, etc..)

## ECUÁNIME

El personaje tiene una mentalidad legal y un buen sentido de lo que es una decisión justa. Cuando se le presente alguna problema y deba conseguir alguna solución justa para las partes implicadas, podrá sacar la solución mas equilibrada para todas las partes. Otra cosa es que los demás lo vean adecuado y estén conformes.

## ELOCUENTE

Este personaje puede buscarle los tres pies al gato y luego convencer al pobre animal cojuelo de que ande otras diez millas.

Obtiene un +2 a Retórica y Diplomacia cuando este hablando con una sola persona. Su dialogo será tan fluido y rápido, que lo mas seguro es que desoriente a su interlocutor y consiga lo que busque.

## EMBOSCADOR

Tiene un don natural para el ataque por sorpresa. Sus hombres pegan duro y rápido, dejando solo unos cuantos para que lo cuenten. Con tiempo y preparación, el personaje puede planificar emboscadas perfectas. Las posibles victimas obtendrán un -3 a las tiradas de Alerta o Atención que realicen para descubrir la emboscada. El tiempo de preparación depende de la complejidad de la emboscada. A discutir entre el Dominus y el jugador.

## ENÉRGICO

El personaje rara vez para de trabajar; ¡hasta come sobre la marcha! No se cansa fácilmente. Las marchas pesadas son paseos para él, duerme siempre lo mínimo y su vitalidad es la envidia de quien le rodea. Le cuesta el doble de tiempo el cansarse, a efectos de calcular fatiga se divide a la mitad lo que ha acumulado. Los efectos de la inanición y la sed le hacen efecto al doble de tiempo que al resto de la gente. Además, sus horas de sueño normales nunca sobrepasan de 5 diarias.

## ESCALA

La escala es una medida que marca una diferencia física entre dos personas. Un humano normal se encuentra en la escala Normal, cuyo factor numérico es 0 (cero). Cuando queremos reflejar que una persona se sale de la escala se le añade este don al coste de 1PD por cada nivel de escala, siendo el máximo humano de escala 2.

El don escala aporta un modificador positivo a la Fuerza a la hora de calcular el FO, a la constitución a la hora de resistir el daño añadiéndolo al FD y como modificador negativo para esquivar golpes, no para pararlos.

## ESPECIALISTA EN RECONOCIMIENTO

Tiene un verdadero talento para organizar batidas militares y encontrar al enemigo. Bien por un entrenamiento exhaustivo, por una capacidad innata o por su educación familiar, el pj es un experto en rastrear gente. Puede sustituir una tirada de Rastrear y cambiarla por un +2 en los dados. Puede hacer esto tantas veces por sesión como niveles en Percepción tenga por encima de Mediocre (1 vez si la tiene a nivel Normal, 2 si es bueno, etc...)

## ESPOSA INTACHABLE

Tiene la suerte de contar con una mujer que es una bendición para su familia y hogar. Este don solo da importancia y validez si la esposa del pj es alguien importante en la sociedad en la que se mueva, su familia sea muy importante y que tenga un peso específico en la campaña que se juegue.

La mujer tiene fama de ser la mas bendita, benevolente, honrada y guapa del lugar. Nunca tiene una mala palabra para nadie y sabe estar en todos los sitios con educación, cortesía y buenas maneras. Sin duda, es la envidia de mucha gente. La esposa del pj seguro que le abrirá muchísimas puertas a grandes negocios o casas de importantes personalidades (a través de las amistades que cosecha con las esposas de estos). Este Don, antes de elegirlo, se debe de consultar con el Dominus para ver si es apto o no. La mujer se puede crear como pnj o dejarlo a discreción del Dominus.

## EX COMBATIENTE

Este hombre lleva con orgullo las cicatrices de un sinfín de batallas. No hace falta que sea un viejo decrépito, solo con haber participado en alguna batalla de importancia y poder demostrarlo ya le vale para ganarse la admiración de los mas susceptibles y crédulos. Este Don le

aporta al jugador que dos de las habilidades de combate a su elección comience al nivel por defecto de su característica, sin el -2, dado que la experiencia vivida ya le ha aportado la práctica suficiente para desarrollar la habilidad. Y le ha facilitado el uso de estas habilidades hasta tal punto, que le costará la mitad de tiempo y de PE el mejorarlas.

## EXPERTO EN ESPIONAJE

Este hombre tiene un conocimiento superior del poder de los hechos, las medias verdades y las mentiras completas y es capaz de ver más allá. Es un artista de la información, capaz de separar la pura verdad de las falsedades convincentes a partir de meros vestigios de evidencia. El don permite que el pj sea capaz de ver cuando se esta usando un código o lenguaje al que él tenga acceso perceptivo (que lo vea, lo lea, lo oiga, etc..) y tiene un +2 a las tiradas de Atención, Alerta y Código para descubrir "pasivamente" ese tipo de cosas, o para comunicarse de esa forma sin que le vean ni descubran.

## EXPERTO EN LOGÍSTICA

Pocos pueden igualar la soberbia habilidad de este hombre para mantener abastecidas a las tropas en campaña. Obtiene un +2 en Administrar y Mando a la hora de administrar los alimentos, equipo y demás parafernalia para una tropa. Además de que también sabe como asegurar una buena ruta de abastecimiento mediante el buen uso de patrullas de vigilancia y apostando vigías en los lugares mas peligrosos. Las rutas que él marque, difícilmente serán atacadas y si es así, los atacantes sufrirán una rápida respuesta.

## EXPERTO EN MATEMÁTICAS

El uso que este personaje da a los números es mucho más que una abstracción.

Es capaz de aplicar su conocimiento en aritmética a los asuntos de gobierno. Obtiene un +2 a la habilidad de Ingeniería y Fortalezas a la hora de trazar plantas y bases para edificios, para construir acueductos, puentes o vías, y hacer que este todo equilibrado y proporcionado. Los edificios que planifique serán resistentes y duraderos.

### EXPERTO EN NÁUTICA

Tiene una gran comprensión de las tácticas navales y el gobierno de naves, lo que le convierte en un soberbio comandante naval. Obtiene un +2 a la habilidad de Navegar cuando haga maniobras arriesgadas y un +2 a la habilidad de Estrategia cuando la aplique en algún combate naval o escaramuza entre navíos.

### EXPERTO EN RETÓRICA

Aunque es habilidoso en los debates públicos, los argumentos de este hombre suelen ser abstractos y rimbombantes para los gustos normales.

Gana un +2 a la habilidad Retórica cuando tenga que dar un discurso rápido pero sin argumentos de base. Este don es ideal para usarlo y dar vueltas sobre los argumentos de los demás sin llegar a nada concreto. El abuso de este don puede hacer que los interlocutores acaben por abuchearle, abroncarle o algo peor. Puede usarlo tantas veces como Nivel tenga en retórica por encima de Mediocre (1 si es Normal, 2 si es Bueno, etc..)

### GENEROSO

Es muy espléndido con su riqueza, pues la ve como un medio de ayudar a los demás. Siempre se gasta el dinero en buenas obras. No es tonto, no lo gasta TODO, se deja siempre lo necesario para poder vivir cómodamente, pero cuando le sobra, lo da en beneficencia o lo da (no presta) a quien lo más necesita. Este Don no hace rico al pj, pero le otorga muchos contactos y favores no pedidos que la gente ayudada esta dispuesta a dar por su benevolencia.



## HERMÉTICO

Este personaje se afeitaría la cabeza si su cabello tuviera siquiera una vaga idea de lo que le pasa por ella. Los secretos se van a la tumba con él. Puede ignorar una tirada de Interrogar cuando se este resistiendo a que le saquen información (bien por tortura, interrogándole o en una pretendida conversación superflua) y sustituirlo por un +2 en los dados. Puede realizar esta acción tantas veces como niveles tenga en Voluntad por encima de Mediocre (1 si es Normal, 2 si es Bueno, etc..)

## INGENIERO MILITAR

Este personaje ha demostrado tener un buen conocimiento de las tácticas de la ingeniería militar. Gana un +4 a las tiradas de Ingeniería cuando este construyendo una maquina militar apto para una acción concreta (un Onagro para tirar una fortificación, un Ariete para las puertas de una ciudad, etc..)

## INSTRUCTOR

Este hombre gusta de entrenar a las tropas sin parar. Este “empujoncito” a la eficacia no resulta demasiado popular. Es duro, pero efectivo. Cuando tenga que instruir a un grupo de gente en el arte de la batalla, los modificadores necesarios para entrenarlos bajan un nivel y reduce el tiempo de aprendizaje a la mitad de tiempo.

Puede instruir a un numero total de gente a la vez como Voluntad tenga por encima de Mediocre multiplicado por 20; 20 si tiene Voluntad Normal, 40 si es Bueno, 60 si es Grande, etc... Eso si, todos sus soldados le odiaran por sus métodos tan duros, pero todos los superiores a él lo admiraran por lo efectivo que es. El nivel máximo que pueden alcanzar las tropas bajo su instrucción siempre será dos niveles por debajo del que él posea.

## MINERO

El personaje tiene una aptitud nata para los trabajos de minería y, gracias a ello, puede hacerla más provechosa. Las habilidades Metales y Artesanía empieza por defecto al nivel de la característica que lo rige, sin el menos dos. Y le cuesta la mitad en gasto de PE en mejorarlas.

## MORAL FIRME

Se comporta correctamente en todo momento e insiste en hacer lo que está bien en vez de lo que es conveniente. Obtiene un +4 a las tiradas de Voluntad para evitar hacer algo que va en contra de sus creencias morales (el asesinato de un niño, la violación de un templo, etc.) Además, en su circulo de conocidos en bien sabida su honestidad, lo que le reporta buenas miradas y el beneplácito de sus superiores.

OBSESIONADO POR LA  
SEGURIDAD

Ha tenido tantas malas experiencias que se ha convertido en un obseso de la necesidad de seguridad personal en todo momento. Roza la paranoia, pero es eficaz. El pj gana un +2 a las tiradas de Alerta y Atención cuando este en alguna situación que considere de peligro (y como el nombre del don especifica, será la mayoría del tiempo).

## OPTIMISTA

Exuda confianza en que las cosas siempre irán a mejor, haciendo que los demás lo crean. Siempre ve el lado positivo de todo y se adapta a cualquier cambio con filosofía y firmeza. Con el, la moral siempre esta alta y rara vez se dejan llevar por la desesperación. Obtiene un +2 a Mando y Entrenar.



## POETA

Es un poeta de cierta reputación y puede obsequiar a sus amigos con sus propias epopeyas sobre casi cualquier tema. A la hora de realizar un poema o tener que recitarlo, puede optar por ignorar hacer la tirada requerida y sustituirlo por un +2. Puede hacer esto tantas veces por sesión de juego como niveles tenga en Voluntad por encima de Mediocre; 1 vez si la tiene a Normal, 2 si la tiene a Bueno, etc...

## POLÍTICO

Ha estudiado lo necesario para ser un político y ha desarrollado la actitud despiadada necesaria para el trabajo. Se mueve como pez en el agua entre los bastidores y los corrillos de los políticos de su cultura. Retuerce los argumentos y busca la ventaja en las conversaciones y discursos que haga ante la clase política. Obtiene un +3 a las tiradas que deba hacer dentro del campo político, tanto en discursos como en negociaciones que haga con aliados o contrarios.

## PRAGMÁTICO

Tiene una lógica muy pragmática y no tolera divagaciones supersticiosas entre sus seguidores. No le gusta dar rodeos ni las explicaciones ilógicas o incoherentes de las cosas. Tiene un +2 a las tiradas de Retórica, Diplomacia y Mando cuando se enfrente a argumentos supersticiosos, misticidades baratas o miedos infundados por fábulas o cuentos.

## PROLÍFICO

Si hay algo que le sobran a este personaje, son hijos. Tiene muchos, mas de 10, debe ponerse de acuerdo con el Dominus. Dependiendo de su estatus social y su profesión, puede tenerlos colocados en puestos muy importantes, casados con hijos o con hijas de grandes nobles

o ejerciendo bajo la tutela de un gran militar. El tener muchos hijos aporta felicidad a la familia (a menos que salga alguno rana) y está muy bien valorado en esta época. Disponer de tanta familia debe de estar justificado por el jugador, por que no sale barato, y se debe poder mantenerla.

## RELIGIOSO

Es un hombre abiertamente religioso que cree que la voluntad de los dioses influye en todos los aspectos de su vida. Cumple con los ritos al dedillo y sigue los consejos de los sabios y sacerdotes de su religión. Esto le aporta que este muy bien mirado por el estamento religioso y que se gane el favor y la protección de estos. Tiene contactos entre los religiosos y le pueden facilitar mucho la vida en caso de verse envuelto en problemas (siempre que no haya pruebas muy claras contra él, por supuesto).

## RIGORISTA

Disciplina de hierro da una idea de lo que es este personaje. Sus subordinados se acuerdan de su familia, pero hacen exactamente lo que les ordena. Tajante y disciplinado. Cuando le mandan una tarea, la cumple hasta el final, él y sus hombres, y siempre dentro del mas correcto comportamiento y proceder de la profesión que desempeñe. Recibe un +3 a cualquier tirada que deba realizar para el buen devenir de su cometido. Desde crear la Falcata perfecta como herrero a entregar la cabeza de algún líder guerrillero.

## ROMPEDOR DE MURALLAS

Su destacable habilidad para discernir cómo y por dónde asaltar una ciudad convierte a este personaje en un experto en la guerra de asedio. Sabe manejar las armas de asedio como si se hubiera criado entre ellas, lo que podría ser verdad.

Este don le da un +2 adicional a las tiradas de Ingeniería cuando la use para determinar el punto débil físico de alguna fortificación o muralla, y también recibe un +2 al usar armas de asedio contra fortificaciones y murallas.

## ROMPESCUDOS

Siempre se le encuentra donde el enemigo grita más fuerte. Las súplicas de piedad solo consiguen que eche todavía más espumarajos de furia. Luchar en desventaja le motiva y si encima esta en condiciones inferiores, aun más. Siempre busca, en el combate o en la batalla, allí donde mas encarnizada sea la lucha. Este don hace que siempre elija luchar ofensivamente cuando este combatiendo en inferioridad numérica. El don le anula el modificador negativo a la defensa.

Ejemplo: si un guerrero con este don elige un +1 al ataque combatiendo contra varios adversarios a la vez, el modificador de -1 que tendría a la defensa no se le aplica.



## SALUD DE HIERRO

El nombre de este personaje es sinónimo de vigor y buena salud. Nadie recuerda que alguna vez se haya quejado siquiera de un dolor de muelas. No le afectan las enfermedades comunes y además disfruta de un +4 a las tiradas de constitución para evitar contraer fiebres, epidemias u otros males endémicos. Los venenos le afectan en el doble de tiempo y le hacen solo la mitad de los efectos.

## SOBRIO

Cree que todo es mejor con moderación, y nunca dejará que el vino se interponga en sus cometidos. No prueba ni gota de alcohol, y en caso de tener que hacerlo, siempre lo hará con moderación y mesura. Esto le puede provocar cierto descontento social con quien se rodee y le puede cerrar varias puertas, además de que rara vez será invitado a fiestas.

## TRANQUILO

Rara vez permite que las emociones influyan en sus decisiones en el cumplimiento del deber. Nunca se le ha visto nervioso, ni intranquilo ni ansioso. No sufre modificadores negativos por actuar bajo presión.

## VIGILANTE

La vigilancia constante de este personaje le convierte en un blanco difícil para la hoja del asesino o para cogerle en emboscadas. Es prácticamente imposible pillarle por sorpresa, es mas, a efectos de juego, nunca se le sorprende ni se le puede atacar a traición por la espalda. Se considera que esta permanentemente vigilante excepto cuando duerme. Este don solo le afecta a él y solo a él. Si bien puede avisar a sus compañeros de una emboscada o un ataque por sorpresa no evita que éstos sufran los efectos de la sorpresa.

## LIMITACIONES

*“Es mucho mejor ser valiente y soportar los males que le toquen a uno que estar siempre temiendo lo que pueda ocurrir.”*

*Heródoto*

Existen dos tipos de limitaciones. Las llamadas limitaciones normales y las limitaciones clave.

Las limitaciones normales son desventajas que sufre el pj y que afectan directamente a la mecánica del juego, aportando modificadores negativos para él o modificadores positivos para sus contrarios. En diversas situaciones, tanto de ámbito social, en combate o en otras actividades durante la partida. Una limitación normal, llamada simplemente limitación, otorga puntos de desarrollo.

Para evitar que los jugadores se carguen innecesariamente de limitaciones, se pone un límite a la adquisición de ellas de 4, y no más. En este límite total de limitaciones se incluyen las sumas de las limitaciones normales y las limitaciones clave.

Las limitaciones clave son rasgos de personalidad del personaje que difícilmente se pueden reglar con el sistema de juego. Son rasgos de personalidad, actitudes y maneras de proceder que deben ser llevadas por la interpretación del jugador.

Las limitaciones clave no otorgan puntos de desarrollo, pero si otorgan puntos Fudge durante la partida si se juegan en la mesa, bien mediante el propio jugador (“soy bastante perezoso, así que me abstengo de levantarme para hacer la guardia”), bien por medio de sus compañeros (“Pero no me castigarás por emborracharme de servicio ¿no? Eres demasiado indulgente”) o por el Dominus (“El explorador no te hace ni caso, lleva así toda la mañana, y tu irritabilidad ya está aflorando... Desenvainas el pugio”).

Las limitaciones clave pueden evitarse gastando 1PF para que no tengan efecto (El perezoso se levanta con pesar, el indulgente acaba castigando y el irritable se tranquiliza) o aportan 1 PF en caso de que se jueguen, y que aporten todo lo perjudicial que conlleva el jugarlas. Pues no hay que olvidar que son limitaciones que ponen trabas y obstáculos en el devenir de los jugadores. Los puntos Fudge conseguidos se administran durante la partida, y son usados tanto para uso normal, o como puntos para subir después a través de la experiencia.

No es aconsejable el abuso de las limitaciones, así que se recomienda no dar más puntos Fudge por partida que la cantidad de limitaciones clave que tenga el jugador. Por ejemplo; si un jugador tiene dos limitaciones clave, recomendamos que solo gane dos PF por partida al jugar este tipo de limitaciones.

## ACHACOSO

La buena salud parece fuera del alcance del personaje, pese a que invierte muchas horas y dinero en curas y bebedizos. Siempre que se tenga ocasión de coger alguna enfermedad (por epidemia, por mojarse en un río, transmisión sexual, etc..) las tiradas necesarias para no adquirirlas se verán modificadas por un -1 con un personaje con esta limitación. Además, los venenos acortan a la mitad su tiempo de acción en un pj achacoso.

## ASESINO POR NECESIDAD (CLAVE)

Es consciente de que en la vida a veces son necesarios algunos asesinatos. El pj ha tenido que realizar algún asesinato en su pasado que le ha pasado factura moral, bien para subsanar alguna ofensa familiar o tener que liquidar a algún amigo de la infancia, a concretar entre jugador y Dominus.

El crimen cometido no es perseguido por la ley, pero el arrepentimiento del pj debe de ser obvio, sabiendo que no había otra opción. Desde entonces, evitará de cualquier manera el tener que matar innecesariamente tanto él como quienes le rodean. El pj perderá 1PF si se comete algún asesinato innecesario delante suyo y ganará 1PF (máximo 1 por sesión) si impide que se cometa uno. Esta limitación no se aplica en combates donde se juegan la vida, aunque el pj siempre evitará hacer daño mortal.

### AUSTERO (CLAVE)

Este hombre ha llevado la frugalidad y el comedimiento a sus cotas más altas, algo que puede resultar admirable y enojoso a la vez. No viste elegantemente ni cuando va a las festividades de su cultura. Nunca presume de riquezas (aunque las tenga) ni gasta mas de lo necesario. Es comedido, seco y soso.

### BEODO

Ya suele estar borracho de buena mañana y antepone su sed a sus obligaciones. AL contrario que el Vividor, el Beodo es un alcohólico enfermizo.

Al levantarse deberá de tirar por VOL a Grande para no emborracharse. El estar borracho le supondrá el sufrir un -1 a todas las tiradas que tenga que realizar durante el día, además de todo el rechazo de su grupo social y de las medidas disciplinarias necesarias para que deje de beber.

Si no encuentra bebida al no superar la tirada, caerá en un estado de ansiedad constante que solo suplirá cuando pueda tomar aunque sea solo una copa de vino. La ansiedad no le supone ningún modificador negativo, pero sufrirá los mismos efectos que la limitación "irritable".

### BOCAZAS (CLAVE)

A este personaje le es casi imposible mantener una confidencia e inspira poca confianza como resultado de ello. En cuanto se entere de algún chismorre o secreto no pasará ni una hora antes de que todo el mundo que esté con él lo sepa. No dudara en contarlo todo aunque el mismo protagonista del chismorre este delante.

Necesitará pasar una tirada de VOL a Grande para no soltar las confidencias personales de nadie y en los interrogatorios que le hagan sufrirá un -2 para evitar hablar (o directamente hablará, como vea, sin tirar).

### BONDAD MORTÍFERA (CLAVE)

Está demasiado preocupado por el bienestar de sus soldados, sirvientes o compañeros, y resulta un líder tan popular como poco eficaz. Evitará por todos los medios el meterse en la boca del lobo o en situaciones potencialmente peligrosas.

Siempre perdonará la vida de cualquier enemigo cuando esté en sus manos el poder hacerlo. En caso de batalla, nunca actuará a la desesperada y tomará las acciones que menos peligros supongan para sus compañeros y soldados.

### CENTRO DE ATENCIÓN (CLAVE)

Está dispuesto a caer tan bajo como sea necesario para llamar la atención de la gente. Le gusta estar en el centro de todas las fiestas y que todo el mundo le atienda y le escuche. Siempre buscará la excusa perfecta para ponerse en medio de cualquier situación e intentar conseguir el protagonismo. Es capaz de mentir, chillar o humillar al resto con tal de que lo hagan caso y le tengan contento.



## CICATERO (CLAVE)

Gastar dinero le produce un gran dolor. Cada moneda que sale de su caja de caudales le revuelve las tripas como mil puñaladas... No suelta dinero ni para pagar los impuestos. Esto le trae bastantes problemas a la hora de repartir alguna recompensa o cuando el fisco pase por su casa. Es un rácano de cuidado.

Cuando tenga que desembolsar dinero por alguna razón imperativa, deberá gastarse 1PF para hacerlo, si es capaz de evitar el pago, puede ganar 1PF (máximo 1 por sesión).

## CICATRICES HORROROSAS

Lleva tantas cicatrices de guerra que niños y animales huyen de él asustados. Tiene un -2 a cualquier tirada de evento social (si, seducir también) y provoca repulsión ante los desconocidos. Las causas que han provocado las cicatrices no deben haber sido por motivos heroicos o de valor. Pueden ser por un accidente, un incendio cuando era niño o por alguna tortura. A decretar entre jugador y el Dominus.

## COBARDICA

El miedo de este personaje al combate es harto conocido. Ya ha perdido el respeto de casi todos los suyos. Será siempre el ultimo en meterse en combate, aunque gane la iniciativa, y tomará todas las medidas posibles para nunca enfrentarse cuerpo a cuerpo contra nadie. En caso de que deba hacerlo, se ve obligado a combatir defensivamente siempre, aplicando un +2 a su defensa y un -2 a su ataque. En cuanto pueda zafarse de un combate, huirá.

## CONFIADO (CLAVE)

Es incapaz de concebir que puedan de-searle algún mal. Todo lo que le dicen es verdad, y no sospecha de nadie ni de nada.

Cuando el jugador vea que le están contando un bulo enorme y lo sepa, necesitará gastarse 1PF para no creerse la pantomima, sino, ganará 1PF (máximo 1 por sesión) y se tragará el bulo de manera completa.

## CONSPIRADOR (CLAVE)

La mano derecha de este personaje conspiraría contra la izquierda... Si alguna vez llegara a saber que tiene una hermana adversaria. Los secretos son su vida. Siempre habla en voz baja y le busca los tres pies al gato continuamente a cualquier acción que vea en los demás. Todo el mundo tienen intenciones ocultas en su vida, y el está dispuesto a descubrirlas y usarlas en su provecho.

## CORNUDO/A

¿Hay alguien con quien no se haya acostado la esposa de este personaje? Su comportamiento ha convertido a su marido en blanco de chanzas. Esta limitación es delicada de interpretar. Normalmente, esta situación se arregla con el castigo a la mujer o con el divorcio, pero solo tendrá valor esta limitación en caso de que la mujer del pj sea mas importante que él (de familia noble o por ser la heredera de la familia, por ejemplo).

Los matrimonios de conveniencia eran muy habituales en esta época, y muy pocas veces tenían que ver el amor con el matrimonio. Pero la infidelidad estaba muy mal vista y traía bastante deshonor al matrimonio. Un pj con esta limitación debe concretar con el Dominus el porque de sus cuernos (una mujer lasciva, enamorada de otro o relacionado con otra limitación, por ejemplo).

El pj sufrirá un -2 en tiradas sociales a la hora de tratar con otras familias para pedir favores o créditos, y deberá de sufrir las mofas y chanzas de la gente.

**DE MORAL DUDOSA (CLAVE)**

Tiene una reputación creciente de deshonesto y trapacero. El pj no tiene palabra y jamás cumple sus promesas. Nadie se fía de él, y razón llevan, sobre todo a la hora de poner en juego su palabra.

**DESCREÍDO (CLAVE)**

A diferencia de muchos, este personaje sostiene la extraña opinión de que él es el dueño de su propio destino, y no los dioses. No es que no crea en ellos, pero si considera que los dioses poco o nada pueden hacer o influenciar en la vida de los mortales. Esta limitación le opone directamente con las personas mas devotas, los sacerdotes y con aquellos que hacen caso de los designios divinos que ven en cualquier parte. No hará caso de consejos divinos ni de nada que provenga de las alturas.

**DESLEAL (CLAVE)**

Entiende perfectamente el concepto de lealtad, pero es que no cree que deba influir en él. Esta limitación debería de estar oculta a los ojos de los otros jugadores. El pj es de dudosa lealtad a cualquier organización, grupo o civilización en la que se mueva, y solo busca el provecho personal, sin importar las consecuencias que le puedan acarrear a terceros. Nunca hará nada por alguna recompensa que no sea material o monetaria.

**DESPRECIA LAS COSTUMBRES  
ROMANAS  
(SOLO PJS NO ROMANOS)  
(CLAVE)**

Le irritan los romanos, con todas esas carreteras rectas y acueductos y leyes absurdas y narices aguileñas. Además, ¿nunca has notado que huelen a pesca-

do? No soporta la compañía de los romanos (y si, de los romanizados tampoco).

**DESPREOCUPADO**

Presta muy poca atención a su seguridad personal y es bastante despistado. Las tiradas para advertir cualquier evento en el que no este concentrado tendrán un -1 (en la habilidad Atención o el atributo PER, la mas alta). El Dominus puede darle un toque de aviso si presta demasiada atención a algunos aspectos que no tienen que ver con lo que esta realizando.

**DEVOTIO**

Juramento consagrado a algún dios en la cual pones a disposición de un líder, caudillo o persona que consideres de gran importancia para ti y los tuyos, tu vida. Nunca sobrevivirás a la muerte de tu protegido, pues juras dar tu vida por la suya, y en caso de que éste muera, debes de sacrificararte y suicidarte. Tu convicción al juramento es tan fuerte que NUNCA harás nada contra él y lo cumplirás a rajatabla. Esta limitación aporta 2PD.

**DIVORCIADO**

Vicio/virtud oculto para desactivar los efectos del matrimonio. Posiblemente el pj este más a gusto solo, pero teniendo en cuenta que se vive en un momento donde la familia es muy importante y la creación de una familia es algo digno de honor, un pj con esta limitación estará bastante mal visto y difícilmente podrá ser considerado una persona de honor y apenas podrá promocionarse en su oficio mas allá de un simple peón o soldado.

**ENFERMEDAD DE LA CAÍDA**

Los dioses han debido escoger a este personaje para alguna u otra grandeza. Eso explicaría los trances o arrebatos que le dan al caer al suelo.

Hablando claro, el pj es narcoleptico o epiléptico. Una vez al día, debe superar una tirada de CON en Grande o sufrirá la enfermedad en el momento mas inoportuno a decisión de Dominus.

## ESTETA(CLAVE)

La fealdad es algo que este personaje no puede tolerar en ningún aspecto de su vida: un tanto problemático cuando ésta puede formar parte de su trabajo.

Nada que no cumpla sus pautas de belleza es digno de ser mirado o tratado. Siempre se dirigirá a la persona mas bella que encuentre, ignorará a los feos o poco agraciados. Nunca entrará en lugares que estén faltos de limpieza o de estilo arquitectónico y se burlará de la fealdad de todo lo que le rodee.

Se deja encandilar por cualquier cosa bella (desde un amanecer hasta de una esclava o esclavo guapo) y es muy fácil el seducirle; en caso de que sea seducido, tendrá un -1 a la VOL para evitarlo.

## ESTIRADO Y REMILGADO (CLAVE)

Nada es lo bastante bueno para el personaje y, para postres, nada lo bastante limpio o moralmente puro. Muchos creen que es peor que un dolor de muelas. La palabra actual seria Snob.

No soporta a los incultos, ignorantes o maleducados (aunque en el fondo él pueda lucir de estos mismos límites). Habla de manera pija y mira a todo el mundo que considera inferior por encima del hombro. No se ensucia nunca las manos en trabajos manuales ni hace nada que pueda suponer el mancharse la ropa.

Además, cuestiona cualquier cosa que sea de moral dudosa (el juego, la prostitución, etc..) abiertamente, y piensa que su moral claramente superior es la que debe guiar a los demás..

## FALTO DE TACTO (CLAVE)

Tiene unos modales muy poco afortunados cuando trata con extranjeros. No sabe hablar a medias tintas ni usar eufemismos ni metáforas. Va directamente al grano en todo lo que habla y se salta los protocolos mas básicos de una conversación (hablar de la familia, del tiempo o del estado de la nación). Además, es incapaz de tratar correctamente a nadie que no sea de su propia cultura.

No es que sea xenófobo ni racista, solo que nunca le ha interesado el saber tratar a gente extranjera. Esto puede provocar que muchas importantes personas de distinta cultura le rechacen y le ignoren.

## HASTA EL ÚLTIMO ALIENTO

Este hombre tiene tanta fe en su talento para la defensa que no se le puede hacer ver la realidad. Al enfrentarse a posibilidades muy adversas, haría menos daño si luchara del lado enemigo. No sabe rendirse ni retirarse y no admite que los demás lo hagan.

En combate, es incapaz de ver las condiciones de derrota de su grupo. En caso de que vayan perdiendo y tengan que retirarse, no solo no lo hará, si no que increpará o atacará a aquel que lo haga. Necesita una tirada de VOL a Excelente para percatarse de lo obvio de su derrota y que ponga en marcha alguna retirada táctica (por que nunca huye, solo da media vuelta y sigue avanzando).

## HIPOCONDRÍACO (CLAVE)

El dolor es un compañero constante del personaje. La enfermedad le acecha en todo momento, a la espera de una oportunidad de llevarle más miseria o el alivio de la muerte. El pj cree que su cuerpo es receptáculo de todo mal u enfermedad que se conozca en la época.

Desde los resfriados más comunes, hasta los humores mas malignos que uno pueda sufrir. El pj siempre se estará quejando de alguna enfermedad (lo que no le invalida de realizar ninguna actividad) y siempre que se encuentre con alguien que porte alguna enfermedad le dará consejos para remediarla (aunque se los invente) por que él ya la ha sufrido, y encima diez veces mas acuciante y gravemente.

### HOMICIDA (CLAVE)

Matar se ha convertido en algo que hace sin pensar. No tiene escrúpulos al deshacerse de sus "blancos". No distingue edad, sexo o rango. El pj no pregunta ni tiene escrúpulos. Cuando tenga un enemigo atrapado y desprevenido, todos los golpes que haga son para matar. Nunca dejará a nadie inconsciente ni buscará herirlo para después interrogarlo.

Al contrario que la limitación Sanguinario que solo se aplica en combate, esta limitación se aplica en todos los ámbitos que el pj tenga un arma en la mano y un objetivo donde usarla.

### IGNORANTE

Siendo la ignorancia la ausencia de conocimiento, el personaje la ha convertido en un motivo de orgullo. O no ha tenido la educación necesaria, o la ha tenido y no le hizo caso.

Es incapaz de retener cualquier información con la memoria y no le preocupa el no saber absolutamente nada de nada. Un pj con esta limitación empieza con todas las habilidades basadas en INT por defecto a INT-3 y no podrá aumentarlas durante la creación de pj mas allá de -1 (Mediocre).





## INCÓMODO CON LOS ROMANOS (CLAVE)

Aunque sus amigos no lo saben, el personaje teme a los romanos y todas sus obras y no desea enfrentarse a la causa de su miedo.

## INDULGENTE (CLAVE)

Tiende a ser en ocasiones demasiado razonable al emitir un juicio. Siempre aplica el castigo mínimo al mayor de las atrocidades. Cree en las segundas oportunidades como el que más.

## INEPTO PARA LA ADMINISTRACIÓN (CLAVE)

Carece de habilidad en cualquier aspecto del gobierno. Su falta de talento no le preocupa lo más mínimo, aunque los demás lo encuentren frustrante. Es incapaz de hacer las cuentas de nada y ponerse frente a un documento de números y de gestión de gastos es algo peor que enfrentarse el mismo contra una horda de enemigos desarmado.

Recomendamos esta limitación a personajes donde si sea importante el tenerla, un escriba, un gestor o un diplomático, por ejemplo.

## INFÉRTIL (CLAVE)

Por mas que lo ha intentado, el personaje es incapaz de procrear. Esto puede ser causa de un gran rechazo en su ámbito social además de convertirle en un hazmerreír popular. Incompatible con el Don Prolífico.

Este don se debería permitir si de verdad va a ser un problema para el jugador el no poder tener hijos, bien por presión familiar o por la sociedad en la que viva.

## IRRITABLE (CLAVE)

Tiene arranques irracionales de mal genio ante los defectos de sus subordinados. Y ellos los sufren como resultado. Esta limitación clave se puede jugar con contadores de cabreo (apuntándolo en la hoja, usando fichas, lo que sea). Se pueden acumular tantos contadores de cabreo como VOL tenga el pj, una vez se superen, la ira le domina y pierde el autocontrol; montará en cólera, romperá lo que tenga a mano, increpará, insultará y mentará a la familia del que le ha cabreado de esa forma (siempre lo hará con la ultima persona que le ha echo rebasar su conteo). Puede llegar al contacto físico, pero eso se deja a la interpretación del pj. Lo recomendable es que si el ofensor es un sirviente o persona de rango inferior, no dude en castigarle físicamente (conservar la vida o no, es cosa suya), si el ofensor es de rango superior, una buena bronca e intercambio de insultos es mas que suficiente para que el de rango superior tome medidas disciplinarias contra él.

## JUGADOR CRÓNICO

Tiene una devoción absoluta por los juegos de azar, y compensa sus pérdidas con cualquier fuente de dinero que encuentre. Siempre que tenga oportunidad, se apuntará a la primera timba o mesa de juego que vea, teniendo que superar una tirada de Voluntad a Grande para evitarla, no sin pasar ante ella con ojos de niño al que le quitan un caramelo. Si falla la tirada de Voluntad (o directamente rechaza tirar y se va de cabeza al juego) no parará de jugar hasta que le aparten a la fuerza del juego o pierda todo su dinero y acabe con deudas igual al doble de lo que tenia encima, o el máximo que consiga jugando. Las deudas de juego son bastante serias, y si no paga, se puede encontrar en graves problemas.

Los métodos de pago no suelen incluir los plazos cómodos y sí mucho los intereses por pago tardío. Además, el deudor esta en su derecho de usar la fuerza o tomarse la forma de pago como le convenga (usando al pj como receptáculo sexual por que sí, o castigándole físicamente a gusto del Dominus).

### MALVERSADOR

Cuando el dinero pasa cerca del personaje, poco de él llega a las arcas apropiadas. El pj es inmejorable gestionando dinero para su provecho o el provecho de los suyos mas cercanos.

Esta limitación le otorga un +2 a las tiradas de administración para sacarse algún dinero extra cuando haga las cuentas de algo, pero a riesgo de que le cojan y le acusen de robo (con el castigo pertinente, obviamente).

### MANIRROTO

Tiene una reputación de ser demasiado generoso con su dinero. Al pj le gusta gastar. No necesariamente en cosas de provecho o en juergas. Mas bien es que el dinero le quema en la bolsa y siempre lo está gastando todo en cualquier tontería. No duda en dar prestamos sin plazo de devolución, de dar limosna en cada templo por el que pase o de invitar a todo el mundo, por que sí, a comida y bebida.

El pj empieza con la mitad del dinero inicial, y si durante alguna partida gana dinero, en la siguiente sesión lo habrá gastado todo.

### MENTIROSO (CLAVE)

Algunos dicen que la verdad está ahí fuera. Pero no será así mientras el personaje tenga algo que ver con ella. Mentirá siempre que pueda, y no necesariamente para sacar provecho de la mentira. Es algo patológico en su personalidad. Lo sabe todo, y encima te lo cuenta (se lo

inventa). Ya ha estado en todos los lugares, conoce personalmente a todos los ciudadanos de Hispania y no hay campo de conocimiento y saber que el pj no domine. Además, siempre que le hagan una pregunta, contestará automáticamente lo contrario.

### MUJERIEGO / LASCIVA

La lascivia del personaje es bien conocida. Las desdichadas esclavas o desdichados esclavos de su casa son solo el primer blanco de sus apetitos carnales. El pj esta decidido a catar todas las delicias que le puedan aportar las mujeres o los hombres que le rodean. Necesita superar una tirada en Grande de Voluntad para no dejarse llevar por la lujuria, una vez al día, o intentará llevarse a la cama a la primera mujer u hombre que vea (bien seduciéndola o por la fuerza, como vea). El pj es un salido, pero no tonto, la dificultad de la tirada baja a Normal si la mujer u hombre objetivo de su deseo es algún otro jugador o alguna esposa, marido, hija o hijo, hermana o hermano, pariente o conocido de algún pñj/pj importante y de rango superior a él. Por cierto, el pj no distingue entre solteros ni casados (y mucho menos su propio estado civil).

### NICTOFÓBICO (CLAVE)

Sea por lo que sea, a este personaje le aterrorizan la oscuridad y las larguísimas horas de la solitaria noche. Nunca sale de noche ni entra en lugares oscuros. Algún trauma de la infancia o algún miedo inconsciente le bloquea cuando se encuentra en situaciones de oscuridad total o parcial. Cuando esté en una situación así, el miedo le hace temblar y pierde toda capacidad de concentración y de acción. Recibe un -2 a todas las tiradas que tenga que realizar (tanto en acciones físicas como mentales) y solo se moverá para buscar la luz o dirigirse al punto luminoso mas cercano.

## NO LE GUSTA LA SANGRE (CLAVE)

Al parecer, el personaje tiene poco interés en las auténticas tradiciones romanas, como los juegos, en caso de ser romano. El pj no ve en los combates de gladiadores nada divertido, ni en las carreras de cuádrigas. Las actividades lúdicas violentas le parecen de lo mas innecesario e inútil. En combate, evitará por todos los medios el verse envuelto en uno, y en caso de que se derrame sangre, deberá superar una tirada Grande de Voluntad o caer desmayado.

## ODIA A LOS APESTOSOS BÁRBAROS (SOLO ROMANOS) (CLAVE)

Los bárbaros son buenos para tres cosas: matarlos, esclavizarlos y matarlos. No habla, ni negocia ni intercambia palabras con nadie que no sea de la república y pertenezca a ella. El resto es equiparable a animales.

## ODIA A LOS EXTRANJEROS (SOLO ROMANOS) (CLAVE)

El personaje insiste en que sus sirvientes y esclavos mantengan lejos a los forasteros, porque no son gente en la que se pueda confiar.

## ODIA A LOS ROMANOS (CLAVE)

El personaje encuentra que los romanos son unos seres despreciables, excepto cuando están muertos. Los que están muertos son asquerosos, pero aceptables.

## PARANOICO (CLAVE)

Está seguro de que "ellos" van a por él y que muchos de "nosotros" tampoco somos sus amigos. No se fía de nadie y

tiene una tendencia casi enfermiza de desconfiar de todo el mundo. Nunca hablará abiertamente con nadie que no sea conocido, y aun así, usará solo monosílabos y expresiones desconcertantes. Jamas contará nada personal suyo a nadie.

## PEREZOSO (CLAVE)

¿Para qué levantar un dedo cuando tus esclavos pueden hacértelo todo? Cualquier acción que requiera un esfuerzo físico nimio, y siempre que se pueda evitar, el pj no la realizará. Esta limitación clave otorga 1PF adicional por interpretación al final de la partida.

## PERVERTIDO

El consentimiento es algo que este personaje ya no tiene en cuenta a la hora de satisfacer sus apetitos con otros seres. Le van las mujeres, los hombres, niños, animales... Lo que sea. Cuando tenga oportunidad, siempre buscará saciar sus mas oscuros deseos. Esta actitud es bastante deleznable en toda sociedad conocida, y puede provocar reacciones de todo tipo; desde el rechazo mas absoluto (y un escupitajo en la cara) si busca relaciones homosexuales con quien no lo es, hasta agresiones físicas o intentar matar al pj si quiere llevarse al huerto al hijo de 8 años de algún Patricio o Jefe de tribu. Esta limitación es delicada de interpretar, Otorga 2 PD, pero el jugador debe de atenerse a las consecuencias.

## PLASTA ABURRIDO (CLAVE)

Los discursos del personaje son tan aburridos que la audiencia posiblemente prefiera la muerte a tantas horas de tortura. La reacción mas inmediata de los oyentes de sus discursos suelen ser bostezos, distracciones o practicas de lanzamiento de vegetales a su cabeza. Todo aquello que pueda decir en veinte frases, no lo dirá en una.

## RENIEGA COMO UN LEGIONARIO (CLAVE)

Es incapaz de pronunciar una sola frase sin llenarla de las peores palabrotas. Hasta sus amigos evitan sostener largas conversaciones con él si pueden evitarlo. La cantidad de tacos que conoce el pj es directamente proporcional al escándalo que provoca al decirlos, sobre todo delante de oídos inocentes. Recibe un -1 a sus tiradas sociales ante gente noble, educada y de clase alta.

## SACRÍLEGO (CLAVE)

Muestra abiertamente su desdén por los sacerdotes aprovechados y santurrones, se niega a mostrarles cortesía alguna y siempre atribuye las intenciones más bajas a sus cotorreos.

## SANGUINARIO (CLAVE)

El notorio afán por el derramamiento de sangre que tiene el personaje empieza a preocupar a sus asociados y subordinados. Nunca coge prisioneros ni deja vivo a los enemigos en combate. Nunca se retirará de un combate hasta que todos los rivales estén muertos.

## SE MAREA (CLAVE)

No es un marino nato y prefiere tener tierra firme bajo los pies. Esta limitación puede ser atractiva para los jugadores que sepan que nunca van a pisar una barca o que no van a navegar por el mar, así que la adquisición de esta limitación esta supeditada a la última palabra del Dominus. El pj sufre un -2 a todas sus tiradas siempre que este en alta mar o una embarcación de río.

## SEVERO (CLAVE)

La Justicia y la piedad son mutuamente excluyentes a ojos de este hombre, con independencia de los hechos.

Siempre aplicará el castigo máximo por cualquier nimiedad. No tiene medida del equilibrio de justicia.

## SOMBRÍO (CLAVE)

Este hombre no ha estallado de alegría nunca en la vida. Una simple sonrisa le haría daño. El jugador esta supeditado a no sonreír interpretando el pj durante la sesión de juego. El hacerlo, siempre que sea dentro de la interpretación, le reportaría la pérdida de 1 punto Fudge, con un máximo de 1 por partida.

## SOMÉTICO (CLAVE)

El personaje se ha ganado una reputación de servilismo ya que ha cedido a las insinuaciones amorosas de otros hombres. Es tratado como un chapero vulgar, y cuando algún superior o pj de rango superior al suyo quiera desfogarse, ahí le tiene a mano.

## SUPERSTICIOSO (CLAVE)

A menos que los astros y los augurios le sean propicios, el personaje hará pocas cosas importantes. Siempre que pueda, acudirá a algún Oráculo o mago para que le señale los pasos a seguir. El pj es incapaz de tomar decisiones sin consulta divina. Es una limitación interpretativa, pero el Dominus debe de estar al tanto para recordarle al pj los pasos que da sin consultar algún druida u oráculo. Puede acarrear perdidas de PF si opta por no hacer caso a los consejos de sus sacerdotes, pero obtendrá 1PF (máximo uno por partida) si así lo hace.

## TEME A LOS BÁRBAROS (SOLO PJS ROMANOS)

Los bárbaros y sus horribles costumbres le aterrorizan, y su miedo es obvio para sus soldados y sirvientes. Nunca hablará directamente con un bárbaro



y los evitará siempre que pueda. Si se ve obligado a tener que interactuar con algún no romano, deberá superar una tirada de Voluntad a Grande o gastar un PF.

### TEME A LOS ROMANOS (SOLO PJS NO ROMANOS)

El miedo del personaje a los romanos es sabido por todos y hace que sus compañeros se sientan incómodos. Nunca hablará directamente con un romano y los evitará en la medida de lo posible. Si se ve obligado a tener que interactuar con algún romano, deberá superar una tirada de VOL a Grande o gastar un PF.

### TOCADO POR LOS DIOSES (CLAVE)

Tiene un destino marcado por el favor de los dioses. La grandeza será suya, en el éxito total o el fracaso absoluto... Siempre busca la gesta épica de su vida, aspirando a pasar a los anales de la historia, sin importan las consecuencias ni a quien se lleve por delante. Todo lo que hace es digno de escribirse para la pos-

teridad. No hay misión pequeña ni sin importancia para el pj.

### TONTO BABEANTE ENDO GÁMICO

Los dioses le dieron un cruel revés al nacer. Todos los pecados de su familia se han lavado en él, y unos cuantos más de regalo. El pj es deficiente mental, subnormal perdido. No puede tener la característica de Int por encima de Mediocre NUNCA, y su habilidades por defecto de INT empiezan con un -4 en vez de -2. Este limite aporta 2 PD.

### VIVIDOR

Aprecia las mejores cosas de la vida. Le encanta el lujo, las fiestas y una buena cantidad de vino y comida sabrosa siempre que puede. El pj tendrá muy difícil el negarse a irse de fiesta o visitar el prostíbulo mas cercano. Se arregla con una tirada de Voluntad a Grande, o gastarse un PF para seguir con sus obligaciones.



# CAPÍTULO 6:

## EQUIPO Y ENSERES

En este capítulo hablaremos del equipo mas habitual que los aventureros de las tierras de la Hispania romanizada y sin romanizar llevaban encima.

Pero antes de meternos de lleno en los temas mas materiales, debemos de hacer hincapié en el sistema monetario de la época así como en los transportes mas habituales, las medidas, distancias y los tiempos de viaje. No son cosas que hay que saberse a pies juntillas, pero nunca está de mas el tener una idea aproximada de ello para poder decorar las partidas con tintes de la época.

### LA CIRCULACION MONETARIA EN HISPANIA

Uno de los más indudables símbolos de civilización que las culturas foráneas aportaron a Hispania fue la acuñación de moneda con el fin de facilitar las transacciones comerciales.

Hasta entonces, los pueblos peninsulares basaban su economía en el trueque de productos, pero a principios del siglo III adC, colonias griegas, como Emporion (Ampurias), comenzaron la acuñación de monedas. Aunque sin influencia más allá de sus límites territoriales. Esto quiere decir que la moneda que hacían solo les servia para ellos en su territorio, que fuera de él no eran mas que chapas metalizas sin valor.

La práctica totalidad de la península se basaba en una economía rural de subsistencia con poco o muy escaso tráfico comercial. Excepción hecha de los mayores núcleos urbanos, ubicados sobre todo en la costa mediterránea, que sí mantenían un contacto regular con el

comercio griego en el levante y fenicio en el sur. Y al estar mas pobladas era necesario la importación de bienes de subsistencia de las tierras interiores o del comercio marítimo.

### LAS CECAS

La palabra ceca es una voz árabe (sikka), que significa troquel. Un troquel es un molde hecho de metal duro con la misma forma que la moneda pero en negativo; es en este caso, el molde que se emplea en la acuñación de la moneda.

Griegos, fenicios, cartagineses, iberos, celtíberos, berones, vascones, oretanos, turdetanos y algunos otros de menor importancia, conforman la larga relación de pueblos que acuñaron moneda en la antigua Iberia-Hispania, con alrededor de 300 cecas, durante casi 5 siglos y en 7 alfabetos distintos. Así que, como se puede intuir, es bastante complicado explicar cada uno de ellos y que encima se puedan usar para jugar.

Sin embargo, no acuñó moneda en la antigüedad todo el cuadrante del Noroeste peninsular y gran parte de la Lusitania, zonas habitadas por pueblos de origen celta (galaicos, astures, vacceos, vetones, etc.), que debieron esperar a la llegada de suevos y visigodos para disponer de cecas propias. Su comercio con otras tribus dentro de la península se basaba en el trueque (el intercambio de objetos o servicios por otros objetos o servicios).

Con la llegada de los romanos estos comercian con estas tribus mediante laminas de plata.

## MONEDAS IBÉRICAS

### AS

Moneda íbera, su valía se mide en el peso y se copia del dracma griego. Un dracma de plata son unos 4,70 gramos.

- ⊖ 10 Ases equivalen a 1 denario de plata.

### CUARTO

Moneda acuñada en Gadir, utilizada por las tribus del sur de la península .

- ⊖ 10 cuartos equivalen a 1 denario de plata.

## MONEDA CARTAGINESA

Posteriormente, Cartago introduciría de forma más generalizada el uso de la moneda como forma de pago a sus tropas, antes y durante la invasión romana; pero serían finalmente los romanos los que impondrían el uso de la moneda en todo el territorio hispánico, y no sólo de aquella moneda cuyo valor se basaba en el metal de la misma, sino de otras que, siendo de inferior valor que su aleación, estaban avaladas por el tesoro romano.

### QUINTO

Los cartagineses utilizan el Quinto para pagar a las tropas mercenarias en Hispania, pero la moneda no es de la misma aleación y no tuvo mucho éxito. Recomendada para jugar con cartagineses o transacciones militares en la península.

- ⊖ 1 Quinto equivale a 1/2 denario. (Aproximadamente) así que 2 Quintos hacen 1 denario.

## MONEDA ROMANA

### EL DENARIO

El denario es por excelencia la unidad de plata romana. Es la moneda que ha tenido mayor difusión y trascendencia en la historia.

### ORIGEN

A causa de las dificultades económicas inherentes a la guerra contra Cartago, se crea una nueva moneda de plata fina más ligera, el denario, con la finalidad de sustituir al quadrigato y didracma, para financiar a partir de entonces los ejércitos romanos. Se debate la posibilidad de que los primeros denarios romanos fueran acuñados en el sur de Italia y algo mas tarde en Sicilia.

Roma inicia la acuñación del denario durante el transcurso de la 2ª Guerra Púnica. Su peso teórico aproximado de 4,5 g y tenía un valor estipulado de diez ases de bronce.

A diferencia de las demás monedas romanas coetáneas no tiene marca de valor. Pensamos que fue creada para facilitar el comercio con el exterior, sur de Italia e Hispania, y para las soldadas de las tropas auxiliares de mercenario.

- ⊖ 1 denario = 4 sestercios=10 ases.

- ⊖ 1 sestercio= 2 ases y medio

De la abundancia de monedas halladas, sobre todo de aquellas de valor más pequeño, se extrae la conclusión de que el uso monetario estuvo ampliamente extendido a nivel cotidiano. Durante el periodo expansivo de Roma en Hispania. Muchos pueblos de la Península acuñaron sus propias monedas con el fin de facilitar el pago de tributos y el comercio con el área bajo dominio romano.

## TRIBUTOS

Cuando hablamos de tributos, nos referimos a los pagos de impuestos que los pueblos debían de pagar a la hacienda romana (¿Que pensabais? ¿Que el fisco no existía entonces?). Los romanos copiaron la tributación cartaginesa. Si bien ésta era del 10% de la producción de grano, los romanos lo bajarán al 5%, pagado en especie o dinero. En el 56 a.C. se pone un tributo fijo. El pretor vende el tributo e ingresa el dinero.

En algunas ciudades como Gades no actuaron los recaudadores, lo que permitió la existencia de cecas propias. En general, desapareció la acuñación de monedas propias. Se acuñaron monedas de plata bajo control romano hacia el 210 a. C., de manera que pueblos, como Sagunto, se acogieron a la tipología romana. Las monedas de bronce eran divisorias y bajo inscripciones íberas o romanas. Todo esto permitió el comercio ágil entre los valles del Guadalquivir y del Ebro.

Durante todo el periodo republicano, era el senado romano el que controlaba por completo la emisión de moneda a través de las magistraturas monetarias. Aunque posteriormente, con el auge de los dictadores, su control se redujo a las monedas menores, pasando más tarde muchas de las cecas a control imperial.

### RECOMENDACIÓN:

Dado que la circulación de monedas es extensa en la península durante todo el periodo de romanización aconsejamos utilizar el Denario, el As y el trueque como instrumento comercial durante todo el periodo, entre 219a.C al 19 a.C. Los valores son aproximados.

Si por el contrario el Dominus quiere hacer una partida históricamente más rigurosa, puede utilizar el resto de las unidades monetarias que le damos, aunque advertimos que hay más.

## TRANSPORTE

Hasta la llegada de los romanos Hispania gozaba de sus rutas de comercio de sus puertos, pero Roma llegaba con una idea muy diferente en ese respecto. Según avanzaba la ocupación, Roma organizaba y urbanizaba sus ciudades sometidas. Creaba vías adoquinadas por donde sus suministros y sus tropas podrían avanzar en tan inhóspito lugar. Unos de los inconvenientes de Hispania para los romanos y cartagineses fue sin duda su geografía. Montañas y acantilados en zonas difíciles frenaban el tedioso avance de las legiones y las tropas y las comunicaciones entre las principales ciudades romanizadas.

## VÍAS Y CAMINOS

La calzada romana era el modelo de camino utilizado por Roma para la vertebración de sus colonias y provincias. La red viaria fue utilizada por el ejército en la conquista de territorios y gracias a ella se podían movilizar grandes efectivos con una rapidez nunca vista hasta entonces. En el aspecto económico jugó un papel fundamental ya que el transporte de mercancías se agilizó notablemente. Las calzadas también tuvieron gran influencia en la difusión de la nueva cultura y en extender por todos los territorios la romanización. Las calzadas entonces eran como las autopistas de hoy en día, pero a pie o a caballo.

Península Ibérica Principales vías, terminadas durante la República:

- ⊖ Vía Augusta.
- ⊖ Vía de la Plata.

### LA VÍA AUGUSTA

Fue la calzada romana más larga de Hispania con una longitud aproximada de 1.500 km que discurrían desde los Pirineos hasta Cádiz, bordeando el Mediterráneo.



Ciudades por las que pasa:

- ⊖ Gades (Cádiz)
- ⊖ Rotea (Rota)
- ⊖ Oripippo (Dos Hermanas)
- ⊖ Carmo (Carmona, Sevilla)
- ⊖ Corduba (Córdoba)
- ⊖ Mentesa Oretana (Villanueva de la Fuente)
- ⊖ Saltigi (Chinchilla de Monte-Aragón)
- ⊖ Libisosa (Lezuza)
- ⊖ Carthago Nova (Cartagena)
- ⊖ Saetabis (Játiva)
- ⊖ Valentia (Valencia)
- ⊖ Saguntum (Sagunto)
- ⊖ Dertosa (Tortosa)
- ⊖ Tarraco (Tarragona)
- ⊖ Barcino (Barcelona)
- ⊖ Baetulo (Badalona)
- ⊖ Gerunda (Gerona)

## LA VÍA DE LA PLATA

Es un antiguo camino comercial que atraviesa el oeste de Hispania de norte a sur, partiendo de Mérida hasta Astorga. entre el Guadiana y la Sierra de Gredos sería utilizada en principio como vía militar.

Ciudades por las que pasa:

- ⊖ Italica (Santiponce, Sevilla)
- ⊖ Emerita Augusta (Merida)
- ⊖ Salmantica.(Salamanca)
- ⊖ Asturica Augusta.(Astorga)

## PRINCIPALES VÍAS ROMANAS EN LA HISPANIA IMPERIAL

- ⊖ **Vía augusta o vía Hercúlea:** Construida durante la República.

- ⊖ **Vía de la plata:** Construida por Augusto y conocida por los fenicios.
- ⊖ **Vía del Atlántico:** Construida después de la República.
- ⊖ **Vía del Norte:** Construida después de la República.

Los romanos levantaron y construyeron las principales vías y calzadas romanas. Algunos autores creen que muchos de estos caminos y sendas aunque fueron construidos la mayoría, durante el imperio, ya eran utilizadas durante la república en la conquista de Hispania. Nuestra recomendación, es usarlas aunque no existan todavía con los nombres a los que los romanos se refieren a ellas.

## PUERTOS Y VÍAS MARÍTIMAS

Las rutas comerciales transcurrían por mares y ríos, era muchísimo mas barato que por tierra. Las calzadas se utilizaban para el comercio interior, o para abastecer una ciudad donde no podía llegar un barco.

Antes de la entrada de los romanos, los griegos, cartagineses y fenicios comerciaban en la península a través de la mar. Puertos importantes fueron Emporion, Ampurias, Tarraco (colonia Griega), Cartago Nova durante la ocupación cartaginesa y, el mas antiguo, Gades (al sur de la península la actual Cádiz). Estos puertos y ciudades siguieron operativos después de la ocupación romana.

Hasta el 153 a.C. se utilizaría la ruta marítima Gades-Tarraco-Massilia (Marsella)-Ostia, pero a partir de esta fecha se usará de forma indistinta el transporte por tierra o por mar. Las rutas mediterráneas no tenían un periodo de tiempo muy largo desde la península itálica, 4 días se tardaba desde el puerto de Ostia (en Roma) hasta el desembarque de las naves en Tarraco (Ampurias) y 7 días hasta Gades.

El comercio de estas rutas como ya hemos comentado en otra ocasión eran de vino, metales, aceite y alfarería. Por supuesto, las travesías podían ser más largas o más cortas, ya que su duración dependía de la embarcación y de los vientos que determinaban la ruta a seguir. En el Mediterráneo se suspendía tradicionalmente la navegación desde mediados de Noviembre hasta mediados de Marzo (*mare clausum*). Hasta el siglo IV, la organización del comercio marítimo fue totalmente libre y el Estado sólo intervenía en caso de necesidad, guerra o piratería.

La máxima autoridad en una nave era el *magister navis*, el capitán, y la nave era tripulada por el *gubernator*, el timonel.

Existieron tres grandes categorías de navíos:

- ⊖ Los navíos de guerra (*naves longae*) de una cincuentena de metros, movidos a remo y con la ayuda de velas. Según el número de filas de remeros los había *birremes* (2 filas de remos), *trirremes* (3 filas), *cuatrirremes* (4 filas), *quinturremes*, (5 filas) etc.

- ⊖ Los navíos de transporte y de comercio (*naves onerariae*), más amplios, más pesados. Movidos esencialmente a vela (casi siempre cuadradas). No podían remontar el Tíber hasta Roma.

- ⊖ Finalmente, los navíos de usos y formas variadas (*naves actuariæ*). Cada navío, del tipo que fuera, arrastraba una o más embarcaciones (*navigia*) para ir a tierra a recoger el pasaje y el equipaje en caso de naufragio, y para efectuar diversas maniobras de embarque o de carga. Lleva vela y dos remos.

Los navíos se construían según la tradición griega, se colocaba la quilla, luego los tablones para el casco. Unidos con cubrejuntas, mortajas y ensambles a espiga. El interior se reforzaba con cuadernas y así quedaba formado el armazón. Seguidamente se añadía la cubierta. Para hacerlos impermeables se enceraban, se les ponía resina de pino o se alquitranaban.



La nave mas común para el comercio era la corbita, nave corta y redondeada propulsada a vela, poseía dos mástiles, tenía la popa elevada y la proa solía tener forma de cuello de cisne. Según el tamaño podía transportar de 70 a 350 toneladas, es decir de 3.000 a 10.000 ánforas. Navegaba a una velocidad media de 3,5 nudos. Las naves destinadas a pasajeros, podían albergar hasta 600 personas.

Las naves no se quedaban solo en puerto, también navegaban por los ríos al interior de la península. Cosa bastante común entonces aunque hoy en día no se vea mucho. No es de extrañar entonces que hubiera ciudades con grandes e importantes puertos marítimos comerciales aunque se situaran a varios kilómetros de la costa. La medida de distancia marítima de entonces era el estadio, que corresponde mas o menos a unos 123 metros

Las Vías fluviales existentes en Hispania son:

- ⊖ Betis, navegable 1200 estadios (147,6 km) al interior.
- ⊖ Guadiana, que se llegaba hasta Mérida.
- ⊖ Tajo hasta Morón.
- ⊖ Duero durante 150 km.
- ⊖ Ebro hasta Vareia (cerca de Calagurris)

## TABLA DE EQUIPO DE TRANSPORTE

Como Hispania es muy grande, y tanto si eres residente o turista, necesitarás algunas cosas básicas para hacer tu ocupación o tu rebelión lo mas cómoda posible. Aquí te damos algunas ideas por si vas hacer un viaje algo largo.

Las carretas agrícolas son mas pequeñas, y solo sirven para el transporte de productos. Generalmente son tiradas por ganado vacuno, no por caballos.

Las carretas de viaje son más grandes y toscas para trasladar enseres y personas. Estas carretas aguantan largos viajes, por eso es mas alto su coste.

Las barcas de río están hechas de cuero o de madera, su utilidad es el transporte o la pesca en ríos profundos y largos como el Iber.

Los barcos de mar, son las embarcaciones que pueden hacer largos viajes por el mediterráneo. Generalmente son barcos de transporte de comercio de capacidad mediana, que pueden navegar por algunos ríos si su calado lo permite.

El barco turdetano es más grande y posee más capacidad que los romanos, por eso su coste tan elevado.

No entran barcos de guerra por no estar a la venta, ya que son propiedad del ejercito. Aunque si tienes la suerte de encontrar uno, aniquilar a su tripulación y hacerte con una propia.. adelante.

## EQUIPO DE TRANSPORTE

CABALLO	⊖ 40 denarios	Ψ 400 as
CABALLO DE GUERRA	⊖ 75 denarios	Ψ 750 as
MULA/BURRO	⊖ 15 denarios	Ψ 150 as
CARRETA AGRÍCOLA	⊖ 15 denarios	Ψ 150 as
CARRETA DE VIAJE	⊖ 25 denarios	Ψ 250 as
CUADRIGA	⊖ 20 denarios	Ψ 200 as
BARCA DE RÍO	⊖ 15 denarios	Ψ 150 as
BARCO DE MAR	⊖ 200 denarios	Ψ 2000 as
BARCO TURDETANO	⊖ 300 denarios	Ψ 3000 as

ENSERES Y ÚTILES

Ahora si que pasamos al equipo de verdad. Para sobrevivir en una tierra tan inhóspita, ya sea en una ciudad romanizada, o en una ciudad arévaca o lusitana hay cosas que vas a necesitar. Las puedes encontrar en muchos lugares, ya sea en los comercios de la urbe o en las chozas de los artesanos de la aldea, o en algún campo de batalla abandonado.

Si eres de alguna tribu hispana y vas de viaje, lo mejor es que pidas hospitalidad entre las tribus peninsulares, a cambio de algún servicio a la aldea (como ayudar en el campo o en la pesca, ayudar en los ritos a los dioses o en la construcción de alguna casa o muralla defensiva, etc..) seguramente tengas comida, bebida y un establo donde dormir. Si no es invierno, tampoco tendrás problemas para procurarte alimento ni abrigo. Hispania es grande, y sus campos rebosan animales y frutos. Claro, hay que saber cazar y recolectar para eso.

Si en cambio, vives en una ciudad romanizada, ya seas Hispano o Romano, me temo que tendrás que pagar por ciertos privilegios y servicios, incluso por los mas básicos.

Si eres un nativo de provincias lo mas seguro es que vivas en casa con tu familia, o hayas empezado a construir la tuya con vistas a un próximo desposo-

rio. Como terreno no falta y los materiales son artesanales, no te costará mucho fabricarla. Una base de piedra y ladrillos de adobe (paja y barro cocidos al sol), harán de tu choza la envidia de la aldea.

Si por el contrario has decidido trasladarte a las ciudades romanizadas, o has nacido allí, sabrás que vivir en una ciudad próspera y salubre cuesta dinero.

Si deseas adquirir una casa (domus) deberás preguntar en el foro. Si no tienes oficio ni has hecho fortuna...lo tendrás difícil. La especulación inmobiliaria en Hispania, acaba de empezar.

ARMAS Y ARMADURAS

En esta sección hemos dividido las armas por quienes más las utilizan. Tribus hispanas y Romanos. Si has decidido en que bando estas y tienes sed de sangre, esta es tu sección.

ARMAS HISPÁNICAS

GALDIUS HISPANIENSIS

Una obra maestra de la ingeniería armamentística que proporcionaba a su portador una marcada diferencia contra las espadas largas Celtas.

TABLA DE COMIDA Y ALOJAMIENTOS

CERVEZA	Θ 2 sestercios (2 litros)	Ψ 5 as
HIDROMIEL	Θ 2 sestercios (1 litro)	Ψ 5 as
SIDRA	Θ 2 sestercios (½ litro)	Ψ 5 as
VINO	Θ 2 sestercios (1/2 litro)	Ψ 5 as
COMIDA LIGERA	Θ 2 sestercios	Ψ 5 as
COMIDA ABUNDANTE	Θ 4 sestercios	Ψ 10 as
HETARIAS Y SODOMITAS	Θ 6 sestercios (completo)	Ψ 12 as
ASISTENCIA MEDICA	Θ 4 sestercios	Ψ 10 as
ALOJAMIENTO TEMPORAL	Θ 6 sestercios	Ψ 12 as
BAÑOS PUBLICOS Y ESTABLOS	Θ 2 sestercios	Ψ 5 ases



TABLA DE ACCESORIOS Y VESTIMENTAS

ANTORCHAS	⊖	1 sestercio	ψ	2 1/2 ases (Ilumina 5m).
BOTA DE CUERO	⊖	2 sestercios	ψ	5 ases
CUERDAS	⊖	2 sestercios	ψ	5 ases
CUERO	⊖	1 sestercio	ψ	2 1/2 ases
ZURRÓN DE PIEL	⊖	2 sestercios	ψ	5 ases
PIELES DE ABRIGO Y MONTURA	⊖	4 sestercios	ψ	10 as
YESCA Y PEDERNAL	⊖	1 sestercio	ψ	2 1/2 ases
LONA EMBREADA	⊖	4 sestercios	ψ	10 as (1,5 x 2m)
UNGÜENTOS Y VENENOS	⊖	2 sestercios	ψ	5as
MOLINO DE TRIGO	⊖	4 sestercios	ψ	10as
ÚTILES DE ESCRITURA	⊖	6 sestercios	ψ	15as Tablilla, palo y tinta.
ÚTILES DE PESCA	⊖	8 sestercios	ψ	20as Caña, hilo, y punzón.
VASIJAS Y ÁNFORAS	⊖	4 sestercios	ψ	10as Tamaño 5 litros
CABEZA DE GANADO	⊖	5 - 40 denarios	ψ	50 y 400as
INSTRUMENTO MUSICAL	⊖	4 sestercios	ψ	10as
MARTILLO DE CANTERA	⊖	6 sestercios	ψ	12 as
CECA DE MONEDA.	⊖	100 denarios	ψ	1000as
ESCLAVO	⊖	50-100 denarios	ψ	500-1000as
TÚNICA	⊖	1 sestercio	ψ	2 1/2 ases
CAPA	⊖	3 sestercios	ψ	7 1/2 ases
CINTO	⊖	3 sestercios	ψ	7 1/2 ases
SANDALIAS	⊖	3 sestercios	ψ	7 1/2 ases
TÚNICA Y TOGA	⊖	5 denarios	ψ	50as
TÚNICA Y TOGA DE LUJO	⊖	20 denarios	ψ	200as
PEPLOS FEMENINO	⊖	5 denarios	ψ	50as
PEPLOS FEMENINO DE LUJO	⊖	20 denarios	ψ	200as
ORNAMENTOS DE BRONCE	⊖	1 denario	ψ	10as
ORNAMENTOS DE PLATA	⊖	3 denarios	ψ	30as
ORNAMENTOS DE ORO.	⊖	8 denarios	ψ	80as

TABLA DE BIENES INMUEBLES

TUGURIO (1 ATRIUM) EN LA CIUDAD	⊖	75 denarios	ψ	750 as
DOMUS DE PIEDRA EN LA URBE	⊖	100 denarios	ψ	1000 as
DOMUS GRANDE CON COMERCIO	⊖	200 denarios	ψ	2000 as
VILLA CON JARDÍN A LAS AFUERAS.	⊖	500 denarios	ψ	5000 as
VILLA AGRÍCOLA EN EL CAMPO	⊖	800 denarios	ψ	8000 as

Las espadas de la península eran además de armas, objetos sagrados que ponían a sus dueños en contacto físico con sus tradiciones más ancestrales, por eso su fabricación era verdaderamente artesanal y no se han encontrado dos espadas iguales en forma o tamaño. Cada Guerrero tenía su propia espada fabricada para él. La medida de su hoja era la misma que la de su antebrazo desde la punta del dedo índice al pliegue del codo. La vaina del Gladius era de madera recubierta con cuero y con rebordes y refuerzos metálicos, y presentaba la particularidad de que podía llevar adosados enganches para colocar un pequeño puñal y cuchillo y una o dos puntas de lanza de repuesto.

## FALCATA

Es la falcata, ensis falcatus o sable curvo, el arma más característica y que más controversias ha originado en todas las empleadas por los íberos. Estaban forjadas de hierro de gran calidad y dureza. En los fuertes sablazos, la falcata podía doblarse en el primer tercio de la hoja, donde el arma es más delgada y por tanto más débil. Al ser hierro forjado y batido, podía ser enderezada presionando con el pie la hoja que indudablemente terminaría en punta aunque no fuese un arma para pinchar sino más bien para tajar. Para clavar o dar estocadas, era más apropiado el tipo de gladius hispaniensis.

El origen de la falcata, hay que buscarlo en el Mediterráneo oriental. La llegada de mercenarios íberos a Grecia en la guerra entre espartanos y beocios pudo dar lugar a la adquisición de este modelo de arma.

Hay varios tipos de falcata. El primero, tiene la empuñadura con arco en forma de cabeza de ave con pico corvo. El tercio superior de la hoja mantiene también fijo en la parte del lomo. La empuñadura lleva cachas de madera, asta o marfil decoradas. La longitud total es de 560 mm

con una anchura máxima de hoja de 60 mm. Otro tipo, con empuñadura en forma de cabeza de caballo, carece de doble filo en el tercio inferior, teniendo el lomo biselado. La empuñadura la integran una serie de placas metálicas superpuestas y sujetas con remaches con profusión de relieves y damasquinado. La parte central de la empuñadura suele ser de hueso u otro material y con decoración. El frente de la empuñadura, con cabeza de caballo, se prolonga mediante una barra hasta la base de la hoja. Esta barra suele ser sustituida por una cadena pequeña o una trenza de alambre de cobre que hace que quede cerrada la guarda de la empuñadura. La longitud total de este tipo de falcata suele ser entre 43 y 63 cm.

En cuanto a la vaina de la falcata, estaba fabricada de finas tablas que seguían la forma de la hoja, contorneadas por una media caña metálica sujeta con remaches a una lámina que formaba la boca. En el vértice una contera protegía de los golpes y dos abrazaderas transversales daban consistencia a la funda forrada de cuero, posiblemente repujado o pintado. Las abrazaderas, llevaban sendas anillas con las que se sujetaba al tahalí de forma conveniente.

## PUÑAL

El puñal ibérico, fue llamado por los romanos, que también lo adoptaron, Pugio.

La hoja media unos 24 cm de largo por 6 de ancho, por lo que en realidad era un gladius hispaniensis en miniatura que el guerrero utilizaba con particular maestría como parte integrante de su sistema de combate cuerpo a cuerpo.

La hoja tenía la misma forma que el gladius pero la empuñadura era de tipo globular, con uno o dos discos en la empuñadura para facilitar el agarre. La vaina se fabricaba como la del gladius y también podía portar un cuchillo o una punta de lanza de reserva.

## CUCHILLO AFALCATADO

Este cuchillo se llevaba en la vaina de la falcata, junto con otras puntas de lanzas de repuesto. También se solía utilizar en rituales de sacrificio de animales.

## HACHA BIPENNE

Hacha bipenne: aunque poco comunes, parece ser, que las tribus del norte de la península, podrían haber utilizado este tipo de hacha, no sería extraño dado el rudo y salvaje carácter de las aisladas tribus del norte.

## LANZA

En la celtiberia se utilizaba también la típica lanza de acometida gala de unos dos metros de longitud con punta y contera de hierro. La cometida o regatón se insertaba en el extremo posterior del asta de madera, sirviendo para protegerla al apoyarla contra el suelo y también para utilizarla en combate si la punta se rompía.

## FALÁRICA

La falárica era una lanza de madera cuya punta era de metal de unos 90 cm de longitud y de sección cuadrada como el pilum. La punta se cubría con estopa y pez u otro tipo de sustancia combustible. Se prendía la falárica y se lanzaba. Principalmente esto tenía dos objetivos. En primer lugar, si se lanzaba sobre enemigos hacía que tuviera que desprenderse la armadura, ya que era de cuero y metal y se encendía. Si era parada con escudo, que generalmente eran de cuero y madera, aún cuando tuvieran metal, lo que obligaba al atacado también a desprenderse de él. De este modo, además del efecto psicológico que tenía el fuego, el atacado quedaba indefenso. En segundo lugar, también se arrojaban encendidas sobre máquinas de asedio y

barcos, que eran de madera. Aunque en algunos textos se señala como arma romana, su origen parece ser íbero y hay referencias a su uso en el sitio de Sagunto contra los cartagineses.

## SOLIFERREUM

La mas conocida de ellas era el soliferreum o saunion, una jabalina de unos 160 cm a 200 cm de longitud fabricada en una sola pieza de hierro del grosor de un dedo pulgar y con una punta dentada especialmente diseñada para atravesar escudos e inutilizarlos.

El soliferreum se utilizaba lanzándolo en una trayectoria parabólica, exactamente igual que el pilum romano. No es difícil imaginar que una descarga de jabalinas causaría estragos en una apretada masa de soldados.

## GAESUM

Ademas del soliferreum también se utilizaban jabalinas de tipo clásico o Gaesum con asta de madera y punta de regatón de hierro. - El gaesum, consiste en una larga barra de hierro forjado en la que la parte central es más gruesa (con un estrechamiento central cilíndrico para empuñar) que decrece gradualmente hacia los extremos. Uno de estos extremos, termina generalmente en una pequeña hoja de lanza, con o sin aletas, y a veces con unas molduras bajo la hoja. El otro extremo tiene una terminación puntiaguda, de sección circular, y da a este extremo una apariencia similar a la de las lanceas y faláricas con regatón aunque más estilizadas.

## LA TRÁGULA

Es la jabalina o lanza ligera arrojadiza utilizada por la caballería. Con la denominación de trágula, se engloba un tipo de armas, o mejor, útiles, con la forma de jabalina pero utilizadas como arpones de pesca y como instrumento agrícola a modo de plantón con mástil largo.

## EL AUMENTUM

El *aumentum*: es una especie de impulsor cuya función era imprimir una mayor velocidad y alcance al arma arrojada. Este impulso lo proporcionaba al tener un mejor punto de apoyo a la mano en el instante de propulsarla o bien por constar de una correa que, al envolver en sentido helicoidal el asta, le imprimía un giro al arma arrojada. Esto originaba mayor velocidad y puntería al vencer mejor la resistencia al aire.

## HONDA

Entre las tropas ligeras destacaban los formidables honderos, unidades de élite muy apreciadas en la antigüedad que gracias a un intenso adiestramiento desde la infancia eran capaces de disparar sus hondas lanzando proyectiles de piedra, barro cocido o plomo con una extraordinaria precisión. Su peso oscilaba entre los 20 y 200gr. Era tal su capacidad que eran considerados mucho más eficaces y precisos que los arqueros. Los proyectiles de las hondas se llaman Glandes.

## PROTECCIONES HISPÁNICAS

### LA CAETRA

Es el escudo circular, pequeño con un asidero y en su superficie una umbilicación central que fue característico de los íberos. Es similar en forma y estructura al escudo griego, pero de menor tamaño.

### EL CASCO

Deriva de los gorros y capacetes de fibras textiles o de cuero que usualmente fueron utilizados como abrigo y protección de la cabeza. Hay varios tipos: el primero de ellos, es el casco semiesférico confeccionado en bronce batido de chapa muy fina (unos 0.5 mm). En su

parte superior adopta forma de ojiva o ligeramente cónica. Está rematado por una virola troncocónica o bitroncocónica a veces decorada a modo de piña mediante una labor incila. Un orificio en la parte superior de esta virola permitía embutir en la misma la cimera o plumero. La parte inferior tiene un reborde en forma de visera en donde la calidad de la chapa ha sido mejorada en su grosor.

El segundo tipo de casco, es semiesférico, en forma de capacete de bronce, rematado por una virola del mismo metal. No lleva charnelas de ningún tipo. Otro tipo de casco, es el troncocónico con virola o con carrilleras de charnela de barra. También existe un casco que fue muy usado. Es el hemisférico con cerco a modo de turbante. Debió ser una variante de ejemplares de casco metálico y confeccionado de cuero, esparto u otro material similar. El último tipo de casco es el que tiene guardacuellos completo. Casi siempre lleva cimera.

Otro tipo los de cuero eran lo más comunes, solían ponerse en la cabeza de manera que cubriera toda la cabeza, orejas incluidas. Se le ponía fieltro prensado por la parte interior para acolchar la protección y amortiguar los golpes recibidos, no dejando que la cabeza los sintiese en exceso. Iba adornado comúnmente con una crin de caballo tintada en rojo que iba en la punta o en la parte superior y caía por debajo de la nuca en forma de coleta suelta. Otra forma de adornarla, era con una especie de cabeza de animal delante que iba hasta el codo en forma de tubo y del que caía una coleta suelta, igual que el adorno anterior. También podía sin ningún tipo de adorno.

**Escamas de metal:** los cascos utilizados para la infantería pesada solían ser de metal, ya que la situación requería una mayor protección frente a soldados mejor armados y protegidos. Se utilizaba con la protección de escamas, era un casco parecido al celta, de una sola



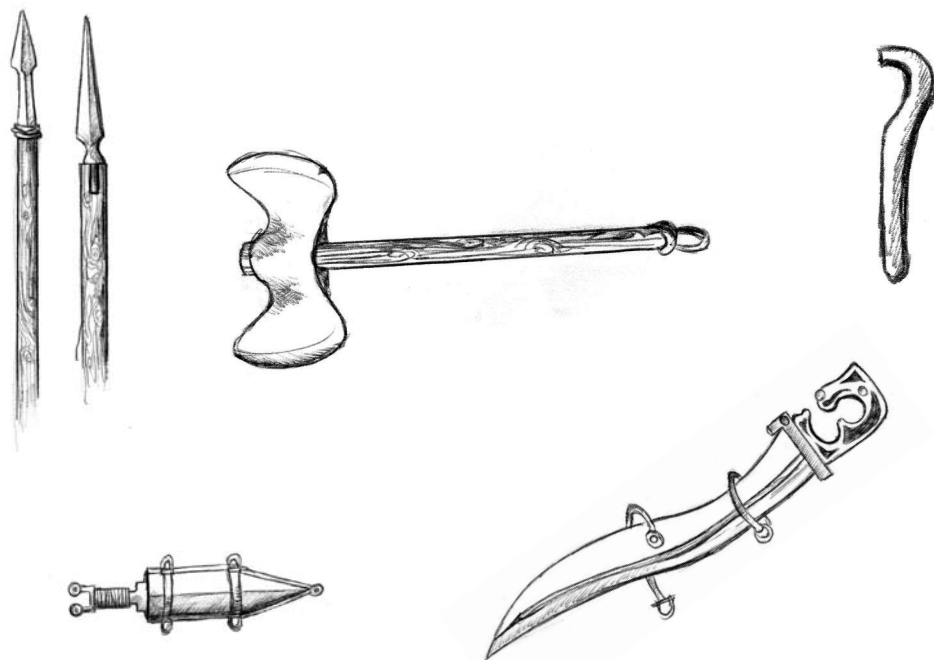
pieza, que iba formando escamas hasta acabar en pico.

**Celta:** el casco celta se utilizó sobre todo en la parte de influencia celta. Era un casco liso, acabado en punta larga, sólo cubría la parte superior de la cabeza. Los más comunes solían llevar carrilleras que caían del casco protegiendo las mejillas de los soldados, aunque los íberos preferían no llevarlas, porque decían que les molestaba en la lucha. También llevaban una protección en la nuca para evitar cortes de esos que te separan la cabeza del cuerpo.

**Otros cascos:** existía otro casco, utilizado sobre todo en la zona turdetana de Iberia, que era parecido al de cuero, pero más largo, caía sobre los hombros y llevaba también la crin de caballo. No se sabe con que material se hacía este casco, ya que no se ha encontrado ningún ejemplar de él en las excavaciones.

## LA CORAZA O LÓRIGA

El guerrero ibérico protegía su cuerpo de las armas ofensivas del enemigo cubriéndose con una vestimenta apropiada contra ellas. Hay varios tipos: las confeccionadas con plumae metálicas al modo de las corazas itálicas; las lórigas, que parecen estar confeccionadas a base de bandas elaboradas de fibras rígidas; otro tipo de lóriga consistente en una serie de bandas horizontales desde la altura de las axilas hasta la cintura, altura en la que dejan paso a una serie de escamas a modo de plumae; otro tipo de lóriga, es la embutida en una gruesa casaca, con la cintura ceñida por una gruesa faja o cinto; también hay lórigas con gruesos tirantes superpuestos; otro tipo de coraza son los discos coraza, que consisten en dos grandes placas circulares de unos 20 cm de diámetro, sujetos por cadenas y plaquitas de forma que, acoplados al tronco del guerrero, quedan uno como peto y el otro para espaldar, ceñidos sobre una casaca.



## COTA DE ANILLAS

Está protección llegó a manos de los iberos, por la influencia de los celtas, y consistía en anillar a un anillo de metal otros anillos y estos anillos a otros y así sucesivamente. Esta protección, aunque un poco pesada, ofrecía mucha movilidad y una buena protección contra los tajos. Solía cubrir desde el cuello hasta la pierna, además se añadían unas hombreras de anillas también, para proteger los golpes de filo de las grandes espadas celtas.

## ESCAMAS

Era una protección de la que aún no se ha encontrado ningún resto arqueológico, era como una especie de piel de serpiente, que ofrecía movilidad y a la vez una buena protección, debido a que no se han encontrado ejemplares, no se sabe cómo se hacían, ni cómo se sujetaban las placas de escamas. Había varios modelos, uno cubría únicamente el torso por delante, otro que cubría además de esto, los laterales, y la más completa, que cubría pecho, laterales y espalda. Debajo de estas protecciones se solía llevar una faldiguera de tiras de metal, parecida a la protección de anillas de los celtas. Todo combinado para ser una infantería pesada resistente y móvil.

## PROTECCIONES DE CUERO Y LANA

Además de las corazas, solían llevar protecciones de grueso cuero curtido, para que los tajos “rebotaran” y no les hiriesen los filos de las espadas al utilizarlos de esa manera. Estas protecciones se solían llevar sobre todo con la coraza circular, era una especie de capa que se introducía por la cabeza y que terminaba en forma de pico por delante y detrás, llegando hasta un poco más abajo de la cintura. También hacían hombreras de este material con el que se protegían la

parte superior de los tajos de las espadas y que también ofrecían una superficie que les protegía del contacto de las tiras de cuero que de las que llevaban colgadas.

Las protecciones de lana prensada se utilizaban para amortiguar los golpes de proyectiles de las hondas, como los tajos de las espadas, amortiguándolos y rechazándolos. También se ponían debajo de las corazas para evitar el contacto directo con el metal y para ofrecer una protección suplementaria a éstas.

## EL SAGUM

Es una prenda gruesa, a modo de capote, confeccionada con la lana oscura típica de las ovejas de iberia y que fue adoptada en amplios sectores de la península. Su empleo más frecuente fue en las áreas de clima más riguroso. Resultó una prenda muy práctica, sobre todo para defenderse del frío

## LAS PLACAS DE CINTURÓN

Entre los elementos más significativos del atavío del guerrero ibérico se hallan las hebillas o placas de cinturón. Por su función específica de protección de la región abdominal pueden ser consideradas como parte integral de la lóriga. Así, completan la solidez defensiva del tronco y con el ancho cinto correspondiente, guarnecen la cintura del combatiente. La mayoría son de cuidada fabricación, lo que las convierte en auténticas obras de metalistería.

## GREBAS

Además de la parte inferior se necesitaba proteger las piernas en los combates. Las grebas eran de metal recubiertas de un material lanoso por la parte inferior para evitar el contacto del metal con la piel. Se ataba con dos tiras alrededor de la pantorrilla. Se utilizaban tanto dos grebas (una en cada espinilla) como una

sola greba (en una pierna) esto, no se sabe por qué, pero puede ser que al formar las líneas, quedara una sola pierna, la derecha, seguramente, sin protección, ya que a lo mejor, el escudo ovalado protegería la otra pierna. También podía deberse a la capacidad de armarse que cada guerrero tenía, ya que no eran un ejército regular y se procuraban ellos mismos el armamento.

## ARMAS ROMANAS

### ESPADAS

Gladius, en Latin, significa ni mas ni menos que espada. La Gladius no sólo fue la espada legionaria, también fue una espada legendaria. Recuentos históricos nos hablan del terror que los demás pueblos sentían en el campo de batalla ante ésta formidable arma. Sin embargo los Romanos no eran ajenos a este pavor, ellos mismos lo habían sufrido en el pasado al encontrársela por vez primera durante la Guerra Púnica -siglo III AC-.

Cuando estas mortales espadas eran empuñadas por los Celtíberos, causaron tantas bajas y heridas que los generales Romanos no lo dudaron y decidieron adoptarlas inmediatamente. Un ejemplo de su efectividad lo obtenemos de los épicos recuentos de Livio los cuales nos dan una imagen descriptiva y detallada del terror que los Macedonios sufrían al ver las heridas infligidas a sus camaradas por los Romanos.

Esta espada estaba realizada en hierro de alta calidad, con hoja de doble filo y media 50 cm por 7 de ancho. Tenía una gran punta que la convertía en un arma excepcional si era manejada por un infante cubierto por un buen escudo, ya que todo lo que tenía que hacer era parar el tajo de la espada larga del adversario con el escudo y aprovechar para clavarle la suya por le flanco descubierta.

El gladius hispaniensis se utilizaba para atacar con la punta, para pinchar al adversario con lo que el brazo que la manejaba tenía que moverse hacia delante y no hacia arriba, así el infante que la manejaba se exponía mucho menos que con una espada larga de corte.

### PUGIO

El puñal era denominado pugio, utilizado también por los romanos, de semejantes características al hispánico, ya que desciende el mismo a raíz de los enfrentamientos con el ejército de Anibal. El pugio era una pequeña daga utilizada por los antiguos soldados romanos posiblemente como un arma auxiliar. Al igual que otros equipamientos de los legionarios, la daga sufrió una serie de cambios a lo largo del siglo I. Generalmente tenía una hoja larga y en forma de hoja, de entre 18 y 28 centímetros de largo y 5 centímetros o más de ancho. Poseía un nervio central que dotaba a la hoja de resistencia y firmeza.

### LANZAS, PILA Y JABALINAS

Hasta (en plural hastae) es la palabra latina para hacer referencia a la lanza utilizada para ensartar. Los primeros legionarios estaban equipados con hastae, y era este arma el que daba el nombre a los soldados conocidos como Hastati. Sin embargo, durante los tiempos de la república, los hastati fueron reequipados con pila y gladii y sólo los Triarii continuaron usando esta lanza. Un hasta era de alrededor de seis pies de largo con una punta de hierro.

### LANZA GRIEGA

La lanza de acometida griega mide unos 2,5 m de longitud con punta y contera de hierro. La caballería utiliza desde siglos antes la lanza griega de carga, algo más corta que la que manejaban

los Triarii. Sin embargo, no sabemos muy bien cuando los jinetes romanos comenzaron a utilizar jabalinas como los vélites, aunque posiblemente fuera una medida tomada para enfrentarse a la caballería ligera nómada.

## PILA

El pilum (en plural pila) era un arma básica, junto con el Gladius del soldado legionario romano. Destacamos 3 clases:

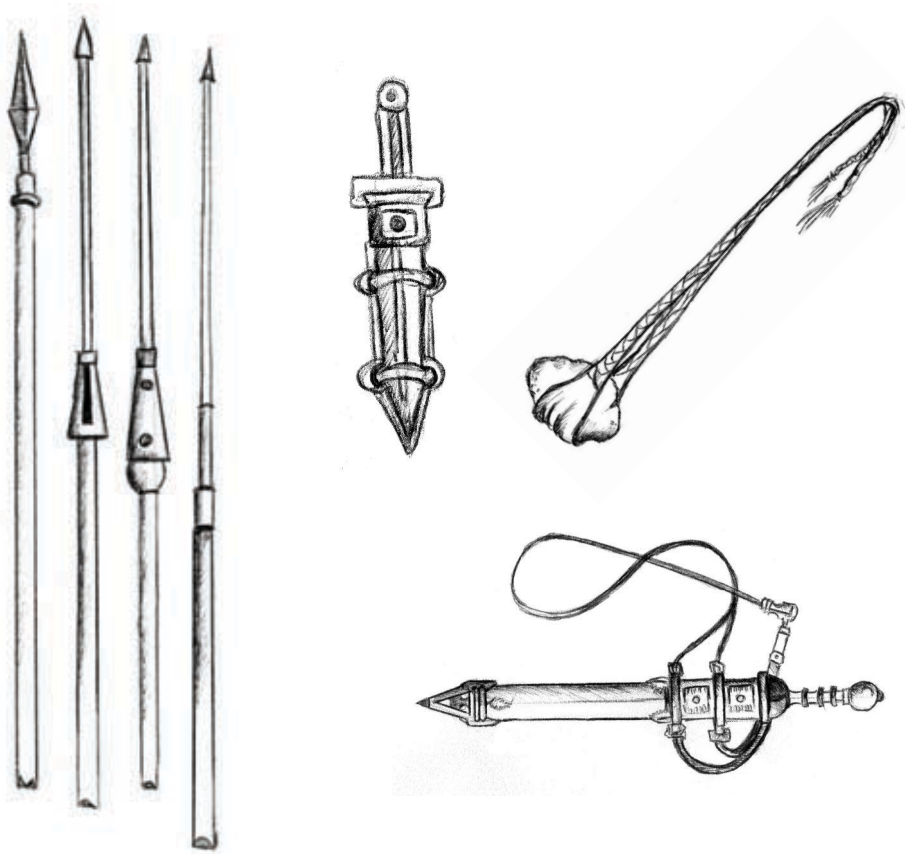
### PILUM PESADO

Era un asta de madera a la que se le unía una vara metálica por medio de un remache, medía unos 120 cm., 60 la vara metálica. Así se conseguía que al clavarse en un escudo enemigo, el pilum se doblara, dejando inmanejable el escudo, los romanos también usaron alternativamente, el destemplado de la vara metálica para lograr este efecto. Además, servía para repararlos fácilmente después de cada batalla.

Actualmente no existe consenso entre los especialistas respecto al uso del pilum para doblarse. La punta era pequeña y de forma piramidal, con el impacto perforaba con facilidad un escudo de madera, al ser la vara metálica más delgada que la punta se deslizaba por el agujero hecho por la punta con facilidad, alcanzando a menudo a quien se protegía con el escudo. Se han encontrado restos con importantes variaciones en el tamaño. Por esto, se sospecha que existían variantes adaptadas a diferentes misiones. Nosotros, para no complicar más el uso de este arma, nos quedamos con la aceptación clásica de su uso.

### PILUM LIGERO

Era una jabalina de madera de mayor alcance, aunque de menor capacidad de penetración. Los romanos usaban los pila cuando estaban a unos quince metros del enemigo, primero lanzaban el pilum ligero y después el pesado. Tras esto se lanzaban con la espada al combate cerrado.





Los disciplinados legionarios romanos lanzaban los pila coordinados, en lluvias de jabalinas. Las ligeras frenaban algo la carga enemiga y causaban alguna baja, e inmediatamente después las pesadas caían atravesando los escudos ligeros y alcanzando a sus portadores o clavándose y doblándose en los pesados, haciéndolos inútiles, además de provocar numerosas bajas. Unos segundos después, la línea enemiga, frenada y confusa, recibía la carga de los legionarios espada en mano.

## VERUTUM

Los vélites transportaban varias jabalinas a la vez. Estas eran de 1m de longitud con punta de hierro prácticamente iguales a las que también podían utilizar lo jinetes. El verutum era utilizado por los vélites para labores de hostigamiento, en lugar del pilum más pesado que usaban los hastati y los príncipes para hacer daño al enemigo antes de enfrentarse en combate cuerpo a cuerpo. La longitud del verutum era de unos 1,1 metros de largo, mucho más corto que del pilum pesado. Su punta medía alrededor de 13 centímetros de largo, y podía ser completamente de hierro o simplemente estar revestida de metal.

## ESCUDOS

### SCUTUM (ESCUDO)

Posiblemente Roma se lo copiara a los Samnitas. Media aproximadamente 1,30cm de altura y su forma ovalada y curvada hacia dentro, proporcionando así una protección óptima al infante que lo portaba, podía, literalmente casi meterse dentro de él. Tenía un asa central protegida en el lado exterior por una pieza de madera forrada por un umbo de bronce o hierro.

Se fabricaba pegando 3 capas de listones de madera contrapeados para aumentar su resistencia y además estaba forrado con una capa de fieltro de lana

virgen sobre la que se pintaban motivos de adorno como el emblema de cada legión, en tiempos de la república un animal como el toro o el jabalí; estaba rematado con un reborde en bronce.

## PARMA EQUESTRIS

Es el escudo de la caballería. Redondo de aproximadamente 1 metro de diámetro con una ligera convexidad.

## CETRATUS

El cetratus era un escudo ligero, utilizado por las tropas auxiliares de ejército.

## TRIBULUS

El tribulus era un abrojo. Consistía en un arma compuesta por cuatro o más clavos afilados colocados de una manera tal que uno de ellos siempre apuntase hacia arriba cuando se colocaba sobre una base estable (una forma posible, por ejemplo, era un tetraedro). Los abrojos sirven para ralentizar el avance de tropas como caballería, elefantes de guerra o infantería a pie. Se dice que era particularmente efectiva contra las blandas pezuñas de los camellos.

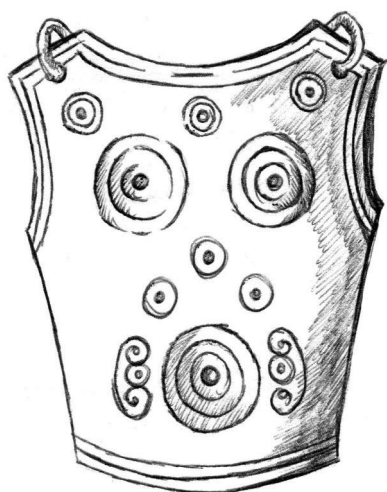
El escritor romano Vegetio, en su obra *De Re Militari*, escribió: *"Los carros con guadañas utilizados en la guerra por Antíoco y Mitridates al principio aterrizaron a los romanos, pero más tarde les vencieron. Como un carro de este tipo no siempre se encuentra en terreno plano y nivelado, la más pequeña obstrucción lo detiene. Y si uno de los caballos muriese o fuese herido, cae en manos enemigas. Los soldados romanos les hicieron inútiles mediante el siguiente sistema: en el instante en que el enfrentamiento comenzaba, sembraban el campo de batalla con abrojos, y los caballos que arrastraban los carros, corriendo al galope con ellos, eran destruidos de forma infalible. Un abrojo es una maquinaria compuesta por cuatro picas o puntas colocadas de forma que de cualquier forma en la que caigan al suelo, queda apoyada sobre tres de ellas y la cuarta queda en posición vertical."*

# ARMADURAS ROMANAS

## LÓRICA HAMATA

La lórica hamata es un tipo de armadura de cota de malla utilizada durante la república romana en sus últimos años, así como el tipo estándar de armadura para las tropas de apoyo o auxiliares. Solían estar fabricadas con bronce o hierro. Alternaba filas de anillos verticales y horizontales entrelazados entre sí y que resultaban en una armadura muy flexible y resistente. Cada anillo tenía un diámetro interno de unos 5 mm y uno externo de unos 7.

Los hombros de la lórica hamata estaban protegidos mediante unas coberturas similares a los Lithorax griegos que abarcaban desde la mitad de la espalda a la parte frontal del torso, y conectadas con enganches de metal similares a garfios. Una lórica hamata podía estar compuesta por varios miles de anillos de metal.

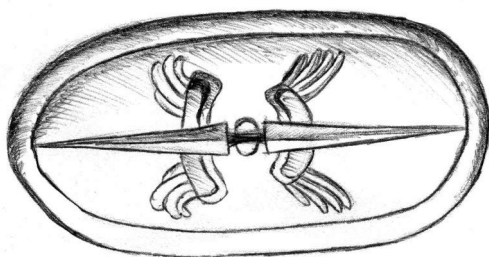


La tecnología para la fabricación de este tipo de cota de malla es posible que hubiese sido adquirida de los pueblos celtas. Había varias versiones de este tipo de armadura que se especializaban en función del tipo de tropa y sus actividades. Así, podía haber diferentes clases de armadura para los exploradores, la caballería o los lanceros.

Aunque este tipo de armaduras implicaban un gran esfuerzo de mano de obra para su fabricación, se cree que con un buen mantenimiento podían ser usadas de forma continuada durante décadas. Sin embargo, los ensayos modernos han demostrado que este tipo de armadura suponía una protección muy débil frente a los ataques con flechas.

## LÓRICA SQUAMATA

La lórica squamata es un tipo de armadura de escamas utilizada durante la república y en periodos posteriores. Estaba formada por pequeñas escamas de metal cosidas para formar la arma-



dura. Se suele ver en ilustraciones de portadores de estandartes, músicos, centuriones, tropas de caballería e incluso en imágenes de infantería auxiliar, aunque también podían portarlas los legionarios regulares. Este tipo de armadura tenía la misma forma que la lórica hamata, con la misma longitud y las coberturas de los hombros.

Las escamas individuales podían ser de hierro o de bronce, e incluso podían alternarse los metales en la misma armadura. Podían recibir también algún baño que les protegiese de la oxidación.

El metal no solía ser muy grueso: posiblemente entre 0,5 y 0,8 mm. Sin embargo, y dado que las escamas se superponían unas a otras en todas direcciones, las múltiples capas daban una buena protección al soldado que la portaba. El tamaño de las escamas variaba entre 6 mm de ancho y 1,2 cm de alto hasta unos 5 cm de ancho por 8 cm de alto, estando los tamaños más comunes alrededor de 1,25 por 2,5 cm. Todas las escamas de la misma armadura solían ser del mismo tamaño, aunque las escamas de distintas armaduras podían variar de forma muy significativa. Muchas tenían la parte inferior redondeada, mientras que otras terminaban en punta o tenían la parte inferior plana con cortes en las esquinas.

Es posible que la armadura pudiese abrirse bien en la parte de la espalda o en un lateral, para que fuese más fácil de poner. La abertura quedaba cerrada con nudos.

## OTRAS ARMADURAS

La infantería ligera, especialmente a comienzos de la república, luchaba sin armadura. Si llevaban alguna sobre su túnica posiblemente habría consistido de algún peto de cuero duro. Esto se hacía tanto para permitir a estas tropas un movimiento más rápido como por cuestiones meramente económicas. Du-

rante gran parte del periodo republicano, la armadura dependía del tipo que el soldado pudiera pagarse. Y las primeras filas usaban una placa de metal, generalmente de bronce, que les cubría el corazón y parte del pecho, sujeta con tiras de cuero. Aquellos con más poder adquisitivo usaban la cota de malla. Y los más ricos, caras corazas anatómicas de bronce, al estilo griego. Con el paso de los años, estas corazas anatómicas siguieron en uso por los oficiales de alto rango.

## CASCOS

Los cascos romanos, conocidos como galea o cassis variaban enormemente en cuanto a su forma. Uno de los primeros en utilizarse fue el casco de Montefortino, utilizado por los ejércitos de la República hasta el siglo I adC. Éste fue reemplazado directamente por el casco Coolus y, más tarde, por el típico casco Imperial.

El casco montefortino era una copia de bronce barata y fácil de fabricar en masa del casco galo de hierro. Tenía carrilleras que protegían la cara y un pequeño saliente en la parte de atrás, para desviar golpes de la nuca. Era lo bastante abierto, sin embargo, para permitir al legionario ver u oír sin problemas. A partir de entonces, el modelo fue evolucionando durante el Imperio, en diseños de hierro cada vez más fuertes y con mayores protecciones, pero respetando la línea original.

Sin embargo, durante el comienzo de la decadencia en el siglo III, se comenzaron a ver modelos más cerrados, que protegían más, pero limitaban la visión y audición del soldado, necesarias para ejecutar las órdenes. Lo que tal vez refleja una pérdida de la disciplina y entrenamiento necesarios para ejecutar los movimientos en combate, ordenados por los instrumentos musicales, o una simplificación o empobrecimiento de las mismas.

## GREBAS

Según Polibio los legionarios Romanos llevaban grebas. En este periodo se fabricaban de bronce y protegían la pierna desde el tobillo hasta la rodilla. Las de tipo griego se fabricaban de una sola pieza dándole la forma de la pierna, por lo que para colocarla había que “abrirla” e introducir la pierna en ella, pero entonces solo eran utilizadas por los oficiales, ya que los soldados preferían el modelo romano que se ataban con correas a la pantorrilla, más cómodo y sobre todo mas barato.

## OTRO EQUIPO ROMANO

## SAGUN Y PAEMULA

El manto utilizado por el ejército romano tenía forma de poncho. Se utilizaron dos tipos, el sagum y el paenula (este último para climas más cálidos), ambos de lana cubierta con aceite natural para repeler el agua y hacerlos impermeables. Se abrochaba con una fibulae.

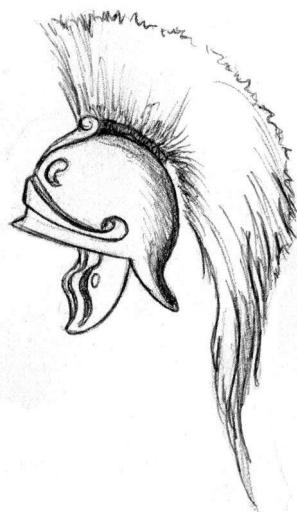
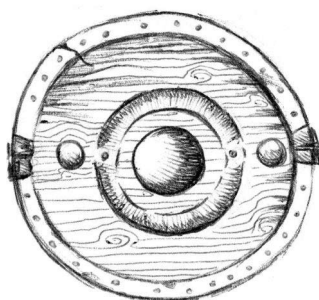
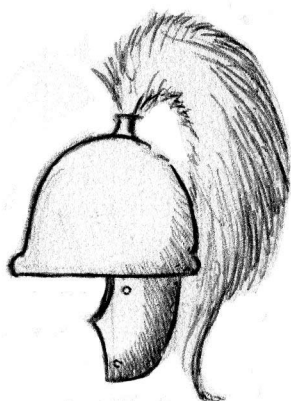
## CALIGAE

Las caligae (en singular, caliga) eran las sandalias pesadas típicas de los soldados legionarios y auxiliares romanos durante toda la historia de la república y el imperio.

Estaban hechas de cuero, atadas desde el centro del pie hasta la parte superior del tobillo. Adicionalmente, se añadían clavos de metal a la suela, con tres propósitos:

- ⊖ Reforzar el calzado.
- ⊖ Dar una mejor tracción al soldado.
- ⊖ Convertir la sandalia en una posible arma en mitad de la batalla.

En determinados casos puede ser perjudicial, como en el asalto al templo de Jerusalén, donde el suelo de mármol pulido hizo resbalar a un centurión. Pero en la mayoría de circunstancias daban buena tracción. Tal vez a partir del siglo III y sin duda en el IV, las sandalias fueron sustituidas por zapatos cerrados.





## BUCCINA

La buccina era un instrumento musical utilizado por el ejército romano. Originalmente era un tubo metálico de entre 11 y 12 pies de longitud, estrecho, y que se hacía sonar gracias a una boquilla en forma de copa. El tubo se enroscaba sobre sí mismo desde la boquilla hasta el amplificador de sonido en forma de una gran C cuya estructura se fortalecía mediante una barra que atravesaba la curva. El músico podía agarrar esa barra para dar más estabilidad al instrumento, mientras que el tubo de sonido se curvaba por encima hasta quedar por encima de su cabeza o de su hombro.

Servía para hacer diversas señales en el campamento como, por ejemplo, señalar las guardias. Este instrumento es el antecesor de la trompeta y del trombón.

## FOCALE

En la antigua Roma, denominaban focale a un tipo de bufanda utilizada por el ejército para la protección del cuello. En concreto, el focale aislaba la piel del legionario del roce continuo que producía el cuello de la armadura (sobre todo la lórica hamata o la segmentata) y el casco.

## SUDIS

Recibían el nombre de sudis las estacas que transportaban las tropas y que eran utilizadas para la construcción de los campamentos. A veces se les denominaba valus y es también frecuente, aunque incorrecto, el nombre de pilum murale, que significa muralla de lanzas.

## SARCINA

La sarcina era el macuto o mochila que transportaban los legionarios con sus enseres.

## ODRE

Los campamentos romanos normalmente se construían sobre arroyos u otras fuentes de agua que les permitiesen beber y utilizarla en las letrinas comunales. Sin embargo, cada soldado debía también transportar un odre con suficiente agua como para un día de marcha.

## COMIDA

Todo legionario debía transportar parte de su propia comida. Si bien el ejército en plena marcha normalmente llevaba consigo una caravana de mulas u otros animales de carga para transportar los suministros, tras las reformas de Mario los legionarios fueron obligados a transportar encima unos 15 días de suministros de comida básica.

## PALA

Herramienta transportada por los legionarios para la construcción de fortificaciones, zanjas, letrinas, etc. Cada legionario llevaba, o bien una pala para cavar, o un pico para horadar la tierra.

## PATERA

La patera era un cuenco utilizado para beber, normalmente en un contexto ritual.

## TABLA DE ARMAS Y EQUIPO DE GUERRA

**Recordamos las equivalencias:**

**1 Denario = 4 Sestercios = 10 Ases.**

El guerrero Hispano puede abastecerse en su ciudad o en cualquier aldea. Podrá comprárselo al artesano, mediante moneda si la conoce y posee, o mediante trueque. Otra manera de hacerse con equipo es mediante herencias (las armas pasan de padres a hijos).

## ARMAS Y EQUIPO HISPANO

GLADIUS	Θ 5 denarios	Ψ 50ases
FALCATA	Θ 6 denarios	Ψ 60 ases
PUÑAL O CUCHILLO AFALCATADO	Θ 2 denarios	Ψ 20 ases
HACHA BIPENNE	Θ 2 denarios	Ψ 20 ases
LANZA	Θ 1 denarios	Ψ 10 ases
JABALINAS (ESCOGER ENTRE 3)	Θ 4 denarios	Ψ 40 ases
AUMENTUM	Θ 1 sestercio	Ψ 2 1/2 ases
HONDA	Θ (son artesanales)	Ψ -
CAETRA (ESCUDO)	Θ 6 denarios	Ψ 60 ases
CASCO DE METAL	Θ 3 denarios	Ψ 30 ases
CASCO DE CUERO	Θ 2 denarios	Ψ 20 ases
LORIGA	Θ 3 denarios	Ψ 30 ases
COTAS (ANILLAS O ESCAMAS)	Θ 2 denarios	Ψ 20 ases
SAGUN	Θ 3 sestercios	Ψ 7 1/2 ases
GREBAS	Θ 2 denarios	Ψ 20 ases

## ARMAS Y EQUIPO ROMANO

GLADIUS	Θ 5 denarios	Ψ 50 ases
PUGIO	Θ 3 denarios	Ψ 30 ases
PILUM (ESCOGER ENTRE 3)	Θ 4 denario	Ψ 40 ases
LANZA GRIEGA	Θ 2 denarios	Ψ 20 ases
HASTAE	Θ 1 denario	Ψ 10 ases
SCUTUM (ESCOGER ENTRE 2)	Θ 5 denarios	Ψ 50 ases
TRIBULUS	Θ 2 sestercios	Ψ 5 ases
LÓRIGA HAMATA	Θ 4 sestercios	Ψ 10 ases
LÓRIGA AQUAMATA	Θ 3 denarios	Ψ 30 ases
PETO CUERO	Θ 2 denarios	Ψ 20 ases
CASCO	Θ 3 denarios	Ψ 30 ases
GREBAS	Θ 2 denarios	Ψ 20 ases
SAGUN	Θ 3 sestercios	Ψ 7 1/2 ases
PAEMULA O SAGUN	Θ 3 sestercios	Ψ 7 1/2 ases
CALIGAE	Θ 2 sestercios	Ψ 5 ases
BUCCINA	Θ 3 sestercios	Ψ 7 1/2 ases
FOCALE	Θ 1 sestercio	Ψ 2 1/2 ases
SUDIS	Θ (Son artesanales)	
SARCINA	Θ 2 sestercios	Ψ 5 ases
ODRE	Θ 1 sestercio	Ψ 2 1/2 ases
PALA	Θ 2 sestercios	Ψ 5 ases
PATERA	Θ 1 sestercio	Ψ 2 1/2 ases
SAL	Θ 1 sestercio 20 gr.	Ψ 2 1/2 ases

Por lo general el soldado romano se ha de comprar su propio equipo, si pierde su equipo o quiere tener uno mejor, deberá comprarlo en una ciudad romanizada o en el campamento. Si no, tendrá que buscar equipación en el campo de batalla a soldados muertos.

## MÁQUINAS DE GUERRA Y ASEDIO

Aquí te damos unas cuantas ideas en el caso de que te apetezca dar un poco de guerra.

### MÁQUINAS DE "APROCHE"

Servían para cubrir o proteger a los asaltantes que se acercan al muro de la fortaleza sitiada, para efectuar los trabajos que facilitarán el acceso de otras máquinas o bien para aproximarse a las murallas. Eran una especie de biombo o pantalla hechos de ramas, pieles o tablas, para uno o varios combatientes. Si se unían varios de ellos tomaban la forma de galerías.

Entre éstas se encuentran: las viñas o vineas que eran una especie de galería semejante a un emparrado, cuya altura era de unos 2 metros, del mismo ancho

aproximadamente y de unos 30 metros de largo, el pórticus que eran como las viñas pero mucho más fuertes, la manta, el mantelete, y la tortuga o testudo. Esta última era la de mayores dimensiones, llevaban ruedas y a veces un ariete, en cuyo caso se llamaba tortuga arietaria; en las Guerras Púnicas se utilizaron unas tortugas gigantes que para su movimiento necesitaban hasta 6.000 hombres.

## MÁQUINAS PARA FACILITAR EL ASALTO

Estas máquinas vienen bien, sobre todo, para sobrepasar los muros y empalizadas enemigas. Entre ellas están:

### LAS ESCALAS

De diversas formas y tamaños, la grúa, toleno ó tolenón, para transportar sobre el muro a 15 ó 20 hombres armados.

### LA BASTIDA

Heleópolo o torre de asalto móvil, que eran unas torres de madera de varios pisos y base cuadrada, montadas sobre ruedas.

En sus plataformas portaban balistas y catapultas, para hacer uso de las ar-



mas arrojadizas se abrían en el frente y costados, saeteras de las dimensiones precisas. Se llegaron a emplear heleópolos de enormes dimensiones, Demetrio Poliorcetes utilizó unos de 45 m. de altura en el sitio de Rodas, pero eran de muy difícil transporte, por lo que normalmente tenían de 20 a 30 m. de altura, como las usadas por los romanos. Para su movimiento eran necesarios hasta 3.000 hombres y se trasladaban lentamente por medio de tornos fijos a la misma torre, que hacían mover el eje de las ruedas.

## CORVUS

Fue una de esas innovaciones romanas que, en este caso, revolucionó la guerra naval. En tiempos de la I Guerra Púnica, viendo que la pericia naval cartaginesa estaba lejos de ser alcanzada, se inventó esta plataforma móvil para, no solo atrapar a los barcos cartagineses que embestían los barcos romanos, si no para que proporcionasen la posibilidad al infante romano de pasar al ataque sobre la cubierta del buque enemigo. Este sencillo artefacto permitió a los romanos ganar la guerra a Cartago. La pasarela se orientaba hacia el barco enemigo y entonces se bajaba, dotada de un fuerte punzón traspasaba la cubierta enemiga y literalmente atrapaba a la nave enemiga, luego era asaltada por la infantería romana que sin problemas daba cuenta de la tripulación cartaginesa.

## MAQUINAS DEMOLEDORAS

### EL ARIETE

Una vez conquistado el pie del muro por el sitiador, tenían que derribar una parte de él, para abrir brecha y entrar al asalto. Para ello usaban el ariete (del latín aries, carnero). Era una gran viga en cuya punta llevaba una pieza de hierro

en forma de cabeza de carnero. Primeramente se manejaban a brazo, después se colgaban con cuerdas o cadenas sobre bastidores, y al aumentar sus dimensiones iban dentro de tortugas, llamándose tortuga arietaria (que ya empleó Aníbal en Sagunto el 219 adC). Los hubo que medían hasta 60 m. de largo y de 180 toneladas de peso. Indudablemente el ariete era de suma importancia. Todas las máquinas concurrían con su empleo a facilitar la maniobra de acceso del ariete, para “abrir brecha”. Una vez que llegaba a tocar los muros de la ciudad sitiada, no había quien le impidiese su acción y los sitiadores podían capitular sin baldón. De ahí, lógicamente, la elección para las fortalezas de rodearse por un foso con agua o grandes escarpas naturales para dificultar la temible aproximación del ariete.

## MAQUINAS DE ARTILLERÍA

Maquinas destinadas a lanzar proyectiles, son las más ingeniosas y las que podemos considerar como precursoras de la Artillería. Podían ser de acción horizontal y de acción parabólica, lo que hoy llamamos tiro tenso y tiro curvo. De origen griego, los romanos supieron aprovechar las capacidades de estas poderosas máquinas. Y fue Julio César el primer general en utilizar la artillería masivamente en campo abierto. Con cuerpos de madera, la mayoría de las máquinas se basaban en la utilización de la torsión de grandes madejas de fibras, nervios, tendones, o crines de animales como fuerza impulsora para el lanzamiento de dardos o grandes piedras.

### LA BALLISTA (BALLESTA)

Arma principal del ejército romano, lanzaba piedras en una trayectoria relativamente horizontal. El peso de los proyectiles variaba entre el ligero de poco mas de medio kilo, al de 800 g



que podría alcanzar alrededor de los 180 metros. También se han encontrado proyectiles con calibres de 6,4 kg a 50 kg, hasta el gigante de 75 kg. Disponían de una por cohorte (10 por legión). Estas ballestas más grandes eran razonablemente exactas con un alcance entre los 200 y 300 metros, pero no podían ser preparadas muy rápidamente.

## EL ONAGRO

Los Romanos crearon el Onagro (Burro salvaje). Nombrado así por el golpe que proporciona un asno con la pata trasera cuando es perseguido. El Onagro fue mucho más fácil de construir y de mantener que otras máquinas porque era básicamente la mitad de la máquina. Era un aparato que lanzaba piedras con una honda. Aunque era conocido desde los primeros tiempos no se extendió su uso hasta bien entrado el imperio. La razón puede ser debida a que la ballista era más eficaz a pesar de que fuese más complicada de fabricar y mantener. El onagro era un arma de sitio más que un arma para el campo de batalla.

Existía otro más grande, el onagri, que era el doble de grande. Cuando el brazo lanzase la piedra, esta describiría una parábola parecida a la que realiza un mortero actual. Se estima que su alcance sería de unos 300 m. Disponían de tres por legión.

## EL SCORPIO

Era un arma que arrojaba flechas. Esta tenía un cuerpo metálico, si bien en un principio fue de madera y más voluminoso. El tamaño de las flechas no llegaba a los 70 cm. Su alcance máximo sería de poco más de 450 m, pero naturalmente un disparo eficaz tuvo que ser inferior, en todo caso a corta y media distancia el proyectil sería capaz de hacer inutilizable un escudo, o de ser letal para un enemigo sin protección. Se estima que cada centuria disponía de una, lo que hace un número de 59 por legión.

Su precisión era tal que podía acertar a una distancia de 500 metros sobre blancos individuales. De ahí que se le apodara escorpión por su mordedura semejante a la de este animal.



# CAPÍTULO 7:

## COMBATE

*“Una mala paz es peor aún que la guerra.”*

*Tácito.*

Siempre llega un momento en que las personas van mas allá de las palabras. El conflicto en una tierra conquistada como Hispania está servido.

Es una tierra invadida y muchos lucharán para proteger su tierra, otros lo harán por el beneficio que les pueden aportar los nuevos inquilinos del lugar y las riquezas que traen, otros combatirán por lealtad a su gente, su pueblo o su familia. Por lo que sea, al final, las armas terminan hablando en vez de las bocas.

Tenemos que diferenciar dos tipos de combate. El combate cuerpo a cuerpo, donde los adversarios están pegados unos a otros, y se juegan la vida en distancias cortas.

Y el combate a distancia, que se resume en que un atacante tira un proyectil hacia un objetivo, siendo ese proyectil una flecha, la bala de una honda, o simplemente una piedra y donde poco o nada intervienen las habilidades de combate del defensor (si no es consciente del ataque) y si afecta mucho las habilidades del atacante, sobre todo en su puntería.

### RASGOS DE COMBATE

Hay otros factores a tener en cuenta y que se necesitan especificar y señalar en la hoja del personaje, sobre todo en cuestiones de combate. Estos rasgos se usan para agilizar las acciones y el tener los datos accesibles además de que marcan las posibilidades y el nivel del pj en situaciones de riesgo. Estos rasgos son:

### LA INICIATIVA

Quien actúa primero es importante en los combates. Sobre todo por que quién golpee primero se puede ahorrar el recibir un golpe después si es lo bastante bueno y fuerte para dejar fuera de combate a su adversario. La iniciativa marca la velocidad de reacción del pj en situaciones peligrosas. Una iniciativa alta favorecerá al pj a actuar antes y percatarse de la situación y tomar medidas ante ella.

La iniciativa por defecto es la Destreza del pj mas dones que posibiliten el mejorarla o limitaciones que la empeoren.

### FACTOR OFENSIVO

Llamaremos factor Ofensivo (FO) al valor total de la Fuerza del pj mas el daño de las armas que use para calcular el daño que haga en combate cuerpo a cuerpo.

Este valor se sumará al margen de éxito que se saque en la tirada de combate, a la escala del pj y se restará el Factor defensivo del objetivo para obtener un total que nos dará la cantidad de daño que se ha producido.

### FACTOR DEFENSIVO

Llamaremos Factor defensivo (FD) al valor total de la Constitución del pj mas el FD que le proporcionen las armaduras que porte encima y la escala del pj para calcular la cantidad de daño que atenúa de los ataques que le propinan otros.

Este valor se resta del FO total del ataque. Si da un resultado positivo, se ha sufrido daño, si da un resultado negativo, no se ha sufrido nada.

## ESCALA

Llamaremos escala a la diferencia proporcional de tamaño, fuerza y defensa del pj frente a otros adversarios. La escala normal de un ser humano parte del número cero (0). Una escala 0 es lo normal. Ante esta escala nos encontramos al humano medio, de tamaño medio y de constitución y fuerza media. Una escala superior nos presenta a un pj grande, musculoso y resistente. Una escala inferior nos da un pj pequeño, débil y menudo.

La máxima escala que puede tener un pj humano es +2. Esto supone tener delante a una persona gigantesca, del tamaño de un oso casi. La escala menor permitida es -2, presentando así a un personaje con problemas de enanismo. La escala es un rasgo difícil de entender a priori pero es uno de los principales pilares del sistema Fudge.

Partiendo del punto de vista humano entendemos que la escala normal es cero (humano), y las escalas superiores pertenecerían a animales u objetos que poseen sus propios rasgos y atributos, pero que ante la interacción con los humanos la escala determina las diferencias obvias. Pongamos un ejemplo:

*Un elefante tiene los rasgos normales de su raza. Puede tener una fuerza buena, una destreza mediocre, etc... Un humano con una fuerza superior a un elefante, pongamos grande, da a entender que de un puñetazo lo tumba, pero si aplicamos la regla de escala esto cambia. Un elefante con Fuerza Normal ante un humano con Fuerza Grande tiene la ventaja de su escala. Un humano normal tiene escala 0, y un elefante normal tiene una escala 9. La diferencia de escalas es obvia.; el humano puede golpear al elefante con su gran fuerza (+2) pero el elefante podrá resistir el daño con su constitución normal y su escala (9), así que el humano necesita algo más que una tirada legendaria para hacerle pupa al animal. Si el elefante responde al golpe con otro golpe, la escala suya se le*

*suma al FO ofensivo frente al humano... así que mas le vale al humano de fuerza grande el tener también una gran habilidad de esquivar, como mínimo.*

La escala hay que tenerla en cuenta entre personas, animales y objetos donde importe remarcar la diferencia. No hace falta aplicar las escalas entre humanos que no la tengan señalada (por que siempre es cero) ni entre otros elefantes, por ejemplo, que si bien para los humanos la escala es 9, entre ellos es cero.

## HERIDAS

Un pj debe de tener un lugar donde poder marcar y controlar la cantidad de daño que recibe de los avatares de la vida (mayormente combates que empieza uno mismo). La salud del pj se mide por niveles de gravedad. un ataque puede provocar un mero rasguño o abrirte una herida mortal de la que no sales vivo para ver un nuevo amanecer. En Hispania las armas matan, los combates son feroces y rápidos y rara vez se mete uno en un combate para que no le hagan nada. Por cada tres niveles en que un FO mas el grado de éxito de la tirada sobrepasa la FD de la victima, se sufre un nivel de herida. Los niveles de herida son:

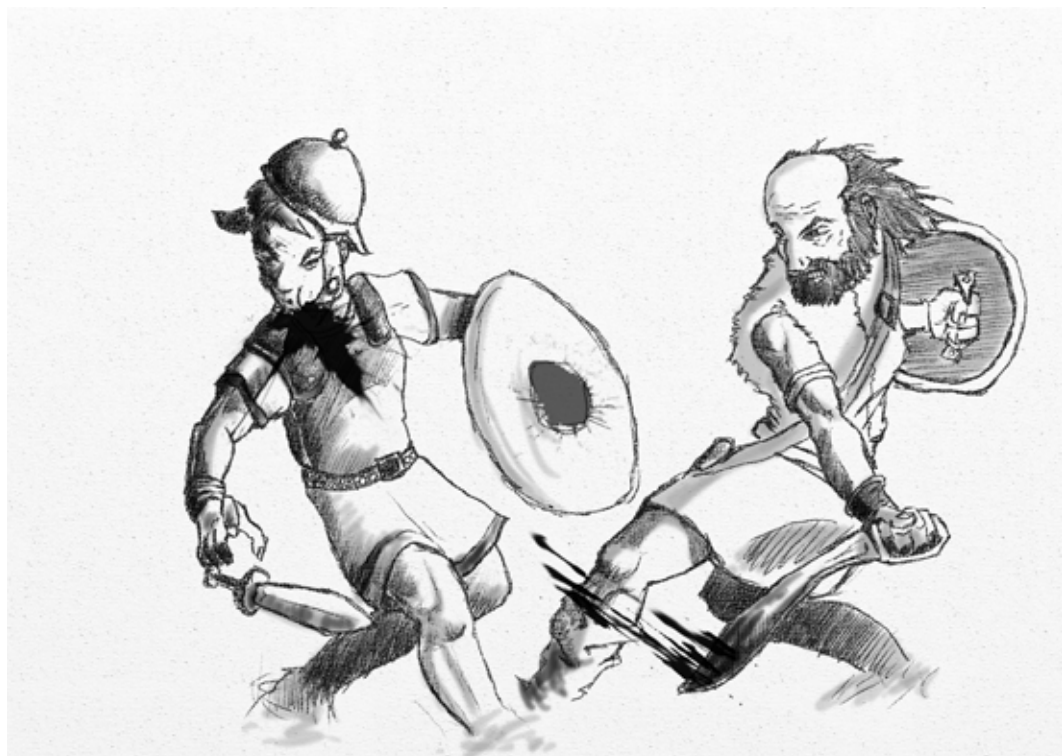
- ⊖ **Rasguño:** Un moratón, un herida poco superficial o una torcedura sin mas efecto que el dolor y la molestia de poca duración. Un rasguño es un daño cosmético, sin efecto en el juego, en donde uno solo no aporta nada malo, pero la acumulación de ellos puede devenir en efectos desastrosos para la integridad física del receptor.
- ⊖ **Herida:** Una rotura menor, un músculo cortado, una herida profunda. Algo de lo que preocuparse. Las heridas son algo ya a lo que uno atenerse. Un pj con una herida sufre un -1 a todas las tiradas que intente mientras sufra los efectos de ella (vamos, hasta que se cure o le atenúen el dolor).

- ⊖ **Herida Grave:** Una herida de este tipo deja maltrecho al pj. Una amputación, un corte muy profundo en las tripas, un tajo en plena espalda. Una herida grave aporta un -2 a todas las acciones del pj, y le imposibilita el poder moverse rápidamente, solo andando, como mucho. Este tipo de heridas son a tener en cuenta. Si se sufre una herida así mas vale que se tenga un buen médico a mano por que si no, las posibilidades de recuperación son mínimas.
- ⊖ **Incapacitado:** El daño que se sufre en este nivel deja al pj automáticamente fuera de combate. La inconsciencia es automática y se está al borde de la muerte. El pj debe ser atendido en un tiempo menor a su constitución+1 horas o morirá. Si se tiene Constitución negativa el tiempo de atención se queda fijo en media hora.
- ⊖ **Muerte:** El daño hace imposible que la vida siga en marcha. la muerte es automática.

## SECUENCIA DE COMBATE

Cuando llega la hora de la pelea, bien por que las medidas pacificas han fallado, los intentos de apaciguar los ánimos no han dado resultados, o por el mero echo de tener delante al objeto de tus odios y no ves mejor ocasión que saciar tu venganza con los malditos romanos invasores, se puede considerar que se entra en combate. En el momento en que alguien desenfunda un arma la pelea está servida, y se aparta a la lógica y la razón para dejar paso a la fuerza y la violencia. En un combate, hay que tener marcado un orden de actuación y saber quien va primero. Para ello se usa la Iniciativa.

**La tirada de Iniciativa siempre es 2dF** (en vez de 4dF, o por defecto 1 dado de 6 que sume y otro que reste) **mas el atributo de Destreza**. El que obtenga el número más alto es el que actúa primero. Ganar la iniciativa en combate supone tener la capacidad de poder golpear antes, pero también supone que se percata antes de la situación y se haga una valoración rápida de los acontecimientos.





Recomendamos que una vez tirada la iniciativa, todos los participantes en el combate (desde los jugadores a los pnjs del Dominus) declaren lo que van a hacer en una frase corta y rápida (la frase debe de ser todo lo descriptiva que se pueda, permitiendo, como no, licencias dramáticas). El orden de declaración deberá de empezar con el que tenga la iniciativa mas baja (que es el que mas tarde reacciona y que todas sus acciones son lentas y fáciles de ver por los que le han ganado). El último en declarar será el que mas iniciativa ha conseguido, pues ahora ya sabe las intenciones de los demás y podrá actuar en consecuencia. A la hora de realizar las tiradas de combate para llevar a cabo sus acciones, el orden siempre será de mayor iniciativa a menor.

Un asalto de combate es un tiempo indeterminado. Dejamos al Dominus que sea él quien marque la duración del tiempo de un asalto de combate, pues ya estará acostumbrado con su grupo de juego a un estilo predeterminado. Pero para los noveles o los más reglistas, aconsejamos que se use un intervalo entre 3 y 5 segundos por cada turno de combate. Este tiempo viene a ser una medida solo orientativa y que ayuda marcar los diferentes turnos de combate, no necesariamente una regla inamovible ni axiomática.

## ACCIONES DE COMBATE

Las acciones de combate son infinitas. Desde golpear con un Gladius, lanzar un Pilum, agarrar a un oponente por detrás, empujar al auriga fuera de la cuadriga, disparar con un arco, etc, etc... Hay muchas cosas que se pueden realizar en los momentos en que uno se juega la vida, y es muy difícil el esquematizarlas y explicarlas una a una. Lo mas normal es golpear a un oponente o lanzar un proyectil, por eso ahondamos mas en el combate cuerpo a cuerpo y en el combate a distancia. Pero hay que te-

ner en cuenta las duraciones de los asaltos de combate.

Por regla general, se debería de permitir cualquier tipo de acción, pero cuanto mas complicada sea y más tiempo necesite para llevarse a cabo, obtendrá unos modificadores negativos por realizarla en un asalto. No es lo mismo coger una piedra y lanzarla con la honda en un asalto, que intentar hacerlo con dos piedras a distintos objetivos en el mismo lapso de tiempo.

Seria recomendable aplicar un -1 acumulativo por cada acción que se quiera realizar y haga más complejo la resolución del asalto de combate. Por ejemplo, si un pj quiere montar en su caballo al galope mientras lanza una jabalina y parar con el escudo otra lanzada hacia él, daría como resultado una tirada de montar sin modificador, una tirada de lanzar la jabalina con un -1, y una tirada de defensa con un -2.

La cantidad máxima de acciones que se pueden realizar por asalto son un total de 1 por cada nivel que se tenga en Destreza por encima de Mediocre. Tener Destreza Mediocre o menor también da solo una acción pero... ¿Dónde vas con esa Destreza metiéndote en una pelea?

- ⊖ 1 acción si se tiene Destreza a Normal.
- ⊖ 2 acciones si se tiene Destreza a Bueno.
- ⊖ 3 acciones si se tiene Destreza a Grande.
- ⊖ 4 acciones si se tiene Destreza a Excelente.
- ⊖ 5 acciones si se tiene Destreza a Legendario o más.

## MOVIMIENTO

Un personaje puede moverse por asalto de combate tantos metros como nivel tenga en Destreza+6. Esto seria 6 metros si su destreza es Normal, 7 si fuera Buena, 5 si fuera Mediocre, etc.... Este movimiento es el que puede realizar sin considerarse una acción de combate.

Si un personaje corre, se dobla el número de metros, pero ya contaría como una acción de combate. Si anda despacio se divide a la mitad. Si esprinta con la única intención de correr como alma a quien persiguen los espíritus (o un oso) el movimiento de asalto de combate se triplica, pero no puede realizar ninguna acción mas (excepto esquivar) en este asalto de combate.

## COMBATE CUERPO A CUERPO

Cuando dos adversarios estén frente a frente y estén decididos a intercambiar unos cuantos mandobles en vez de irse de cervezas, se deben de realizar las tiradas de combate necesarias, mediante acciones opuestas. El que golpea hace una **tirada de ataque** con su **habilidad de Armas cuerpo a cuerpo** y el que se defiende hace una **tirada de defensa** con la habilidad que haya decidido usar para defenderse: **Esquivar**, si quiere apartarse de la trayectoria del golpe y tiene espacio para hacerlo, **Parar** si desea bloquear el golpe con un escudo o Armas cuerpo a cuerpo si desea bloquear el golpe con la misma arma que esgrime.

El que obtenga el resultado más alto es el que gana la acción. En caso de empate, gana el defensor. Hay que destacar que es necesario, además, obtener un resultado mínimo de Normal (0) en la tirada para tener éxito en el ataque. Si el objetivo tiene una diferencia de escala 1, si es mas grande, haría falta un Mediocre (-1), Pobre (-2) si el objetivo tiene diferencia de escala 2, Terrible si tiene la tiene de 3 y a partir de escala 4 el impacto es automático. También hay que decir que si la diferencia de escala es negativa, si el atacante intenta golpear a un objetivo de escala menor se necesita una tirada buena (+1) como mínimo si la diferencia es de 1, Grande (+2) si es de 2, Excelente (+3) si es de 3, y legendario si es de 4 o mayor. Una vez desarrolladas las tiradas se pasa a narrar los resulta-

dos. Si el ataque tiene éxito, se mira el posible daño que ha producido, y si la defensa ha tenido éxito no hay daño alguno. Excepto en el caso especial de que el atacante tenga más escala que el defensor, como se explica mas adelante.

Si el objetivo aun puede actuar después de resolver las tiradas de ataque y resolver el daño, tiene derecho a una respuesta al ataque, aplicando todos los modificadores pertinentes por daño que haya recibido.

## COMBATE CUERPO A CUERPO CONTRA MÁS DE UN ADVERSARIO

No es recomendable el meterse en peleas donde a uno le puedan flanquear y verse rodeado de enemigos blandiendo sus falcatas con la intención de enseñarte como se usan contra ti. Pero en caso de que un pj se vea inmerso en un combate contra mas de un enemigo no le queda mas opción que; o bien sale corriendo (opción nada desdeñable, por razones obvias) o enzarzarse contra ellos demostrando ser un autentico guerrero.

Por cada enemigo que le ataque conjuntamente recibe un modificador al ataque de -1, hasta un máximo de 4, que es la cantidad máxima de enemigos, en combate cuerpo a cuerpo que pueden intentar golpear al pj conjuntamente sin que se molesten entre ellos. El pj debe de realizar una sola tirada de ataque con los modificadores pertinentes, y los adversarios hacen una por cada uno de ellos. Aquí no hay tirada de defensa, los escudos y actitudes defensivas anulan los modificadores negativos del ataque. Se resuelve todo con una sola tirada. Se comparan los resultados y se toman medidas al resolverlos.

Puede darse el caso de que el pj golpee a todos (nada es imposible si él es un excelente luchador y los que le atacan no pasan de pobres), y también puede darse que reciba los golpes de los atacantes

de manera despiadada (que realmente suele ser lo más normal y habitual). En este caso concreto, no se aplican modificadores por acumulación de acciones, pues se considera que la tirada del pj atacado por el grupo envuelve todas las maniobras necesarias para enfrentarse al grupo en vez de al individuo.

Ejemplo: Mulkar, el cazacascos Lusitano, se ve envuelto en una escaramuza contra unos exploradores romanos. Mientras sus compañeros luchan cada uno su pelea, él se ve de repente rodeado de tres auxiliares con sus gladius que le atacan de frente y por los lados. Mulkar realiza una tirada de ataque con un -3, y sus oponentes hacen sus tiradas normales. La tirada de Mulkar da como resultado un +1 en total (su nivel es excelente, ha sacado un +1 en la tirada, y aplicando el modificador de -3 se queda en +1). Los Auxiliares saca uno un -3 (Mulkar le gana y le propina un golpe de daño +4, mas su fuerza y el daño del arma... dejándolo para el arras-

tre), el otro un +1 (intercambian golpes, se bloquean y se apartan pero no se hacen nada) y el ultimo obtiene un +3 (lo que hace que Mulkar reciba un golpe de daño +2 más la fuerza del auxiliar y el daño de su arma... no le matará, pero si que le enfadará mucho.)

## COMBATE A DISTANCIA

Cuando un atacante decide usar un arma de proyectil o arrojadizo a un adversario se deben de tener en consideración varios factores. Primero es la distancia que hay entre ellos, después van otros factores como la luz que haya, la cobertura que se tenga, etc... Además, hay que tener en cuenta si el adversario blanco del ataque a distancia es consciente del ataque. Si no es consciente del ataque, la tirada que se realiza es contra una dificultad dada fija. Si el adversario es consciente, puede realizar una tirada opuesta defensiva de esquivar o parar (solo con



escudos, hacerlo con un arma queda muy peliculero si, pero no es posible, aunque todo es hablarlo con el Dominus). Además, el objetivo tiene un modificador positivo a la tirada defensiva por la distancia, siendo este modificador el valor necesario para que le de el golpe; si el atacante debe sacar una tirada Normal el defensor tiene un +0 a la defensa, si debe sacar una buena tirada, el defensor tiene un +1, si debe sacar grande sería un +2, etc... A cuanto mas distancia tenga entre el lanzador y él, mas preparado estará para evitar el proyectil viéndolo venir.

Podríamos medir las distancias hábiles de cada arma en metros para que este todo mas reglado y sistematizado, pero es un rollo y no hay tiempo. Apelamos al sentido común del Dominus y que sea él el que ponga las dificultades a la tirada por la distancia del objetivo. Como ayuda, podemos decir que una tirada Normal sería necesaria si el objetivo esta a menos de 10 metros, una Buena sería entre 11 y 25 metros, una Grande estaría entre los 26 y 40 metros, una Excelente sería entre los 41 y 80 metros, y una Legendaria, de esas que pasan a los anales de la historia si hay algún escriba o poeta por los alrededores, de 81 a 100. Mas distancia, sería cosa de Hércules.

Además, con las armas arrojadizas, la distancia máxima que puede uno lanzar un arma depende de su fuerza, así que se puede usar esta medida de alcances para valorar lo máximo que llega una persona al lanzar un arma con la suficiente fuerza y precisión para hacer daño. Lo máximo al lanzar sería el doble, pero ahí se pierde el bono de fuerza al aplicar el daño. Hablando claro: Una persona con fuerza Buena, puede lanzar un pilum hasta 25 metros con todo su factor ofensivo y 50 metros solo con el factor ofensivo del pilum. Una persona con Fuerza Normal puede lanzar un objeto hasta 10 metros con precisión y daño, pero solo hasta 20 metros sin precisión y sin su valor de fuerza para aplicar el daño.

## CASOS ESPECIALES EN COMBATE A DISTANCIA

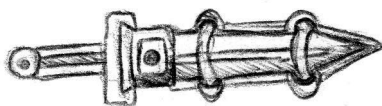
### APUNTAR

Un atacante puede apuntar su tiro durante tantos asaltos de combate como valor de Percepción tenga, otorgándole un +1 a la tirada por cada asalto que este apuntando. Apuntar más números de asaltos que la Percepción no aporta ningún bonus mas, la vista da lo que da. Si se tiene el valor de Percepción en Normal o menos, solo aporta un +1 por muchos asaltos que apunte.

### ANDANADA DE PROYECTILES

Suele pasar que a algún pj le de por ponerse delante de una buena cantidad de enemigos suficientes como para que tapen el sol con sus proyectiles. Esquivar uno es posible, pero varias decenas de ellos viniendo hacia el pj de manera directa o de manera parabólica es algo prácticamente imposible. La única opción ante esto es cubrirse como uno pueda, bien con un escudo lo suficientemente grande como para cubrirle entero, con el cuerpo de un caído o con lo que se tenga mas a mano.

Este echo es mas una acción dramática que una regla a tener en cuenta para calcular el daño, pero si se da el caso de que no se pueda uno cubrir correctamente, hay que aplicar lo siguiente: El daño que se recibe por una andanada de proyectiles (piedras, pilums, flechas, etc...) se calcula como si de un solo lanzador se tratara (el que tenga mas nivel, pues orienta a los demás) pero con un +1 al FO por cada 5 lanzadores que haya. Esto da a entender que el pj recibe el daño de varios proyectiles, además de roces de los otros que no le han dado plenamente.





Ejemplo: *Media docena de jinetes se ven sorprendidos por un pequeño grupo de 20 honderos. Éstos lanzan sus proyectiles contra el grupo ecuestre. Los honderos lanzan como si de uno solo fueran pero con un +4, y los jinetes pueden realizar sus acciones de esquiva normal, pero con ese +4 de los atacantes en su contra.*

## PECULIARIDADES EN EL COMBATE

- ⊖ **Ataques por sorpresa:** Un ataque por sorpresa o emboscada se produce cuando uno de los grupos o persona no se percató de que va a ser atacado, lo que hace que no le de tiempo a reaccionar. El ataque por sorpresa se da cuando se han realizado las acciones pertinentes y la preparación previa para ello (emboscarse en un bosque esperando al paso de un convoy, esconderse en las sombras de un callejón para esperar que la víctima cruce la esquina, etc...) y la víctima no se da cuenta de estas intenciones (bien por que va distraída a lo suyo o por que las tiradas de Atención o Alerta han fallado en su función). Los dones que invalidan los ataques por sorpresa siempre tienen prioridad ante cualquier discusión. El ataque por sorpresa provoca que los sorprendidos pierdan su iniciativa en el primer asalto de combate automáticamente, y además, las tiradas de defensa se realizan sufriendo todos un resultado de -2 (como si hubieran tirado y sacado ese resultado en la tirada) aplicable a las habilidades de defensa que declaren usar, siempre en el primer turno de combate. En los turnos posteriores, y si alguno queda en pie todavía, se actúa normalmente.
- ⊖ **Asesinato:** Este tipo de ataque por sorpresa es especial, y recomendamos por ello que el Dominus lo emplee solo si lo considera necesario o

apropiado. El asesinato provoca que en un ataque por sorpresa el daño se calcula a raíz de 1 nivel de salud por 1 punto de daño, resultado altamente letal, dado que el asesino ha tenido tiempo y preparación suficiente para acercarse a su víctima y poder realizar su acción con comodidad, rebanándole el cuello, atravesándole por la espalda o cualquier acción de esta índole. Este tipo de ataque se debe de declarar antes de realizarlo y conlleva la total y absoluta concentración en ello, así que el asesino sufre un modificador negativo de -2 a las tiradas de Percepción, Alerta o Atención a la hora de percatarse de lo que le rodea mientras realiza esta acción.

- ⊖ **Si un pj sobrepasa en Escala a otro adversario** y al golpearle no le hace daño, bien por la defensa del otro o bien por que le ha parado o bloqueado con éxito, **siempre** hará un daño mínimo de su valor de escala. Esto representa que el defensor sufre un daño menor al recibir un golpe tremendo de alguien que es superiormente a él en cuanto a fuerza y tamaño. Ya puede parar todos los golpes que quiera, que al final, el brazo se le acabara entumeciendo por muy bien que pare los golpes. Esto no tiene validez si lo que se ha hecho es esquivar, por que se ha apartado de la trayectoria del golpe. Maniobra recomendable, por ejemplo, si uno está indeciso a la hora de parar la embestida de un elefante o de apartarse de su camino.
- ⊖ **Los escudos** no aportan un valor defensivo a la hora de calcular el daño. Solo dan un modificador a la tirada de defensa Parar. El valor que aportan ya es de por sí un factor a tener en cuenta al cálculo del daño total, así que no se comportan como armaduras, si no como objetos que uno maneja para ponerlos en medio

de la trayectoria del golpe. Los escudos pueden aguantar tantos golpes como su valor de parada multiplicado por 10. Esta es una medida arbitraria para medir la resistencia de un escudo de manera simplificada. El daño que recibe un escudo es siempre el de 1 golpe mas la escala del que ataca. Cuando el escudo sobrepase el valor de golpes que puede aguantar, es inservible.

- ⊖ **Nunca se ataca ni se defiende de una misma forma** ni de una misma manera. Un jugador puede decidir darle mas énfasis al ataque o a la defensa añadiendo mas niveles a una habilidad quitándole a otra. Se puede decidir combatir de manera ofensiva, despreocupándose de la defensa de uno mismo, añadiendo un modificador de hasta +2 al ataque a cambio de sufrir un -2 a la defensa. Y también se puede ser mas defensivo añadiendo hasta un +2 a la defensa sufriendo un -2 al ataque.
- ⊖ **Si se tiene suficiente confianza en uno mismo y un nivel alto en el combate**, se puede ignorar el hacer una tirada de defensa ante un ataque y realizar una maniobra que llamaremos “contraataque”. El atacante declara su ataque normal, pero el defensor, en vez de declarar una defensa lo hace con un ataque. La tirada mas alta gana, pero no se añaden los valores de los escudos y se cuenta que el perdedor ha obtenido un resultado de Normal (0) en su tirada a la hora de calcular el daño.
- ⊖ **Se puede desarmar a un oponente**, quitándole un arma o un escudo, declarándolo al inicio del asalto de combate. Si gana la tirada, no se hace ningún tipo de daño, pero el perdedor ha perdido su arma o escudo. En caso de que el defensor sea de escala superior al atacante, éste debe de tener una Fuerza o Destreza superior a la escala del defensor

para poder desarmarle con esta maniobra (Así se evita que los atacantes desarmen a los pobres elefantes, que ya estarán cansados de ser siempre objetos de ejemplos).

- ⊖ **Un combate cuerpo a cuerpo con las manos desnudas no son simplemente patadas y puñetazos.** Se pueden narrar varias formas de hacer una ataque en una pelea sin armas; Estrangular (detallamos las reglas de asfixia mas adelante), cogerlo en una presa, lanzarlo por los aires (tantos metros como diferencia haya de Fuerzas y escala) y mil variantes mas que se ocurran. Las tiradas esencialmente serán las mismas, pero la descripción y el detalle aportara posibilidades y retos de interpretación al Dominus.

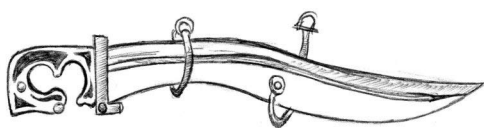
## VALORES DE COMBATE DE ARMAS, ARMADURAS Y ESCUDOS

En la siguiente página puedes encontrar una tabla que reúne todos los valores usados en el combate por las armas, armaduras y escudos que hemos descrito en el **Capítulo 6: Equipo y Enseres**.

Sobre esta tabla cabe hacer las siguientes anotaciones:

\* La honda tiene dos tipos de daño, el primero es para lanzar proyectiles no preparados (piedras), el segundo es para lanzar los proyectiles adecuados y preparados para ello.

\*\* El pilum ligero es una jabalina preparada para tener mayor alcance al lanzarla, así que el rango de alcance a distancia sube en uno al usar esta jabalina.



## ARMAS, ARMADURAS Y ESCUDOS

ARMAS IBERAS	FO (DAÑO)	COMBATE
GLADIUS HISPANIENSIS	⊖ +2	Ψ Cuerpo a Cuerpo
FALCATA	⊖ +3	Ψ Cuerpo a Cuerpo
PUÑAL	⊖ +1	Ψ Cuerpo a Cuerpo
HACHA	⊖ +3	Ψ Cuerpo a Cuerpo
HACHA BIPENNE	⊖ +4	Ψ Cuerpo a Cuerpo
PALO / GARROTE	⊖ +1	Ψ Cuerpo a Cuerpo
MAZA	⊖ +3	Ψ Cuerpo a Cuerpo
LANZA	⊖ +2	Ψ Cuerpo a Cuerpo/Distancia
LANZA-FALÁRICA	⊖ +2+fuego	Ψ Distancia
JABALINA (SOLIFERRUM, GAESUM, TRÁGALA)	⊖ +2	Ψ Distancia
HONDA	⊖ +1/+2*	Ψ Distancia
AUMENTUM (PARA JABALINAS)	⊖ --	Ψ Distancia (otorga 1 nivel mas de alcance)
ARCO	⊖ +2	Ψ Distancia
ARMAS ROMANAS	FO (DAÑO)	COMBATE
GLADIUS	⊖ +2	Ψ Cuerpo a Cuerpo
PUÑAL/PUGIO	⊖ +1	Ψ Cuerpo a Cuerpo
HASTAE	⊖ +2	Ψ Cuerpo a Cuerpo/Distancia
LANZA GRIEGA (DE ACOMETIDA, SOLO CABALLERÍA)	⊖ +3	Ψ Cuerpo a Cuerpo
PILUM PESADO	⊖ +3	Ψ Distancia (solo 1 uso)
PILUM LIGERO**	⊖ +2	Ψ Distancia (solo 1 uso)
VERUTUM (MAS LIGERA QUE LOS PILUMS)	⊖ +2	Ψ Distancia
ARMADURAS Y ESCUDOS ÍBEROS	PROTECCIÓN (VALOR QUE AÑADE AL FD)	
CAETRA (ESCUDO)	⊖ +2 a la tirada de defensa.	
CASCO	⊖ +1 (en la cabeza)	
CORAZA O LÓRIGA	⊖ +2 (en el pecho y piernas)	
COTA DE ANILLAS	⊖ +2 (todo el cuerpo menos la cabeza)	
COTA DE ESCAMAS	⊖ +2 (todo el cuerpo menos la cabeza)	
PROTECCIONES DE CUERO Y LANA	⊖ +1 (en todo el cuerpo)	
SAGUM (CAPOTE DE LANA)	⊖ +1 (en todo el cuerpo)	
ARMADURAS Y ESCUDOS ROMANOS	PROTECCIÓN (VALOR QUE AÑADE AL FD)	
SCUTUM (ESCUDO)	⊖ +3 a la tirada de FD	
PARMA EQUESTRIS (ESCUDO DE CABALLERÍA)	⊖ +2 a la tirada de FD	
CETRATUS (AUXILIARES Y VELITES)	⊖ +2 a la tirada de FD	
LORIGA HAMACA (COTA DE MALLAS)	⊖ +2 (en el pecho)	
LORICA SQUAMATA (DE ESCAMAS)	⊖ +2 (en el pecho)	
PROTECCIONES DE CUERO	⊖ +1 (en todo el cuerpo)	
MANTO (PAENULA O SAGUM)	⊖ +1 (en todo el cuerpo)	

# MAQUINAS DE GUERRA Y FORTIFICACIONES

Era bastante común que el ejército romano, conquistador nato y con afán de expandir su territorio, llegase a algún enclave urbano bárbaro bien fortificado y que tuvieran que pararse a tomar dicho enclave para la República. Aquí detallamos los tipos de fortificaciones mas típicos que se pueden encontrar, poniendo los detalles de juego, así como las armas de asedio mas comunes, ya explicadas en el capítulo de equipo y enseres, pero añadiendo aquí los valores del juego.

Las maquinas de asedio así como las fortificaciones tiene sus propios valores de daño: Astillado, Dañado, Gravemente dañado, Inmovilizado, Inservible. La cantidad de niveles de daño que aguantan son los mismos que en los personajes (donde lo explicamos mas adelante); 4 astillados, 2 dañados, 1 Gravemente dañado, 1 inmovilizado y 1 Inservible. Los modificadores negativos que tienen a su funcionamiento es igual; Dañado aporta un -1, Gravemente dañado da un -2, inmovilizado la deja fuera de combate pero se puede arreglar e Inservible lo destruye por completo. También tienen un nivel de Resistencia, que es igual que el atributo Constitución en las personas y animales, dando un nivel de la calidad de sus materiales para resistir el daño.

MAQUINAS DE GUERRA	ESCALA	RESISTENCIA
MANTA (CUBRE A 10 HOMBRES)	⊖ 4	ψ Grande (muy reforzada). ψ Móvil.
MANTELETE (CUBRE A 2 HOMBRES)	⊖ 3	ψ Buena (refuerzos de madera). ψ Móvil.
TORTUGA ARIETARIA (20 HOMBRES)	⊖ 7	ψ Buena (refuerzos de madera). ψ Ariete Daño: +5
TORTUGA ARIETARIA (500 HOMBRES)	⊖ 11	ψ Grande. ψ Ariete Daño. +5
HELEÓPOLO (TORRE DE ASALTO MÓVIL)	⊖ 9	ψ Grande. ψ Llevan de 500 a 1000 hombres
CORVUS (PLATAFORMA DE ABORDAJE NAVAL)	⊖ 4	ψ Buena. ψ Los soldados pasan de 3 en 3 en un asalto.
ARIETE NORMAL (DAÑO +5)	⊖ 4	ψ Buena. ψ Lo llevan 10 hombres.
ARIETE ENORME (DAÑO +5)	⊖ 10	ψ Grande. ψ Lo llevan 200 hombres
BALISTA MEDIA (DAÑO +3)	⊖ 4	ψ Normal. 3 operarios. ψ Alcance de 180mt. ψ Recarga cada 2 asaltos.
BALISTA PESADA (DAÑO +5)	⊖ 6	ψ Normal. 3 operarios. ψ Alcance 200mt. ψ Recarga en 4 asaltos
ONAGRO NORMAL (DAÑO +5)	⊖ 5	ψ Normal. 5 operarios. ψ Alcance 300mt. ψ Recarga en 5 asaltos
ONAGRO PESADO (DAÑO +5)	⊖ 8	ψ Normal. 5 operarios. ψ Alcance 300mt. ψ Recarga en 6 asaltos
SCORPIO (DAÑO +6)	⊖ 1	ψ Normal. 2 operarios. ψ Alcance 450mt. ψ Recarga en 2 asaltos



TIPO DE FORTIFICACIÓN O EDIFICIO	PUNTOS DE DAÑO QUE AGUANTAN
FORTIFICACIÓN DE MADERA (COMO UN CAMPAMENTO ROMANO)	⊖ 20
PUERTA DE MADERA DE LA FORTIFICACIÓN	⊖ 10
TORRE DE MADERA.	⊖ 20
FORTIFICACIÓN DE PIEDRA (COMO NUMANCIA)	⊖ 60
TORRE DE PIEDRA Y MADERA	⊖ 40
PUERTA REFORZADA DE MADERA Y METAL	⊖ 60
MURALLA DE PIEDRA	⊖ 120
PUERTA DE MURALLA DE MADERA Y METAL REFORZADO	⊖ 120
TORRE DE PIEDRA	⊖ 100
GRAN MURALLA	⊖ 240
GRAN PORTÓN	⊖ 200
GRAN TORRE	⊖ 200

Las fortificaciones tienen un número fijo, que son la cantidad de puntos de daño que pueden resistir hasta que se colapsen y se derrumben. Los muros y fortificaciones que encontramos y sus valores de Resistencia a puntos de daño son los que puedes ver en la tabla que hay en la parte superior de esta página.

## DAÑO/HERIDAS

*“La guerra es la mejor escuela para un cirujano.”*

*Hipócrates.*

Si las tiradas de ataque han sido exitosas, se procede a calcular el daño. El daño o **Factor Ofensivo** viene dado de base por la fuerza del atacante. Todos los pjs y pnjs hacen un daño al golpear mínimo del **valor de su fuerza** (ni que decir tiene que esto tiene importancia si su fuerza supera el nivel de Normal, por que de ese valor hacia abajo, no hacen nada) **mas el valor añadido que aporte el arma que usen**. A este Factor Ofensivo (Fue+Daño del arma) **se le suma además la diferencia de éxito en la tirada**; estos son, los niveles de éxito por los que se ha sobrepasado la tirada de ataque a la tirada de defensa. Y por ultimo,

**se le añade la escala** del personaje atacante si fuera superior o inferior a la del defensor (La escala da un modificador positivo o negativo, claro... si eres un pj grande y fuerte harás mas daño que un enano enclenque y débil). El total es el daño recibido que se traduce en niveles de salud a razón de 1 nivel de salud por cada 3 puntos de daño.

Pero aquí no se decide todo. Hay que recordar que el defensor cuenta con otras defensas aparte de su habilidad para parar golpes o esquivarlos. Así que a este total de puntos de daño hay que restarle el valor de la armadura que lleve encima y el valor de Constitución si es positivo (-1 si es bueno, -2 si es grande, etc.) y la escala, si la tuviera. En resumidas cuentas, el daño se traduce con esta formula:

$$\text{Daño} = \text{FO (Fue + Diferencia de éxitos + Arma + Escala)} - \text{FD (Con + Armadura + Escala)}$$

### Resultado:

- ⊖ 1-3 Rasguño.
- ⊖ 4-6 Herido.
- ⊖ 7-9 Herido Grave.
- ⊖ 10-12 Incapacitado.
- ⊖ 13+ Muerte.

Si el valor resultante es negativo, quiere decir que no se ha hecho el suficiente daño.

## ¿CUÁNTO DAÑO SE PUEDE AGUANTAR?

Buena pregunta. La cantidad de Rasguños, Heridas y Heridas graves que se pueden aguantar son:

- ⊖ 4 rasguños.
- ⊖ 2 heridas.
- ⊖ 1 herida grave.
- ⊖ 1 incapacitado.
- ⊖ 1 Muerte.

Cuando un pj ha recibido tantos rasguños que sobrepasan el máximo que aguante, el siguiente que reciba pasará a ser una herida. Si un pj reciba mas Heridas de las que pueda soportar, pasará a ser una herida Grave. Si un pj tiene cubiertas todos los rasguños, heridas posibles y todas las heridas graves, además de estar incapacitado y recibe un rasguño que ya no puede apuntarse, pasa a muerto... Un personaje así está cosido de golpes y cortes y lo que le provoca la muerte es la acumulación de shocks traumáticos continuos.

En resumidas cuentas. Cuando se reciba un tipo de daño que no se puede apuntar por que ya esta reflejado en sus máximas cantidades, el tipo de daño sube un nivel en gravedad. Si se da el caso de que este tipo de daño es la muerte, el pj muere.

## CURACIÓN DE HERIDAS

La habilidad Medicina es esencial para este tipo de acción. Se hace la tirada de Medicina adecuada y si se supera la dificultad, que viene dada por la gravedad de la herida, ésta baja un nivel. Solo se puede hacer una tirada por herida para estabilizarla y hacer bajar el nivel de gravedad, el resto de la curación deberá

ser natural. La dificultad de la tirada de medicina es:

- ⊖ **Rasguño:** Medicina en Mediocre.
- ⊖ **Herida:** Medicina en Bueno.
- ⊖ **Herida Grave:** Medicina en Grande.
- ⊖ **Inconsciente:** Medicina en Excelente.

La curación natural exige una tirada de Constitución del herido cada cierto tiempo (cada hora para un rasguño, cada semana para una herida, cada mes para una herida grave, cada estación para un inconsciente). La dificultad a superar siempre es Normal. Si saca Bueno o mas, el nivel de herida baja un nivel (de Herido pasa a rasguño, de Herido Grave pasa a Grave, etc.). Si saca un resultado de Normal, la herida se queda como está. Si falla la tirada por Mediocre o menos, la herida sube un nivel (pudiendo matarle). Un critico en la tirada baja dos niveles y una pifia aumenta en dos.

## FATIGA

La fatiga es un control del cansancio del personaje. La fatiga refleja cansancio físico si se esta permanentemente en marcha o corriendo, o también si se recibe daño no letal de una pelea cuerpo a cuerpo sin armas mortales. La fatiga se mide por el mismo baremo que las heridas, pero el nombre que se le da al estado en que se encuentre en distinto. En este caso los niveles se miden por Sin aliento, Aturdido, Extenuado, Inconsciente y Exhausto.

Cuando un pj haga una acción que se suponga cansada (correr, trepar, nadar, etc.) Se apuntará cierta cantidad de puntos de fatiga que se darán dependiendo de la cantidad de tiempo que este realizando la acción (1 cada hora de marcha forzada, 1 cada asalto de combate que corra, 1 cada Golpe que de en combate, etc...). Cuando finalice la acción se realiza una tirada de Constitución con una dificultad variable dependiendo de la cantidad de puntos que tenga en fatiga:

PUNTOS ACUMULADOS	DIFICULTAD A SUPERAR CON UNA TIRADA DE CON.
1-2 (SIN ALIENTO: -1 A LA ACCIÓN)	⊖ Mediocre
3-4 (ATURDIDO: -2 A LA ACCIÓN)	⊖ Normal
5-6 (EXTENUADO: -3 A LA ACCIÓN)	⊖ Bueno
7-8 (INCONSCIENTE: FUERA DE COMBATE)	⊖ Grande
9+ (EXHAUSTO: CASI EN COMA)	⊖ Excelente

Si se falla la tirada, se obtiene un rango de fatiga equivalente a los puntos acumulados, tal y como explica la tabla.

Como podrás ver, en combate es bastante fácil acabar cansado, llegando al punto de acabar completamente inconsciente debido al cansancio. Los modificadores negativos que se producen son los números negativos que se encuentran al lado del nivel de fatiga que se obtiene al fallar la tirada de constitución.

Se pueden recuperar puntos de fatiga descansando. En combate se puede hacer al coste de 2 puntos de fatiga por asalto si durante ese asalto no se hace ningún esfuerzo, como un ataque, una parada, una esquivas o solo anda. Después de un gran esfuerzo físico se puede considerar que se recuperan todos los puntos de fatiga si se esta prudencialmente descansado durante un periodo lógico de tiempo. Media jornada y una buena comida después de una gran marcha de 80 kilómetros, o unos 20 minutos después de pasar un río como el Iber a nado.

## OTROS PELIGROS

No solo las armas afiladas y los enemigos armados con ellas son la única causa de mortandad en esta tierra salvaje e indómita. A lo largo de las sesiones de juego, los jugadores se pueden encontrar en situaciones de peligro que pueden tener un origen natural (caídas desde barrancos y peñas, arrollados por la corriente fuerte de un río) o de otra índole (un incendio, el derribo de un edificio en sus cabezas). Exponemos

aquí lo peligros mas comunes a los que un pj puede enfrentarse.

- ⊖ **Asfixia:** Bien por que no sepa nadar y esté en mitad del mar, o bien por que algún asesino le ha cogido por sorpresa y le este estrangulando. Cuando un pj o pñj deja de meter aire en sus pulmones empieza a ganar 2 puntos de fatiga por asalto de combate. Cuando pueda volver a respirar la fatiga se recupera, pero mientras tanto, los puntos se acumulan hasta que caiga en el nivel inconsciente, donde ya no podrá mover ni un dedo, lo que provoca, si aun esta en una situación de asfixia, que muera en dos minutos. Si el pj esta siendo estrangulado, puede realizar tiradas opuestas de Fuerza contra su estrangulador, logrando soltarse si gana, y si no lo hace, puede volver a lanzar de nuevo los dados en el siguiente asalto. Los modificadores negativos por la acumulación de fatiga se aplican en los sucesivos asaltos en los que el pj sufre el estrangulamiento.
- ⊖ **Caídas:** Una caída puede ser más mortal que un arma. Cuando un pj cae desde algún lugar, se considera que sufre una FO de +1 por cada 2 metros de caída. La armadura no cubre, y la constitución tampoco. Todo el daño que se recibe es directo, así entendemos que recibe un rasguño al caer desde 6 metros o menos, una herida si cae desde 7 a 12 metros, una Herida Grave si es desde 13 a 18 metros, quedaría inconsciente desde los 19 a 24 metros y se mataría

desde los 25 metros. Una tirada de destreza a dificultad grande puede rebajar un nivel de herida. Caerse de un caballo exige una tirada de Destreza o sufre daño diverso si el caballo iba al trote (FO+3) o al galope (FO+5), la tirada de Destreza, reduce el nivel de herida, y las protecciones aquí si cuentan.

- ⊖ **Frio y calor intensos:** Estar en un ambiente nevado sin protección o caminar por el desierto sin agua ni preparado para ello no facilita las

cosas. Dependiendo de lo agresivo que sea el frío o calor, un pj recibe un valor acumulativo de FO+1 cada hora que pase en esas condiciones. Las protecciones adecuadas a ello cuentan a la hora de quitar esos puntos de daño (como el Sagum, un capote de lana ideal para las cumbres nevadas de la Sierra).

- ⊖ **Fuego:** El fuego, dependiendo de su intensidad y tamaño, tiene distinta FO. Una antorcha, por ejemplo, o un objeto ardiendo (como la Lanza-





falárica) da un +2 a la FO del golpe que se de con ella, y encima se queda ardiendo, así que a menos que la victima apague la llama, recibirá otro +2 en los siguientes turnos. Un fuego mayor, como el de una fogata grande, da una FO+4, obligando a tirar por Constitución y aplicando el margen de fracaso al daño en caso de no superar la tirada. El incendio de una casa o de un bosque da una FO+6 además de sufrir los efectos de la asfixia en caso de estar en un lugar cerrado.

- ⊖ **Venenos:** Hay muchos tipos de venenos y de diversos efectos. Animamos al Dominus a crear los suyos propios y darles las características que desee. En esta época, los venenos, en manos expertas, eran más eficaces que un Pugio bien agarrado. Podemos encontrar desde la típica poción realizada con extractos de venenos de serpientes que se mezclaban con la bebida, o la infusión de Tejo con la que muchos íberos se suicidaban de manera ritual. Distinguimos tres tipos de Venenos; los ligeros (que provocan en su mayoría enfermedades o malestares diversos), los Normales (que provocan enfermedades muy fuertes llevando a la victima a estados comatosos o a la muerte) y los Potentes (que liquidan en pocos segundos la vida del incauto que las pruebe). Un veneno cuenta con varias características: la dificultad que se requiere en una tirada de Constitución para evitar sus efectos, el efecto que provoca si se

falla la tirada, el efecto que provoca si se gana la tirada y la duración que tarda en hacer efecto. En la tabla que hay más abajo mostramos los tipos de venenos. Recomendamos que los venenos no sean de fácil acceso, por lo menos los de la categoría Normal y Potente. Seria un requisito que los jugadores que quieran adquirir alguno de estos tipos lo interpreten bien y que el Dominus ponga una dificultad acorde a las posibilidades del personaje. No es lo mismo que un asesino, conocedor de todos los callejones oscuros y herbolarios o brujas de los barrios mas bajos de una ciudad, que un Patricio recién llegado de las costas Romanas y que no sabe ni donde aun dar un paso en una tierra extranjera.



TIPOS DE VENENOS

VENENO	TIEMPO	DIFICULTAD	SUPERADA	FALLADA
LIGERO	⊖ 1 hora	Ψ Normal (+0)	Ω Sin efecto	Φ Mal estar (herido)
NORMAL	⊖ 10 minutos	Ψ Excelente (+3)	Ω Mal estar (herido)	Φ Muerte
POTENTE	⊖ 1-10 minutos	Ψ Legendario (+4)	Ω Mal estar (herido grave)	Φ Muerte

# CAPÍTULO 8: GUÍA DE JUEGO

## GEOGRAFÍA Y LUGARES EMBLEMÁTICOS

### LA HISPANIA ROMANIZADA

En el 218 adC., con motivo de la segunda guerra púnica, se producirá el desembarco de Cneo Escipión en Emporion, acuartelándose en Cissa (Tarraco). Su hermano Publio Cornelio Escipión lo hará en el 217. Tras una dura campaña en la que se conquista Sagunto, mueren ambos en las batallas de Cástulo e Ilorci hacia el 211. El hijo de Publio, del mismo nombre, y apodado “el Africano” tras duras luchas, sitiará y conquistará fácilmente Qart Hadashat en el 209 a.C., y posteriormente en el 206 a.C., tras las victorias de la batalla de Baecula e Ilipa, firmará un pacto con la ciudad de Gades al eliminarse toda resistencia púnica en Hispania. La península era romana. Posteriormente en el 202 a.C. los cartagineses son derrotados en la batalla de Zama, lo que pone fin a la guerra. Escipión obligó a Cartago a renunciar a su expansión colonial, y a un ejército fuerte en el que ya no podrían haber más elefantes, así como el pago de 10.000 talentos de oro durante cincuenta años. Se le dejaría recuperar sus posesiones africanas.

### SOCIEDAD

Escipión dividió la Península en dos: la Ulterior (más alejada) y Citerior (más cercana) hacia el 197 a.C. Los límites de ambas provincias estaban en Urçi (Almería). Del 206 al 197, se gobernó la Península por medio de procónsules elegidos bajo formas no normalizadas, vamos, que

crearon sus propias normas y leyes sin llamar mucho la atención de Roma. Y se comenzaron a establecer las relaciones con las tribus íberas, bajo tres modos:

- ⊗ **Oppida foederata:** tratado de amistad que disminuía su carga tributaria. Si eran amigos, pagaban menos impuestos. Pero los pagaban.
- ⊗ **Libera:** ciudades que prestaban servicios puntuales a Roma a cambio del mantenimiento de cierta amistad. Bien mediante el pago de un bien concreto (minerales, cereales, vinos, etc...) y a cambio ofrecían una guarnición de protección o se encargaban de asuntos que el pueblo no dominaba, como la gestión contable, la administración de tierras o mejorabas las infraestructuras urbanas.
- ⊗ **Stipendiaria:** ciudades que habían sido enemigas de Roma, y que ahora se veían en la obligación del pago de un tributo en forma de stipendium (oro, plata, textiles, cereales, ...) Como consecuencia de esta política se darán lugar a multitud de rebeliones de los pueblos ibéricos como los turdetanos, lusitanos, ... que supondrán un auténtico tira y afloja en lo que se refiere a las relaciones con Roma durante la época republicana.

A partir del 197 a.C. el Senado comienza la elección de dos propretors o procónsules. Se trataba de un cargo que aglutinaba todas las funciones del cursus honorum de la república, lo que tenía que ver con la posesión del imperium, es decir, la posesión del poderes militares y civiles completos sobre la provincia. Excepto en la política financiera, cuya tenencia estaba bajo el mando del procuestor, también elegido por el Senado.

Esta organización se mantuvo hasta Augusto, excepto en la época del proconsulado de Quinto Sertorio (83-73 a.C.). Sertorio, del partido popular romano, había apoyado a Mario frente a Sila en la guerra civil contra la aristocracia y el Senado. Fruto de ello, es elegido procónsul por la Citerior, pero más tarde Sila se hará con el poder y se le nombrará dictador tras lo que coloca a Valerio Flacco como procónsul. Sertorio se rebela y ordena la protección de los Pirineos y del Valle del Ebro. Sin embargo, es vencido por las tropas de la República, ante lo que se ha de retirar a Cartago Nova, de donde partirá hacia Mauritania. Allí, comienza a pensar en un plan de contraataque por medio del establecimiento de relaciones diplomáticas con los lusitanos, que veían a Sertorio como un nuevo líder de la talla de Viriato. Junto a tropas mauritanas y lusitanas se apoderará de la Ulterior, y más tarde de la Citerior. Una vez que Sila muere en Roma se declara procónsul, instituye un Senado propio e independiente del romano y hasta llega a crear una escuela de alta educación en Osca. Este poder independiente, sin embargo, no durará mucho, ya que Roma enviará a Cneo Pompeyo bajo el cargo de imperium extraordinarium y vence a las tropas sertorianas. Este declive de la fuerza hispana hace que uno de sus generales, Perpenna, lo asesine en el 73 a.C. y posteriormente pierda el poder hispano a favor de las tropas de la República. Este periodo de relativa independencia es un marco bastante atractivo para jugar partidas, enmarcando la acción en un ambiente político tenso, y ver como romanos e hispanos trabajan juntos independientemente de su origen pero muy influenciados por sus predilecciones de gobierno.

Las colonias romanas en Hispania disponían de un tipo de organización administrativa muy similar al modelo del gobierno de la República. Sin embargo, para conseguir instituciones pro-

pias era necesario el establecimiento de un estatuto de municipium. Este estatuto fue mayoritariamente otorgado en tiempos de Augusto. Había que demostrar plenamente el derecho a tener este privilegio, bien por méritos propios de la colonia o mediante suculentos y secretos pactos y sobornos. Los diferentes puestos administrativos serán en el municipium:

- ⊖ **2 cuestores:** recaudación de impuestos y cooperación con procuestores.
- ⊖ **2 Ediles:** ocupados de la infraestructura pública, sanciones y regulación de mercados.
- ⊖ **2 Duunviros:** poder ejecutivo municipal. Realizan el censo, nombran jueces, administran finanzas, seguimiento del cumplimiento de preceptos religiosos.

Estos magistrados eran elegidos por sufragio entre los ciudadanos, y no todos eran ciudadanos. Ni mujeres, ni niños, ni esclavos, ni sirvientes, ni ciudadanos de segunda. Normalmente debían tener recursos para reunir la "summa honoraria" para la cerebración de actos evergéticos (institución romana por la que los ricos y poderosos ayudaban a los menos favorecidos) tales como juegos, construcción de infraestructuras, templos. En resumidas cuentas, solo votaban quienes tuvieran dinero, mucho dinero. Si la ciudad era importante podía tener una Curia o Senado Municipal de elección lustral, cuyos miembros (decuriones) solían ser ex-magistrados de renombre.

## LA MINERÍA

Las técnicas de minería romana son citadas por Estrabón, haciendo mención a otros autores del siglo II y I adC. En Hispania, Roma aprovecha el conocimiento antiguo de la minería de la zona turdetana, perfeccionándolo con sus técnicas. Así, se podrían indicar dos tipos de minería: la subterránea, y la de cielo abierto.

En la minería subterránea, la excavación comienza con la prospección. En Roma no existían técnicas muy sofisticadas de prospección. Simplemente se explotaban antiguas vetas, o, en el caso de las nuevas, se producía la prospección y luego se utilizaban diferentes técnicas según la fecundidad de la mina. Diodoro Sículo nos describe la minería en su tiempo. Nos dice que se produce la excavación con útiles de metal, y las rocas grandes y duras se rompen con cuñas metálicas o de madera. En el caso de las cuñas de madera, el agua hará que éstas se dilaten lo que dará lugar a la rotura de la piedra. Para sacar el agua del interior de las minas se solían utilizar norias, tornillo de Arquímedes o caracol egipcio (artilugio que contiene una hélice central a través de la que, por movimiento, se consigue subir el agua de un punto a otro más elevado), y bombas de doble efecto (por medio de válvulas se saca el agua hacia un tubo central). Se solían poner uno a uno hasta la veta de la mina, de manera que se sacaba el agua y las condiciones mineras mejoraban. El sostenimiento de la mina se hacía por apuntalamientos de madera, y se utilizaban lámparas de aceite para la iluminación. Una vez que el mineral se sacaba, para subirlo a la superficie se utilizaban poleas y tornos.

En la mina a cielo abierto o no subterránea eran varios los métodos utilizados, teniendo en cuenta que las pepitas o palai quedaban a la vista una vez lavado el aluvión. Así, tenemos varias técnicas:

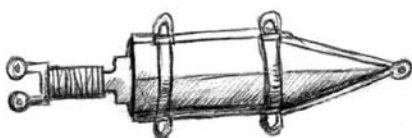
- ⊖ **Canales:** varios canales iban hacia uno principal en el que se limpiaba la tierra.
- ⊖ **Arrugiae o Ruinae Montium:** se excavaban pozos a través de los que se transporta agua por vía de canales o acueductos que se utiliza para la erosión de un yacimiento. En la parte de decantación con menos pendiente (agogae) se realiza el lavado y criba de la tierra.

- ⊖ Simple lavado y criba de arena de los ríos.
- ⊖ Explotación de canteras a cielo abierto.

Una vez que se ha obtenido el mineral puede estar en estado metálico o es necesario aislarlo por diferentes técnicas. Así, Estrabón nos cita su obtención en el noroeste hispano, de forma que se machaca la piedra, se funde, de lo que se obtiene oro y plata, y luego se refunde con paja, dividiéndose el oro de la plata. Polibio hace lo mismo con las minas de Cartago Nova: se obtiene el mineral, se machaca, se lava y se criba, se repite el proceso cinco veces, se funde y “se obtiene plata pura”.

La administración de las minas provenía en un principio del Estado romano. Más tarde se arrendarán a Societates Publicanorum, cuyo objetivo de beneficio recae en el Estado, y serán administradas por publicani, normalmente equites que prácticamente tenían el poder financiero en la República. Disponían de tierras de las que obtenían rentas, así como también las conseguían de los préstamos que realizaban. También se cree que había un número más pequeño de minas que eran explotadas por inversores itálicos privados. Durante la dictadura de Sila, éste las privatizará totalmente y las entregará a inversores privados bajo administración de los negotiatores, o comerciantes.

Algunas citas interesantes de la producción minera hablan de 40.000 esclavos trabajando en Cartago Nova, la aportación de 25.000 dracmas diarios de estas minas. De la industria del salazón derivada de la sal gaditana, o todo lo que se encontró Escipión al conquistar la ciudad bárquida (287 pateras de oro, 18300 libras de plata, urnas de cobre, ...)





## EL ACEITE Y EL VINO

Estrabón, citando a autores anteriores, nos habla del fuerte comercio fluvial existente en el valle del Guadalquivir, de la minería de plata, cobre y oro de Illipa y Sisapo, y de la navegabilidad del río Guadiana. Establece además varios centros de comercio de interés en Carteia, Baelo, Corduba y Gades, y, en la Citerior, Emporión.

Se dice también como la exportación de aceite es el doble de la producción de bienes, que todo el tráfico se realiza con Roma e Italia, que se exporta trigo, vino, aceite de gran calidad, cera, miel, salazones, tejidos, ganado, atunes, calamares, ... principalmente a los puertos de Puetoli y Ostia desde la Turdetania. Otra prueba del comercio turdetano-

romano es la existencia de mercaderes hispanos en Italia y en el norte de África, donde se intercambian plata, estaño, plomo, pieles y cerámica por sal y utensilios de bronce. En Sicilia, se mataron a mercaderes hispanos durante las guerras sertorianas, y también se cita la dotación al ejército de víveres y stipendia a cambio de trigo. Todo este comercio se debe a la existencia de un sustrato fenicio en las ciudades de la Ulterior, que aún perdurará durante la República, y que tenían representantes en una gran cantidad de zonas, incluyendo a Roma. Se ocuparían fundamentalmente de la exportación de salazones y de garum. En la zona de Tarraco se han encontrado pruebas del uso de moneda con la que importarían aceites, vinos y hierro del mediterráneo. También se importarían metales turdetanos.



Las importaciones a Hispania, por las pruebas arqueológicas (pecios), se fundamentan en la importación de vino y aceite de varios puntos como Massilia, Ática, Ebussus, Cartago, Apulia y Campania, que tendrán diferente importancia atendiendo a una cronología entre el siglo IV y el I a.C. A partir, sobre todo, de la segunda mitad del siglo I a.C. se dará un paso impresionante en las exportaciones del Guadalquivir, y del valle del Ebro. También existirán relaciones exteriores, debido a las monedas encontradas, con Britania, por su estaño, con la Galia Narbonense y con el norte de África, de donde se importarían mercenarios númeridos y mauritanos, se exportará cerámica ibera, e incluso habrá un trasiego de población desde la Tingitania para la formación de colonias en Hispania como Iulia Izoa.

En la cuestión de la introducción de nuevos cultivos es destacable la palmera, la cereza, y seguramente la alcachofa, que es citada por Plinio y representada en mosaicos lusitanos. No se trataría de la alcachofa actual, sino de otra con características similares.

## COMERCIO DE ESCLAVOS Y SAQUEO EN HISPANIA

La economía romana se basaba en la riqueza personal. A Hispania vinieron muchos antiguos cónsules únicamente a realizar acciones de saqueo que les enriquecían personalmente. Por ejemplo, Catón demuestra su fuerza en la zona celtibérica de manera que obtiene 25.000 libras de plata, 1.400 de oro, 123.000 denarios, 540.000 monedas de plata, así como gran cantidad de esclavos. Terencio vende a los habitantes de Corbión, Escipión Emiliano esclavizó a los supervivientes de Numancia, etc.

Normalmente estos esclavos no se quedaban en las tierras de origen sino que eran embarcados en Gades o Cartago Nova en dirección a Italia, donde se

vendían para trabajos mineros, en latifundios o de servicio a aristócratas. En Delos, nos dice Estrabón, que se realizaban a diario ventas de 10.000 esclavos, y que en ella, se establecieron gran cantidad de romanos e itálicos.

Las consecuencias de esta política de esclavización pronto se dejaron sentir en Roma. Al no poder competir con los grandes latifundistas del exterior de Italia, los campesinos comenzaron a desaparecer del mapa para dedicarse o bien al ejército o bien se tuvieron que trasladar a las ciudades. Esto se debió a la existencia de una ley que no permitía a los senadores el comercio. La única forma de utilizar los fondos era por medio de la inversión en los campos lo que acrecentó los latifundios de base esclavista. Viendo esta situación, Tiberio Sempronio Graco propuso la *Rogatio Sempronia* con el objeto de expropiar a los latifundistas, convertir las tierras en propiedades privadas y el empleo de hombres libres limitando la superficie por ciudadano. Además, para que la ley tuviese apoyo popular se quería dar el derecho de ciudadanía a los italianos. La propuesta triunfó, aunque más tarde Tiberio fue muerto.

Cayo, su hermano, reformó la ley y propuso en vez de expropiación, la colonización, la financiación de soldados, y la *lex Annona*, imponiendo un precio fijo para el trigo y reparto a los más pobres, junto a la igualdad de senadores y equites en la vigilancia de magistrados. Eran medidas que pretendían simplemente organizar una economía menos esclavista, que diese oportunidad al minifundio. Todo se fue a pique, cuando quiso un tercer mandato. El Senado decretó un *senatusconsultum ultimum* y Cayo fue también muerto. ¡Cuán diferente hubiese sido el mundo!



# INDUSTRIA

La industria que floreció sería:

- ## INDUSTRIA
- La industria que floreció sería:
- ⊖ Industria de fabricación de ánforas, el contenedor por excelencia de todo producto exportado o importado.
  - ⊖ Industria naval: se piensa que el esparto de Cartago Nova para la confección de velas y que la existencia de comerciantes de origen fenicio haría que se desarrollase una poderosa industria naval.
  - ⊖ Industria textil: además de velas, tejidos de lino en Emporion, y pañuelos en Jativa.
  - ⊖ Industria del metal: fabricación de armas hispanas que tanto los cartagineses como los romanos adaptaron (falcata y gladius hispanensis)
  - ⊖ Producción de esculturas.

# CIUDADES ROMANIZADAS

## LA CIUDAD ROMANA

Los Romanos, como grandes arquitectos e ingenieros, tenían una idea muy clara de lo que era una ciudad organizada. Según ocupaban ciudades y asentamientos nativos, construían las suyas sobre los cimientos de las que habían sido arrasadas. Pero no todo iba a ser negativo. La idea de vida ciudadana Romana iba a cambiar la vida a los nativos peninsulares. Los Romanos traían diseño, confort y alcantarillado a una cultura que aun tenía atisbos y tradiciones de la edad del Bronce.

Las ciudades conformaron la estructura civil y social de la civilización romana: se centralizaba el comercio, se relacionaban los distintos pueblos conquistados, y, en general se controlaba a la población.

El diseño urbano de las ciudades romanas sigue unas pautas necesarias para el correcto funcionamiento de los servicios públicos y militares. Básicamente, la ciudad romana está compuesta por una serie de módulos iguales, distribuidos ordenadamente -paralelos y equidistantes- y separados por calles. Entre todos forman un conjunto de diseño rectangular que está rodeado por una muralla perimetral con torres de vigilancia.

Todas las calles son iguales, excepto dos: la que va del norte al sur (*kardo maximus*) y la que va del este al oeste (*decumanus*), que son más anchas y que terminan en las únicas cuatro puertas que tiene la muralla. En el cruce de estas dos calles se ubican el foro de la ciudad y el mercado.

Con estos módulos se diseñan los edificios públicos; El anfiteatro, con dos módulos de largo y uno y medio de ancho. El teatro, un módulo. El mercado,

un módulo. El conjunto del foro, dos módulos. Etc. Estas normas urbanísticas se desarrollan durante casi 10 siglos, creando las distintas ciudades.

Dentro de las ciudades, los tipos de vivienda se dividían en: casa, *domus*, la *ínsula* y la villa. También existieron las *casae* o viviendas de esclavos y clases bajas, levantados con precarios sistemas de construcción. Además aparecieron grandes edificios comunitarios como las basílicas, las termas y los importantes conjuntos socio culturales y religiosos llamados foros.

A continuación os damos la información de la ciudades Romanas más importantes a lo largo de los periodos de ocupación Romana. Tienes que tener en cuenta que todas ellas ya existían como ciudades peninsulares habitadas por nativos. Exceptuando los campamentos.

### ASTÚRICA AUGUSTA, ASTORGA (LEÓN)

Las legiones romanas diseñaban sus campamentos como verdaderas ciudades, tanto es así que algunos han sido el origen de estas. Durante las guerras cántabras (28 aC al 19 aC) se establecieron en estas tierras leonesas varios campamentos, de uno de ellos nació la ciudad de Astúrica Augusta, la actual Astorga. Fue más tarde cuando estos campamentos adquirieron más importancia, en el 22 a.C. las revueltas Astures y la proximidad de las minas de oro de Las Médulas hicieron que las legiones VI *Victrix* y X *Gémina* habitasen en este campamento.

Situado estratégicamente entre los ríos Tuerto y Jerga no nos ha quedado mucho de él, ya que al construir la ciudad (año 35) sobre ellos se perdieron casi todos, únicamente nos quedan los fosos exteriores de defensa (*fossae fastigata*) y algún tramo de la muralla. En el año 35 se construyen las primeras edificaciones, con ayuda del ejército. Cuando definitivamente se decide hacer una ciudad,



se rediseña una nueva planta, ya que las de las minas hacen que Astúrica Augusta tenga una importancia relevante y vivan en ella grandes personajes de la vida social, jurídica y económica de la Hispania romana.

## BARCINO, BARCELONA

La ciudad fue fundada como colonia (Colonia Iulia Augusta Faventia Paterna Barcino) en el año 15 a.C. Está en una ubicación precisa para controlar el comercio del puerto en lo alto de un pequeño monte, el Mons Táber, y de fácil defensa.

Con el diseño urbanístico básico de las ciudades romanas, estaba cruzada

por una decumanus de más de 800 mts y una Kardo maximus perpendicular de 550 mts. Ambos finalizaban en las cuatro puertas abiertas en la muralla. La puerta praetoria tenía tres arcadas, la central para carros y animales y las otras dos para personas, una para entrar y otra para salir. Actualmente solo quedan las torres y uno de los arcos para peatones. En la puerta principalis izquierda se conserva una arcada del antiguo acueducto que suministraba agua a la ciudad. En el cruce de estas dos calles se encontraba el Foro, lugar de encuentro y centro urbanístico que contenía los principales edificios: basílica, templos, termas, mercados... Es de resaltar el Templo de Augusto.



## CARTHAGO NOVA, EN CARTAGENA, MURCIA

Esta es la ciudad fundada por Asdrúbal en el año 229 a.C.

Su nombre fué **Qart-Hadasch** y bajo su dominio se desarrollo hasta el año 209 adC, cuando Publio Cornelio Escipión la incorporó a la Hispania romana pasando a llamarse Carthago Nova. La importancia económica de la ciudad fue explotada por los romanos: su situación estratégica y la minas cercanas le convirtieron una colonia muy importante y en constante evolución. Se empezaron a construir diversas infraestructuras básicas que culminaron con la remodelación del puerto, imprescindible para el comercio.

Ya en época del emperador Augusto se construyó el teatro, el anfiteatro y el foro que significaron un cambio en la estructura urbana de la ciudad y también política, ya que paso a ser oficialmente Colonia Urbs Iulia Nova Carthago, condición que solo ostenta Tarraco. El emperador Augusto fue el gran precursor de la ciudad y sus conceptos y estructuras continuaron vigentes en esta ciudad hasta el S.II.

Se establecieron barrios selectivos dependiendo de la situación socio económica de sus dueños y de la actividad a realizar en cada zona. En la parte oeste de la ciudad se ubicaron los espacios públicos y la zona este las viviendas privadas para una clase acomodada o alta. Hay pavimentos de mármol opus sectile, mosaicos, y las paredes están decoradas con pinturas. La Necrópolis se ubica fuera de la Ciudad.

## COLONIA CLUNIA SULPICI- CIA, CORUÑA DEL CONDE (PEÑALVA DE CASTRO, BURGOS)

La actual ciudad de Clunia fue fundada por Tiberio en un emplazamiento nuevo, ya que la población se ubicaba en otro lugar, primeramente como un oppidum arévaco y más tarde como ciudad romana bajo el emperador Augusto. De hecho se conoce que el pueblo arévaco sufrió varios asedios de Pompeyo, Matelo y Afranio, hasta que fue conquistado.

Tiberio le otorga la categoría de municipium y, como hemos dicho, la ubica en un nuevo sitio, la cima de un pequeño cerro llamado el "Alto de Castro". Fue en época de Cludio cuando pasa a ser



CARTHAGO NOVA

capital de un convento jurídico que incluía una amplia zona del centro norte peninsular.

El hecho histórico más relevante de esta ciudad fue el protagonizado por Galba. En el año 68, lejos de nuestra época de juego, pero curiosa de conocer. Galba era el gobernador de Hispania y un enemigo de Nerón, el por entonces emperador. Se produjeron numerosas revueltas en todo el imperio y Galba se refugió en Clunia, donde recibió el anuncio de la muerte de Nerón y su proclamación por el senado como nuevo emperador. La ciudad que le dió cobijo fue entonces nombrada "Colonia Clunia Sulpicia".

La ciudad ocupó una extensión de unas 120 hectáreas, siendo difícil el concretar sus límites, sus calles, la existencia de murallas y muchos otros elementos debido fundamentalmente al gran trabajo necesario para que las excavaciones afloren todos los secretos que nos oculta. Así que invitamos a los Dominus mas imaginativos a crearlos ellos mismos.

Como ciudad romana de nueva planta tiene todas las características y elementos habituales, como es lógico adaptándose a la orografía del terreno, llegándonos en un estado aceptable. Destacamos el teatro, uno de los más grandes de Hispania, las viviendas, el foro, y por supuesto las termas.

## CORDUBA, CÓRDOBA

Como en muchas ocasiones, las ciudades romanas provienen de campañas militares. En este caso no es producto de un campamento en sí, ya que el pueblo ya existía, pero si es consecuencia de un emplazamiento de las tropas en dicha población. Parece que la colonia como tal, fue fundada por "Marco Claudio Marcelo" un cónsul romano que estuvo en la zona al menos en dos periodos de un año. En el año 152 a.C. Corduba es

una colonia latina y así continuó asta final de la República. Su valor estratégico en la Hispania Ulterior le concedió una gran importancia como centro militar y por lo tanto se cuidó a una la población civil, tanto autóctona como romana, necesaria para mantener las tropas.

La ciudad se amuralló, siendo precisamente esta muralla el vestigio más importante que nos queda hoy día. Su militancia en el bando de Pompeyo la llevó a la casi destrucción una vez las tropas de Cesar vencieran en la guerra civil romana (guerra de Munda). Aún así mantuvo sus privilegios, su importancia militar en la zona recomendaban que se asentase como una gran ciudad. La disminución demográfica, como consecuencia de la guerra, fue suficiente para eliminar a los opositores de Cesar.

Con las reformas administrativas de Augusto, Corduba, se convirtió en la capital de la provincia Bética (Colonia Patricia Augustea). Este hecho llevó a que la ciudad creciese y se creasen todos los servicios de una gran urbe, lo que provocó a una gran ampliación urbana. Se extendieron las murallas, la Vía Augusta que pasaba por la ciudad y pasó ser la Decumanus Maximus y se construyó un gran puente sobre el Guadalquivir para el acceso a la ciudad. Además se realizó el acueducto, Aqua Augusta, el alcantarillado y fuentes públicas. Sobre la retícula urbanística se determinaron distintos foros con vicus, barrios asociados. Concretamente en Corduba podemos distinguir los vicus Augustus, Forensis, Hispanus, Patricia y Canteris. También se crearon zonas residenciales fuera del recinto amurallado, bien para la alta sociedad como el pagus Augustus o para el pueblo llano como la Secunda Romana.

Socialmente la ciudad también experimentó un gran auge, se crearon escuelas, centros de adoración, un nuevo foro... todo ello influyó para que grandes políticos y filósofos de Roma fuesen



originarios de Corduba. En espacial, por su transcendencia, Séneca, el filósofo estoico que fue maestro de Nerón.

## EMERITA AUGUSTA, EN MÉRIDA, BADAJOZ

La ciudad romana fue fundada en el año 25 a.C. (con el Emperador Augusto) por el Legado "Publio Carisio", para que sirviese de retiro a los veteranos de las "V Alaudae" y "X Gémina", legiones que habían luchado en las guerras cántabras.

A pesar de estar situada en una zona poco romanizada y rodeada de tribus: Vettones, Túrdulos, y Lusitanos, pronto empezó a ser un foco muy importante de la región con casi 50.000 habitantes. Su ubicación era perfecta: al estilo de las "ciudades-puente" romanas (como Córdoba o Toluse) se situó al margen del río Guadiana y en la confluencia de importantes vías de comunicación. Las colinas que la circundan no solo la protegen, si no que son el sitio perfecto para la construcción de grandes edificios públicos (Teatro y Anfiteatro). Cerca existían manantiales de agua, materias primas de construcción, tierras productivas, bosques... Todo esto unido a que la planimetría de la ciudad era perfecta, con calles perpendiculares en toda la extensión de la ciudad, contribuyó a que Emerita Augusta se convirtiese en una de las ciudades romanas más importantes.

Su crecimiento fue importantísimo, pasando pronto, a ser la capital de la Lusitania, una de las tres provincias en que se dividía a la Hispania Romana. En el año 15 a.C., Marco Agripa dona el Teatro como legado a la fundación de esta provincia y de su capital, acometiendo, además, otras grandes obras de acondicionamiento. Para entonces ya se había construido la muralla y planificado urbanamente la ciudad con su Kardo maximus, Decumenus y con el Foro Municipal en el se ubican los templos de culto Imperial: de Diana y de Marte.

Solo siete años más tarde se termina el Anfiteatro, edificado junto al Teatro, aunque sus sucesivas modificaciones alargan sus obras hasta el S.I. También se construyen en esta época el circo, los puentes sobre los ríos Barraeca y Anas, las cloacas, los acueductos, etc.

## EMPORION, GRIEGA. AMPURIAS ROMANA (GERONA)

En el 575 adC. llega a la península la última oleada colonizadora griega, la de los focéos, encaminada al comercio de larga distancia. Se establece la Palaiápolis, "ciudad antigua", como un mero puerto comercial isleño donde hacer escala frente a la desembocadura del río Fluviá. Con la llegada de los griegos, los indígenas se vuelven productores de bienes de consumo que intercambiarán con los helenos por mercancías más preciadas como el vino.

A partir del siglo IV adC. la ciudad ya crece de forma considerable y es conocida como Emporión. Sigue habiendo mucho comercio griego con la península y se empiezan a acuñar las primeras monedas, sin simbolos ni escrituras, en un primer momento, y con la leyenda EM, más tarde. A finales de este siglo se emiten ya dracmas.

Continúa el periodo de esplendor hasta la llegada de los Bárquidas. La competencia crea una recesión en la economía emporitana. Con la II Guerra Púnica Ampurias se significa como fiel aliada de Roma. En el 218 adC. los romanos envían un ejército, que desembarca en Ampurias, con la misión de cortar los suministros de Aníbal, que está asolando Italia. Este hecho lo vemos citado por Tito Livio:

*«Mientras estas cosas ocurrían en Italia, Cn. Cornelio Escipión, enviado a Hispania con una escuadra y un ejército, zarpó de las bocas del Ródano y doblando los montes Pirineos abordó en Ampurias. Desembarcó allí*



*el ejército, y empezando por los lacetanos, sometió a Roma toda la costa hasta el Ebro, unas veces renovando alianzas, otras estableciéndolas.»*

*Tito Livio, Ab urbe condita, XXI. 60, 1-3*

Ampurias no se hallará en una situación de sumisión frente a la ciudad del Tíber, sino que es un aliado avalado por un tratado de amistad entre iguales. Es la época de mayor esplendor, se convierte en una ciudad importante por donde entran las mercancías itálicas. En el 100 adC. cristaliza una ciudad romana que convive en igualdad con los griegos. La ciudad griega se dota de monumentos al modelo helenístico, pero a pequeña escala. El hecho de que optara por Pompeyo durante la guerra civil que le enfrentó a Julio César provocó que tras la victoria del último se le suprimiera toda su autonomía, estableciéndose además una colonia de veteranos del ejército sobre Indika para controlar la zona. Esta colonia fue construida sobre el plano reticular y bautizada con el nombre de Emporiae. La convivencia con los romanos les sume en un proceso de romanización hasta que con Augusto reciben el estatuto de municipalidad. En ese momento las ciudades se fusionan.

A partir de este momento Ampurias entró en decadencia, ensombrecida por el poder de Tarraco y Barcino. La primera, convertida en capital, hizo que las antiguas ciudades romanas de origen republicano entraran en un proceso de decadencia.

## GADES

La Bética romana era una provincia que se dividía en cuatro circunscripciones para la administración de la justicia, denominadas conventus: El cordubense, el hispalense, el astigitano y el gaditano, cuyas capitales eran las ciudades homónimas.

El territorio del conventus gaditanus abarcaba la mayor parte de las costas

de la Baetica, desde la desembocadura del Baetis (Guadalquivir), hasta la zona del poniente almeriense. Dentro del convento las ciudades se ordenaban por categorías jurídicas: municipios, colonias, libres, federadas o estipendiarias, según se recoge en las listas de poblaciones establecidas por Plinio. Importantes núcleos de población del conventus gaditano fueron Abdera (Adra), Sexi (Almuñécar), Malaca (Málaga), Hasta Regia (cerca de Jerez de la Frontera) o Nebrissa (Lebrija). Gades era el punto final de la Vía Hercúlea, posteriormente Vía Augusta, la más larga e importante de las vías romanas en la Península Ibérica, que fue remozada, reconstruida y aumentada en tiempos del emperador Augusto.

## HISPALIS (SEVILLA)

Las tropas romanas entran en el 206 adC bajo las órdenes del general Escipión y acaban con los cartagineses que habitaban y defendían la región, siendo sus sucesores en el sur peninsular. El general, que desconfiaba de la ciudad por su carácter violento, decide fundar otra en un lugar próximo y al mismo tiempo alejado, para evitar beligerancias; así es como nace Itálica, la ciudad comentada posteriormente.

Los romanos latinizaron el nombre indígena de la ciudad ("Ispal") y la llamaron Hispalis, siendo el nombre oficial completo "Colonia Iulia Romula Hispalis". De este modo, Julio César fundó Hispalis, nombrándola Julia por su propio nombre y Rómula (Roma la Chica) por el de Roma.

Durante este período fue uno de los conventos jurídicos de la Baetica, el Hispalense. Ambas localidades, Hispalis e Itálica, terminaron teniendo su particular característica: Hispalis como ciudad financiera, comercial e industrial hispano-romana, e Itálica se convirtió en una ciudad residencial, genuinamente romana.

En el año 49 adC, Híspalis poseía muralla y foro; considerada como una réplica de Roma, era una de las ciudades más importantes de la Bética y la de más importancia en Hispania, y a finales del Imperio era la undécima del mundo.

## ITÁLICA, SEVILLA

Seguramente la primera ciudad construida fuera de la península Itálica. Tras la victoria ante los cartagineses en la batalla de Ilipa Magna (Alcalá del Río) el general Publio Cornelio Escipión "el Africano" fundó la ciudad de Itálica en el año 206 adC. para el reposo de los soldados heridos y residencia de los veteranos (vicus civium romanorum). Así se creó la ciudad vieja, vetus urbs, lugar donde se levantaría el actual pueblo de Santiponce en el S XVI.

Sus rectángulos modulares producto de las intersecciones de las calles perpendiculares crean los espacios para las viviendas y los grandes construcciones. También se crearon los servicios públicos

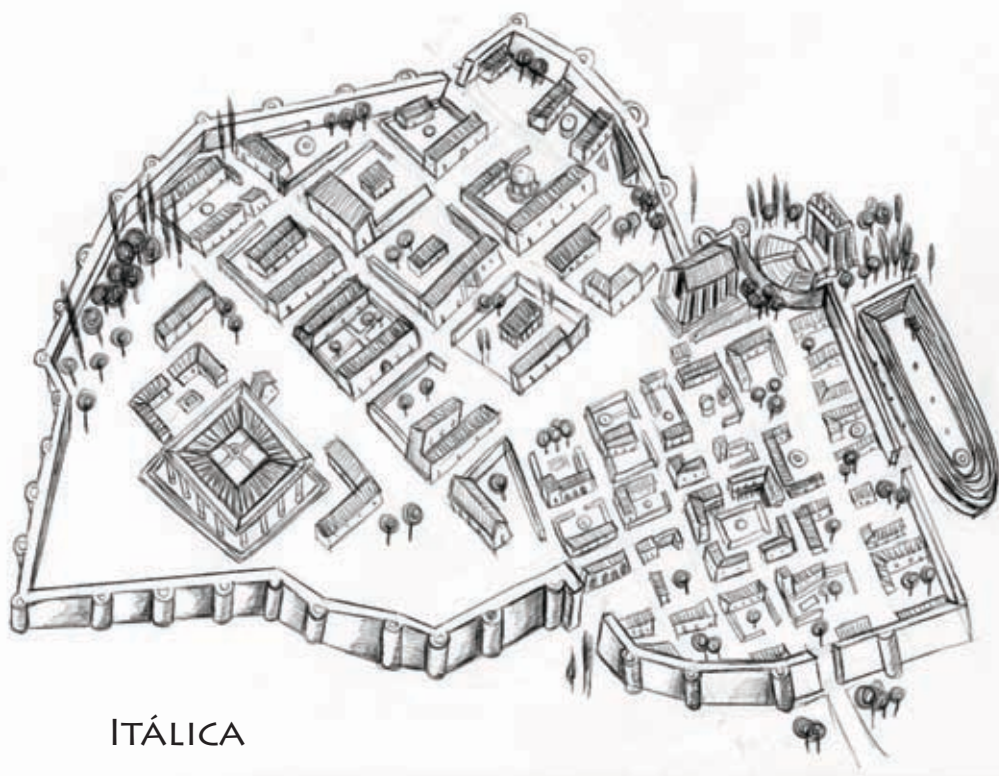
de canalización de agua y alcantarillado. Se mantienen restos de los depósitos de agua (castellum aquae) y de las cloacas.

Las grandes construcciones de la ciudad romana de Itálica son el Anfiteatro, un gran edificio con capacidad para 25.000 espectadores, y el Teatro, comenzado en tiempos del emperador Augusto.

El esplendor que la zona bética adquiriría posteriormente en el mundo romano, a partir del S.I y especialmente en el S.II, fue la consecuencia del crecimiento de las ciudades de la zona, que aportaron la seguridad militar y comercial necesarias para la aparición de figuras importantes en el imperio romano.

## LEGIO ( CAMPAMENTO)

Asentamiento de la Legión VII Gemina, hoy León. Parece ser que anteriormente hubo un núcleo militar anterior vinculado a las guerras astur-cántabras la presencia en el solar de la Legión VI Victrix durante el último cuarto del siglo I a.C.



ITÁLICA

La incontestable geometría rectangular de la antigua ciudad de León, rodeada por una fuerte muralla con torres, evoca la planta de una castra romana. Sus dimensiones, de 20 hectáreas aproximadamente, indican que con toda seguridad albergó un cuerpo legionario, esto es, unos 6.000 hombres aproximadamente. El emplazamiento, que una vez establecido se mantuvo permanentemente hasta la actualidad, se llevó a cabo en el interfluvio de los ríos Bernesga y Torío, sobre un suave altopiano. El beneficio por las extracciones de minerales preciosos y la vigilancia de las rutas de comunicación del noroeste explican por sí mismos la presencia de un fuerte contingente militar. A lo largo del siglo II y III de nuestra era, la presencia de esta legión sigue estando bien atestiguada. A partir de este momento, el campamento es sustituido por un asentamiento civil.

### POMPAELO (CAMPAMENTO MILITAR)

En época del imperio romano, el poblado de Iruñea se convirtió en ciudad a través de la fundación de "Pompaelo", fundada por Cneo Pompeyo Magno en el año 74 aC, que estableció un campamento militar que con el tiempo sería Pamplona.

Pompaelo, que recibió el nombre de su fundador, no fue más que una pequeña civitas edificada por legionarios, donde fueron asentados los vascones de la antigua aldea. La defensa de la ciudad sería relativamente sencilla al estar situada a cierta altura y encontrarse protegida por el río Arga que la rodea, bastando con amurallar sólo uno de sus flancos. En casi toda la zona cercana al río existirían entonces zonas boscosas o de arbustos, que aseguraban la subsistencia de los rebaños, el suministro de madera y de algunos frutos. La parte más cercana a la muralla contendría las edificaciones, con el Foro en el centro y una

calle desde éste hasta la muralla, donde seguramente una puerta se abría en dirección a la zona del Valle del Ebro. Los cultivos se ubicarían en el exterior de la ciudad y en la zona cercana al río.

Podría existir una relación clientelar previa de Pompeyo con algún jefe vascón ya que sabemos que nueve personas de la ciudad vascona de Segia recibieron la ciudadanía romana de Cneo Pompeyo Estrabón, padre de Pompeyo Magno, en el año 90 aC, en recompensa por su ayuda en la toma de Ausculum (en el Piceno) durante la guerra de Italia, llamada también guerra Mársica.

Posteriormente la ciudad adquiere mayor importancia, como menciona Estrabón: "...después, por encima de la Lacetania, en dirección al Norte, está la nación de los vascones, que tiene por ciudad principal a Pompelon."

### SEGÓBRIGA, SAELICES (CUENCA)

La ciudad de Segobriga fue el centro cultural, administrativo y minero de una amplia zona del centro peninsular. Su origen, como era habitual, fue un castro celtibérico de nombre Sego-briga, llamado por Plinio "caput celtiberiae". Fue conquistada por los romanos hacia el año 200 adC.

Situada en el actual Cerro de Cabeza de Griego en Saelices (Cuenca), tenía una población cosmopolita y llegó a albergar en sus murallas numerosos edificios públicos y religiosos, no así viviendas particulares, que por lo general se situaron extramuros en poblaciones circundantes. Actualmente solo podemos asegurar una vivienda en la parte más elevada de la ciudad, probablemente perteneciente a un senador.

En época de Augusto se convirtió en municipio y dejó de ser dependiente tributariamente de Roma. Ya en el Siglo I adC. se empieza la construcción de

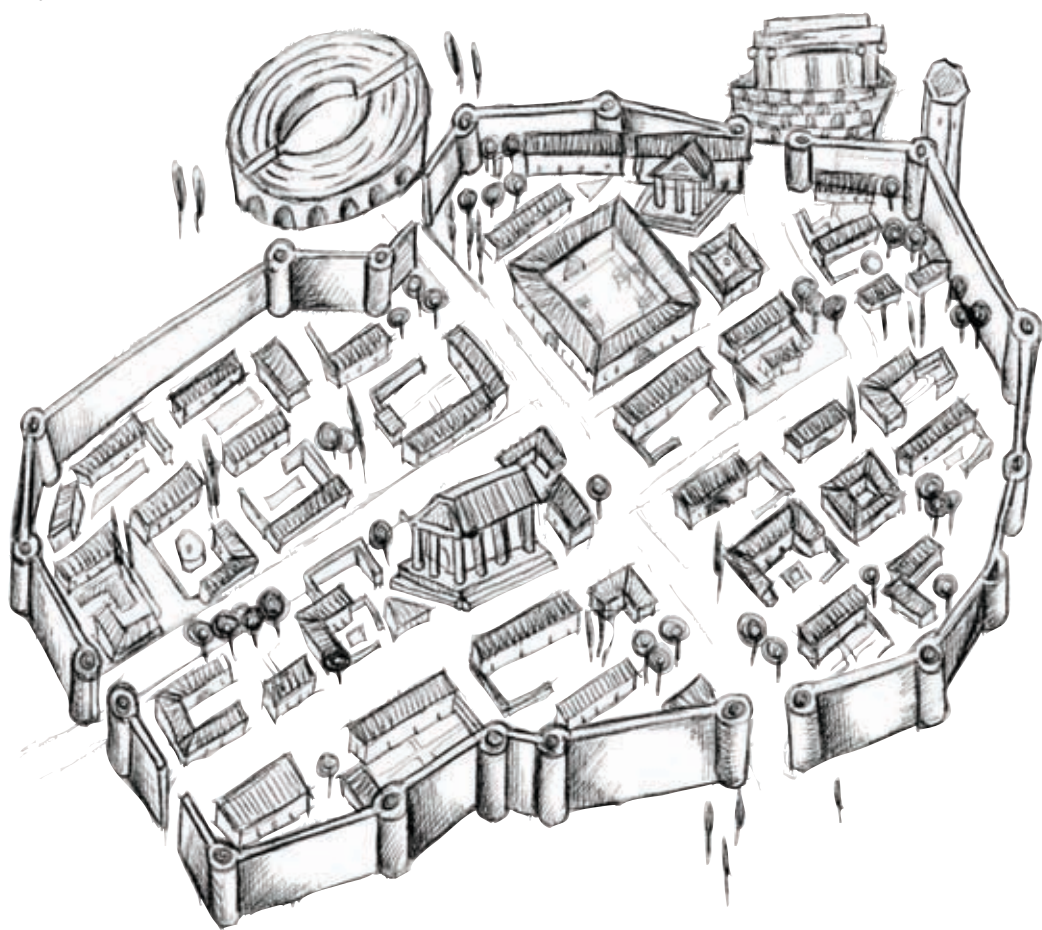


edificios y de la muralla. Este impulso fue provocado fundamentalmente por un motivo económico, la explotación de las minas, sobre todo las de lapis specularis, yeso cristalizado que se utilizaba como cristal. Por ello se provoca la afluencia de numerosos trabajadores, esclavos y libres, que encuentran en Segobriga un sitio para progresar. Es más, la relación de la población indígena en esta ciudad es más importante que en otras ciudades hispanas, llegando a emprender negocios e incluso a tener dioses propios. Las "aportaciones empresariales" indígenas se concretaban en la minería y otros oficios asociados: esparto, metalurgia, la agricultura o el trabajo de la piedra. Esta situación no evitaba una sociedad fuertemente jerarquizada con unas diferencias sociales muy acentuadas.

Como toda ciudad romana tenía infraestructuras básicas: agua corriente y alcantarillado. Para el abastecimiento de agua se construyeron diversos depósitos, fundamentalmente aljibes, que se comunicaban con la ciudad mediante acueductos. Dentro de la ciudad, para la distribución del agua a las termas y fuentes se realizaron varias canalizaciones.

## TÁRRACO, EN TARRAGONA

Se conoce que desde el Siglo V adC. existieron poblados ibéricos en la desembocadura del río Francolí. En esa misma zona y dentro de las guerras púnicas, el ejército romano establece un campamento para asegurar sus primeras victorias en la península.



SEGOBRIGA



Poco a poco este asentamiento militar adquiere gran importancia, siendo la base principal de la estrategia que llevaría a la victoria completa. Se le llama “Scipionis opus”, esto es, obra de Escipión. Una vez asentados en la península, durante los siguientes años los romanos emprenderían su conquista. En el S.II adC. el antiguo campamento ya está amurallado y convertido en una ciudad romana con todos los servicios públicos.

En el año 45 adC. es cuando Julio Cesar, después de derrotar a Pompeyo, otorga a la población la categoría de Colonia Iulia Urbs Tarraco (CIUT). En los siguientes años se construyen templos, el foro municipal y el teatro. La ciudad que estaba cruzada por la vía Augusta, llegó a tener más de 30.000 habitantes.

Augusto visitó varias veces la ciudad, primero como nieto sobrino (todavía Octavio) de Julio Cesar. Más tarde, ya siendo emperador, convierte a Tarraco (año 27 adC.) en capital de la Hispania citerior, que tras las reformas políticas, pasa a ser capital de la provincia Tarraconensis. Esta capitalidad no la perderá en toda la vida del imperio romano.

## TOLETUM

El primer asentamiento fijo que se conoce en la ciudad es una serie de castros, sobre los que después se levantó la ciudad celtibérica amurallada, uno de los más importantes centros de los carpetanos. Uno de estos primeros asentamientos se sitúa en el «Cerro del Bú» (sobre un cerro de la orilla izquierda del río Tajo), del que se han obtenido numerosos restos en excavaciones realizadas, y que se pueden observar en el actual Museo-Hospital de Santa Cruz, en Toledo.

En el año 193 adC, y tras una gran resistencia, Marco Fulvio Nobilior conquistó la ciudad. Los romanos la reconstruyeron y la denominaron Toletum, en

la provincia de Carpetania. La ciudad desarrolló una importante industria del hierro que la llevó a acuñar moneda. La zona donde se asentaba la ciudad sufrió un profundo proceso de romanización, como atestiguan los numerosos restos de villas romanas, especialmente en la ribera del Tajo.

Los romanos dejaron numerosos vestigios en la faz toledana, como un imponente acueducto, del que únicamente se conservan las bases a ambos lados del Tajo, y un Circo, ubicado en un parque público, y parcialmente desenterrado. Existen otros muchos vestigios que, pese a dados por desaparecidos en muchos casos, es muy probable que se encuentren en el subsuelo de la urbe, tales como el Teatro (ubicado en el solar inmediato al Circo y que actualmente ocupa un Colegio).

## CIUDADES PRERROMANAS

Antes de la entrada de los cartagineses y de los romanos de forma contundente, la península ibérica tenía sus propias ciudades. Aquí damos una muestra de las más reseñables. Hay que tener en cuenta, que muchas son situadas en lo alto de los castros por motivos estratégicos y fueron sometidas y obligadas a emplazarse en los bajos de los cerros. Para tenerlos más vigilados, que no eran tontos estos romanos.

### ARBOCOLA Y HELMÁNTICA (ZAMORA Y SALAMANCA)

Cuando en el año 220 aC Aníbal lleva a cabo una expedición militar siguiendo la Vía de la Plata y llegando hasta la actual provincia de Zamora, los autores antiguos describen dos tipos de operaciones de interés: una contra Helmantica o Salmantica (Salamanca) y otra contra Arbocola (un lugar no precisado, que se cree cercano a Zamora).

Debemos decir que los documentos que tenemos hoy en día sobre estas ciudades son muy pobres y debemos hacer uso de las informaciones que nos llegaron en su tiempo. En este caso tenemos dos tipos de informaciones. Uno de ellos responde al de los historiadores que tomaron la información de las crónicas de Aníbal, para quienes ambos enclaves eran auténticas y grandes ciudades, lo que podemos entender con el deseo de ensalzar las victorias del propio Aníbal. La otra fuente tiene una forma mucho más matizada. Nos indica que fue muy complicada la toma de Arbocola por ser una gran ciudad, pero en cambio dice que Aníbal tomó Salmantica sobre la marcha y sin grandes esfuerzos, ya que era un pequeño núcleo urbano, aunque gozara de una situación privilegiada. Comparando estas fuentes con los datos arqueológicos, comprobamos que el castro prerromano de Salamanca no era de grandes dimensiones y que aun a comienzos del siglo I después de Cristo, los angrimensores se refieren a ella como a un vicus, es decir como a una aldea o castro de pequeñas dimensiones aunque ya organizado a semejanza de las ciudades romanas.

## ARSE

### (CIUDAD IBERO-EDETANA). LA ROMANA SAGUNTUM

Ya se habla de la ciudad de Sagunto en algunos textos de la literatura clásica, relacionándola con acontecimientos sucedidos en la Segunda Guerra Púnica. Esta ciudad ibero-edetana era conocida como Arse pero con el tiempo daría lugar a la ciudad hispanoromana de Saguntum. La historia de Sagunto como ciudad portuaria es muy extensa. Ya en el siglo III aC Sagunto (en aquella época, ciudad de origen griego y aliada de Roma) constituía un punto estratégico en el comercio por el Mediterráneo. Comerciantes de Sagunto vivían insta-

lados en las proximidades del puerto (fuera de la ciudad amurallada) con el fin de hacer prósperos sus comercios a costa de los marineros que llegaban a Sagunto. Este puerto antiguo es el barrio conocido como "Grau Vell".

La ciudad ibero-edetana, fue asediada por el general Aníbal en el año 219 aC debido a su situación estratégica. El asedio duró meses, y los habitantes de Arse basaron su estrategia en que Aníbal no podría atravesar las enormes murallas que cercaban la ciudad en poco tiempo. Pese a la negativa de ayuda de las comarcas de alrededor, que veían con temor el creciente poder de Arse sobre los pueblos de la región, pudieron resistir los envites del ejército cartaginés para tomar la ciudad. La situación se hizo insostenible tras la negativa de la antigua República Romana de enviar ayuda a los saguntinos. La ciudad desmoralizada pudo resistir unos meses más, ante un ejército mayor en número y en recursos; hay que tener en cuenta que el ejército que asedió la ciudad se había formado con el objetivo final de derrotar a Roma, además de estar comandado por uno de los grandes caudillos de la antigüedad. Tras el asedio, Aníbal se encontró con una ciudad desolada, parcialmente destruida y quemada. Aquello enfureció al cartaginés que había sacrificado tiempo, soldados y recursos en la conquista de la ciudad. Cuenta la leyenda que los ciudadanos de Sagunto al no recibir la ayuda de los romanos, y con la negativa de rendirse, decidieron encender una gran hoguera y se arrojaron todos a ella.

Siete años después la ciudad fue recuperada por los romanos, bajo el nombre de Saguntum. En el 214 aC pasó a ser administrada como municipium (municipalidad romana); los romanos construyeron un gran circo en la parte baja de la ciudad y un teatro con capacidad de ocho mil espectadores.

## BILBILIS

Bílbilis fue una ciudad prerromana de la Península Ibérica situada sobre la colina de Bámbola a orillas del río Jalón en Calatayud, (Zaragoza). Perteneció al convento jurídico cesaraugustano en la Hispania Tarraconense y acuñó moneda con caracteres ibéricos en tiempo de Augusto.

La Bílbilis indígena era celtíbera y debió situarse en las alturas del cerro de Bámbola y parte del de San Paterno. Sus habitantes pertenecieron al grupo de las tribus celtibéricas de la Hispania Citerior conocida como la tribu de los Lusones, de quienes era su capital. El primer contacto entre los Lusones y los futuros conquistadores se produjo seguramente en el siglo II aC, cuando Quinto Fulvio Flaco pretendió establecer una ruta segura entre la Celtiberia y la Costa Mediterránea, aunque no fue hasta el siglo I cuando poco a poco la cultura romana, su lengua y costumbres fueron adentrándose y adueñándose de una cultura indígena hasta assimilarlas a los modos de vida romanos.

## BRIGANTIUM

Posiblemente la ciudad de La Coruña. Antes de la conquista romana Brigantium sería un castro costero cuyo origen se pierde en el tiempo, dotado de un pequeño puerto o embarcadero. Los castros eran la forma de poblamiento típico de la Galicia prerromana y lo siguieron siendo durante gran parte de la dominación romana. Este castro debió tener contactos quizá con comerciantes tartesios en los siglos VII-VI a.C., y con certeza, con las naves fenicias a partir del siglo V aC, que serían habituales en estas costas, principalmente las de origen gaditano. Se piensa que la Torre de Hércules pudo haber sido construida sobre un faro precedente más primitivo, el cual pudo haber sido edificado por la gente local o por los propios comercian-

tes de origen fenicio, aunque hasta la fecha no se han encontrado pruebas de tal faro. Estos comerciantes se dedicarían principalmente, aunque no en exclusiva, a la importación de metales, en especial estaño, que era esencial para la fabricación del bronce y cuyos yacimientos eran abundantes en la Galicia prerromana.

Sin menospreciar el oro, que por esta época se sacaba de los cursos fluviales. La mención de Dión Cassio de que los habitantes de Brigantium se asustaron de la llegada de César porque nunca habían visto una escuadra se debe entender en el sentido de que estaban acostumbrados a ver naves de carácter comercial, no una escuadra militar.

Tras la conquista romana, Brigantium se introdujo en las rutas comerciales romanas del atlántico y alcanzó una relevancia notable, pues se tiene documento epigráfico que demuestra la existencia de "exactores", o sea, cobradores de impuestos aduaneros. Por lo tanto, Brigantium sería una "statio" o aduana marítima del imperio en el Atlántico, puerto principal en la navegación de altura por este océano, junto a los puertos de Gades en el sur de Hispania, y Burdigalia y Gesoriacum en la Galia. De esta manera, participaría en el doble circuito comercial de la época: el tradicional mediterráneo y el que se genera en la próspera Burdigalia y tierras altas galas. Constituyéndose en un punto obligado de descarga y distribución de mercancías a otros puertos y al interior, sin dejar de lado la función administrativo-militar que poseían estas rutas en el entramado del imperio, y que en algunos momentos pudo tener mayor importancia que el aspecto comercial.

Su posición, como puerto de la capital del conventus, y como abrigo más septentrional de fácil arribada en la navegación atlántica por la costa hispana, determina el interés estratégico, político y administrativo al margen de las operaciones comerciales.

## CAUCA (COCA, SEGOVIA)

Pueblo de los vacceos que pasaron a depender a Roma en el año 151 a.C. A partir del 500 aC, la ciudad de Cauca de los textos clásicos, es una de las ciudades más prósperas del valle del Duero. Tiene entre 6 y 8 mil habitantes, un urbanismo plenamente desarrollado, unos órganos de gobierno independientes, y una economía diversificada (incluyendo el comercio).

Es, como el resto de ciudades vacceas, una ciudad-estado dirigida por una aristocracia guerrera, muy potente política y militarmente y, gracias a su particular situación estratégica, fácilmente defendible al encontrarse entre los profundos tajos de los ríos Eresma y Voltoya. Completa esta defensa natural con una potente muralla como señalan los autores latinos.

Roma logra doblegar su resistencia en el año 151 a.C. sólo por medio de un cruel engaño que está narrado por Apiano que eleva la cifra de sus habitantes a 20.000. Poco después, en el 134 aC, Escipión, de paso hacia Numancia, permite repoblar de nuevo la ciudad. Nuevamente destruida en las Guerras Sertorianas (74 a.C.) logra rehacerse económicamente en los siglos posteriores.

## ISPAL

Los Tartessos (concretamente el pueblo de los turdetanos), en torno al siglo IX aC, fueron los primeros en darle nombre, llamándola “Spal” (o “Ispal”); el primer núcleo de población se encontró en una pequeña isla en medio del Guadalquivir, en lo que ahora es la Cuesta del Rosario, sobre terrenos pantanosos y sumamente inestables.

Esta civilización indígena sería más tarde culturizada y ocupada por fenicios y cartagineses. Así pues, la Sevilla primitiva recibió influencias de los comerciantes fenicios, enriqueciéndose y

desarrollándose culturalmente con el aporte pacífico de éstos. No obstante, con la llegada de los cartaginenses, de afán conquistador, no sólo se produjo un intercambio cultural, sino que se abrió entre Tartessos y Cartago una lucha a muerte, afectando a la Sevilla de la Cuesta del Rosario, siendo durante el curso de las distintas batallas cuando la ciudad sucumbió, suponiendo así el fin de la época tartésica en Sevilla.

## KALAKORIKOS O CALAGURRIS ROMANA

Kalakorikos y posteriormente Calagurris, esta emplazada en la actual Calahorra en la provincia de La Rioja. Hacia el siglo II aC, el general romano Catón logró el sometimiento o la alianza a Roma de los pueblos del valle del Ebro. Entre el siglo I aC y el siglo II la ciudad perteneció al pueblo de los vascones como citan expresamente los geógrafos Estrabón y Claudio Ptolomeo. Destacaría como un importante centro urbano en el valle medio del Ebro.

Según se deduce del relato Tito Livio, durante las guerras Sertorianas entre el 75 aC y el 74 aC, Sertorio construyó un puente en esta ciudad que era su aliada en su lucha contra Pompeyo y Metelo, quienes finalmente la sitiaron en el año 72 aC, forzando la resistencia de los habitantes que según la crónica de Salustio, recurrieron al canibalismo. Este hecho inspiró posteriormente a los escritores de Roma para conformar la leyenda histórica de “La Matrona” y de la fames calagurritana. La interpretación del texto de Livio también es origen de la discrepancia étnica de la ciudad en aquel periodo.

La reconstrucción de la ciudad se llevó a cabo en el antiguo núcleo original y al este del mismo. El período romano fue muy floreciente y favorecedor para la ciudad. La Calagurris inicial obtuvo el título de Násica (Nassica) en el año 171 a.C. Le fue otorgado por Publio Cornelio



Escipión Násica. Julio César le añadió el de Iulia poco tiempo después de su conquista, a mediados del siglo I antes de Cristo. La fama de sus guerreros era tal que Augusto formó una guardia personal con soldados procedente de Calagurris. Obtuvo el título de *municipium civium Romanorum* que otorgaba a sus habitantes la ciudadanía romana.

La extensión de la ciudad trascendió las murallas de la misma, ubicada sobre el cerro que domina la vega, y obligó a la construcción de algunos edificios públicos, como el circo, fuera de las mismas, el circo se ubicaba en lo que hoy es el paseo del Mercadal, como cualquier ciudad romana relevante tenía todos los servicios necesarios, templos, foros, termas, teatros, anfiteatro... Fue sede de la administración de justicia y acuñó moneda.

## LUTHIA

Antigua ciudad celtíbera, perteneciente a la tribu de los lusones (o a la de los arévacos según otras fuentes). Fue la única ciudad que intentó acudir a la llamada de socorro de Numancia. Dicha petición llegó a varias ciudades portada por Retógenes el Caraunio, escapado del cerco levantado por Escipión mediante unas ingeniosas escalas. Este intento de ayuda conllevó la venganza del propio Escipión que, antes de que los lutiakos se pusiesen en marcha, llegó a la ciudad y cortó las manos de 400 jóvenes, logrando así asestar dos golpes a sus habitantes: el primero físico, dejando inútil a la población trabajadora, y el segundo moral, impidiendo a los guerreros morir honorablemente en el campo de batalla puesto que no podían empuñar armas.

## NUMANCIA, EN GARRAY, SORIA

Numancia es el nombre de una desaparecida población celtíbera, cuyos restos están situados a 7 km al norte de

la actual ciudad de Soria, sobre el cerro de la Muela de la localidad de Garray. Parece que fue habitada por arévacos o pelendones (las fuentes no se ponen de acuerdo). Fue un punto estratégico delimitado por las montañas del Sistema Ibérico, desde el Pico de Urbión hasta el Moncayo, y rodeado por los fosos del río Duero y su afluente, el río Merdancho. Su superficie pudo haber llegado a las ocho hectáreas.

Empedradas con cantos rodados, las calles se orientaban en dirección este-oeste para protegerse del frío. Cuando llovía, los desagües de las casas vertían el agua y el lodo a la misma calle. La presencia del río Duero imponía zonas encharcadas en el territorio.

Las casas se agrupaban en manzanas y se alineaban aquellas más cercanas a la muralla. Las casas, de unos 50 m<sup>2</sup>, tenían tres habitaciones. Los primeros hogares célticos fueron de dos estancias, y con el tiempo, se añadió la tercera, frente a la casa y con la puerta cerrada. En la habitación principal, los numantinos comían, dormían y amaban; empleaban otro cuarto como despensa y un tercero como vestíbulo y entrada.

Los hogares eran de piedra, aunque había elementos de madera, adobe, barro y paja; la techumbre quedaba constituida por trenzados de centeno. Los numantinos recubrían el suelo con tierra apisonada para caldear el ambiente. Las casas eran cálidas y acogedoras. En cuanto a los alimentos, la carne se alternaba con los cereales, frutos secos y legumbres. También había vino con miel y la famosa cerveza llamada caelia, hecha de trigo fermentado.

Un elemento interesante era la presencia de corrales rectangulares, anejos a las casas. Era costumbre de los habitantes bañarse en su propia orina, pese a ser cuidadosos y limpios en su manera de vivir, según Diodoro Sículo y Estrabón.

Una muralla reforzada por varios torreones, con cuatro puertas de entrada y salida, defendía a sus habitantes, que podían vivir de modo permanente en un número de 2.000.

La ciudad en este aspecto, es de destacar que Roma estableció en campamentos de asedio el mayor ejército de su historia. Protagonizó uno de los momentos más importantes del pueblo celtíbero, ya que tras su caída, en el 133 aC, finalizaron las Guerras Celtibéricas y se concluyó oficialmente la incorporación de la Celtiberia a el territorio provincial romano de Hispania.

En el año 153 aC tiene el primer conflicto grave con Roma, al dejar entrar en la ciudad a unos fugitivos de la ciudad de Segeda, de la tribu de los bellos. Los numantinos, al mando de Caro de Segeda consiguen derrotar a un ejército de 30.000 hombres mandados por el consul Quinto Fulvio Nobilior. Roma decidió someter esta población como castigo y escarmiento. Tras 20 años de resistencia y constantes humillaciones a varios generales, Roma envió a Publio Cornelio Escipion "El Africano", en el año 134 a.C. Este sitió la ciudad durante 11 meses, hasta su rendición. Tan grande fue la fama de este pueblo dentro del mundo romano, que más tarde, a las guerras celtibéricas contra Roma (153-133 a.C.) se las denominó "guerras numantinas".

Al ser conquistado por Roma, además del estado lamentable en que posiblemente quedó, el castro sufrió una gran reconstrucción urbanística. Esta conservó las estructura básicas de la ciudad e incluso los servicios urbanos, pero todas las viviendas fueron reedificadas con los sistemas romanos.

## PALANTIA( PALENCIA)

Pueblo vacceo que soportó asedios y enfrentamientos desde el 151 al 134 a.C. Su origen se pierde en la prehistoria y entre las leyendas de los pueblos pre-

romanos. Una tradición afirma que fue fundada por Palatuo, jefe vacceo e hijo de Rómulo para unos o son los griegos quienes la fundaron y eligieron para ella el nombre de la diosa Pallas, que daban a Minerva, para otros.

Es nombrada esta ciudad por los historiadores antiguos (Apiano, Estrabon, Tito Livio) y por los geógrafos y naturalistas (Mela, Plinio). Precisamente Pomponio Mela escribe "*clarisimae fuerunt Palantia et Numantia*". Las relaciones entre estas dos ciudades, principales dentro de la Celtiberia en las que se centró la mayor oposición a la invasión romana, pueden darnos alguna pista sobre su antigüedad.

## SEKAIZA O SEGEDA

Segeda era un asentamiento prerromano de la tribu de los Bellos. Ciudad celtibérica citada en los textos clásicos por Apiano, Estrabón.... La etimología del topónimo es celta y su significado "poderosa". Los celtíberos la llamaron Secaiza, nombre conservado en las monedas acuñadas en la propia ciudad. Estaba situado en la Comarca de Calatayud (Zaragoza), concretamente en la zona correspondiente a la actual Mara y parte de Belmonte de Gracián.

Se verá envuelta en las Guerras Celtibéricas por el intento de ampliar las murallas de la ciudad en el 154 aC, que Roma lo usará como *cassus belli* para la conquista de la celtiberia. Se aliarán a una de las tribus celtíberas más poderosas, los arévacos, cuya ciudad más importante es Numancia. Las fuerzas combinadas de ambos pueblos se enfrentaron El año 153 aC al ejército romano mandado por Quinto Fulvio Nobilior, compuesto por 30.000 hombres, y el ejército celtibérico de segedenses y numantinos al mando de Caro de Segeda. El resultado de esta primera batalla fue a favor de los celtíberos. Este fue el primer envite y derrota, mas tarde lo rechazaron en Numancia también.

Éste era Caro según nos narra Apiano *“Y así se envió contra ellos a Nobilior con un ejército de casi treinta mil hombres. Cuando los segedenses conocieron su llegada, no habiendo aún terminado el muro, se refugiaron con sus mujeres y niños al territorio de los arevacos, rogandoles que los acogiesen; no solo fueron acogidos sino que como caudillo se eligió a Caro de Segeda, famoso por su valor”*.

## TERMANCIA, MONTEJO DE TIERMES, SORIA.

Situada en el municipio de Montejo de Tiermes, cerca de Soria y asentada desde el S. VI a.C. Los celtíberos en este caso la tribu arévaca escavaban sus casas en la piedra caliza, y cuenta con una importante necrópolis cerca. Como la mayoría de los asentamientos íberos, se encuentra ubicada en lo alto de un castro. Enfrente una pared de piedra que funciona como posible cantera y que aparece en forma de cerro donde discurre un río por lo bajo.

Aparte de las casas posee un Gradario rupestre. La construcción consta de unas gradas labradas en la piedra siguiendo la configuración de las rocas. Su utilización fue pública y la construcción posiblemente arévaca, siendo utilizado como teatro.

Las “Casas rupestres de Taracena” y “de las Hornacinas” son construcciones realizadas en la roca arenisca para defenderse del duro y frío clima soriano. Hay de una y dos plantas, incluso alguna con sótano. Quedan los agujeros de las vigas que soportaban las cubiertas. Posiblemente de iniciación arévaca, pero la modificación en época romana es muy evidente. En la época romana, el castro arévaco fue claramente hostil hacia la conquista romana, como por otra parte lo fueron todos los pertenecientes a esta zona celtíbera. Durante mucho tiempo (guerras celtibéricas) resistió, pero en el año 98 aC el cónsul Tito Didio rindió la ciudad. En la dominación romana vive sus años de esplendor, con grandes construcciones y viviendas de cierta importancia.



## UXAMA ARGAEA

Uxama Argaela es una ciudad celtíbero-romana. Perteneciente actualmente al municipio de Burgo de Osma en la provincia de Soria. Uxama Argaela se encuentra situada en el alto del Castro de Osma, con un emplazamiento excelente sobre la profunda hoz realizada por el río Ucero. En este solar se asentó la ciudad arévaca y posteriormente la hispanorromana; Uxama quedaba comunicada por la vía Astúrica a Caesar Augusta con otros centros de gran importancia, caso de Clunia, Numancia y otros. De la ciudad partían vías secundarias, en dirección sur y suroeste, que le comunicaban con otras ciudades del propio Convento Jurídico Cluniense, al que pertenecían. Como una más de las ciudades de los arévacos, participó activamente en las Guerras Celtibéricas (153-133 aC), para, más tarde, apoyar la causa de Sertorio, por lo que fue destruida por Pompeyo en el año 72 aC, aunque fue reconstruida poco después.

Mencionada por Plinio y por Ptolomeo, como una de las comunidades del conventus iuridicus Cluniensis de la provincia Hispania Citerior Tarracensis, se convirtió en municipium bajo Tiberio, empezando un importante proceso de monumentalización, que consistió en la construcción de un pequeño foro, una serie de grandes mansiones urbanas, unas murallas y un verdadero barrio fabril a orillas del río Ucero.

Posteriormente aparece como una mansión (siglo III) de la importante calzada romana que unía Caesaraugusta (Zaragoza) y Astúrica Augusta (Astorga, León) a través del valle del Duero.

## OTRAS CIUDADES

- ⊗ Ocelum.(Medinaceli, Soria)
- ⊗ Salduie (Zaragoza)
- ⊗ Gerunda (Girona);
- ⊗ Virobesca (Briviesca),
- ⊗ Deobriga (Puentelarrá)

- ⊗ Salionca (Poza de la Sal),
- ⊗ Contestani Illici (Elche);
- ⊗ Lucentum (Alicante);
- ⊗ Saetabis (Xátiva)
- ⊗ Dertosa (Tortosa);
- ⊗ Gerunda (Girona)
- ⊗ Indika (junto a Ampurias Lobetum (Cuenca),
- ⊗ Sixo (Almuñécar),
- ⊗ Nardinium (acaso Gijón).
- ⊗ Ilipa (Alcalá del Río)
- ⊗ Onoba (Huelva),
- ⊗ Malaka. Malaga.
- ⊗ Astigi (Écija),
- ⊗ Lacobriga (Carrión de los Condes);
- ⊗ Oliba (Ávila)

## CIUDADES LUSITANAS

- ⊗ Verurium (Aveiro),
- ⊗ Velladis (Avelhaes),
- ⊗ Aritium (Alvega),
- ⊗ Tacubis (tal vez Abrantes),
- ⊗ Selium (tal vez Seixo),
- ⊗ Aeminium (Coimbra),
- ⊗ Talabriga (Souza),
- ⊗ Arabriga (Alemquer),
- ⊗ Olisipo (Lisboa),
- ⊗ Scallabis (Santarem),
- ⊗ Caurium (Coria),
- ⊗ Rusticana (Galisteo),
- ⊗ Turmogum (Garrovillas de Alconetar),
- ⊗ Norba Caesarina (Cáceres),
- ⊗ Lavares (Talavera la Real),
- ⊗ Liciniana (Santa Cruz del Puerto),
- ⊗ Braca (Braga, Portugal).



ROMA

Se denominó consulado a la magistratura romana que sustituyó a la monarquía al frente del Estado. Cada año se elegían dos cónsules. Aquí te damos una lista por si te interesa saber quien manda en tu partida.

CÓNSULES DURANTE LA CONQUISTA DE HISPANIA

AÑO	CONSULES.			
219	Θ	Lucius Aemilius Paullus I	Ψ	Marcus Livius Salinator I
218	Θ	Publius Cornelius Scipio	Ψ	Tiberius Sempronius Longus
217	Θ	Gnaeus Servilius Geminus	Ψ	Gaius Flaminius II
216	Θ	Lucius Aemilius Paullus II	Ψ	Gaius Terentius Varro
215	Θ	Lucius Postumius Albinus III	Ψ	Tiberius Sempronius Gracchus I
214	Θ	Quintus Fabius Maximus Verrucosus IV	Ψ	Marcus Claudius Marcellus III
213	Θ	Quintus Fabius Maximus	Ψ	Tiberius Sempronius Gracchus II
212	Θ	Appius Claudius Pulcher	Ψ	Quintus Fulvius Flaccus III
211	Θ	Publius Sulpicius Galba I	Ψ	Gnaeus Fulvius Centumalus
210	Θ	Marcus Valerius Laevinus II	Ψ	Marcus Claudius Marcellus IV
209	Θ	Quintus Fabius Maximus Verrucosus V	Ψ	Quintus Fulvius Flaccus IV
208	Θ	Titus Quinctius Crispinus	Ψ	Marcus Claudius Marcellus V
207	Θ	Gaius Claudius Nero	Ψ	Marcus Livius Salinator II
206	Θ	Quintus Caecilius Metellus	Ψ	Lucius Veturius Philo
205	Θ	Publius Cornelius Scipio Africanus I	Ψ	PubliusLicinius Crassus
204	Θ	Marcus Cornelius Cethegus	Ψ	Publius Sempronius Tuditanus
203	Θ	Gaius Servilius Geminus	Ψ	Gnaeus Servilius Caepio
202	Θ	Tiberius Claudius Nero	Ψ	Marcus Servilius Geminus
201	Θ	Gnaeus Cornelius Lentulus	Ψ	Publius Aelius Paetus
200	Θ	Publius Sulpicius Galba II	Ψ	Gaius Aurelius Cotta
199	Θ	Lucius Cornelius Lentulus	Ψ	Publius Villius Tappulus
198	Θ	Titus Quinctius Flaminius	Ψ	Sextus Aelius Paetus
197	Θ	Gaius Cornelius Cethegus	Ψ	Quintus Minucius Rufus
196	Θ	Lucius Furius Purpurio	Ψ	Marcus Claudius Marcellus
195	Θ	Lucius Valerius Flaccus	Ψ	Marcus Porcius Cato
194	Θ	Publius Cornelius Scipio Africanus II	Ψ	Tiberius Sempronius Longus
193	Θ	Lucius Cornelius Merula	Ψ	Quintus Minucius Thermus
192	Θ	Lucius Quinctius Flaminius	Ψ	Gnaeus Domitius Ahenobarbus
191	Θ	Publius Cornelius Scipio Nasica	Ψ	Manius Acilius Glabrio
190	Θ	Lucius Cornelius Scipio Asiaticus	Ψ	Gaius Laelius

HISPANIA

AÑO		CONSULES.
189	⊖ Gnaeus Manlius Vulso	Ψ Marcus Fulvius Nobilior
188	⊖ Marcus Valerius Messalla	Ψ Gaius Livius Salinator
187	⊖ Marcus Aemilius Lepidus I	Ψ Gaius Flaminius
186	⊖ Spurius Postumius Albinus	Ψ Quintus Marcius Philippus I
185	⊖ Appius Claudius Pulcher	Ψ Marcus Sempronius Tuditanus
184	⊖ Publius Claudius Pulcher	Ψ Lucius Porcius Licinius
183	⊖ Quintus Fabius Labeo	Ψ Marcus Claudius Marcellus
182	⊖ Lucius Aemilius Paullus I	Ψ Gnaeus Baebius Tamphilus
181	⊖ Publius Cornelius Cethegus	Ψ Marcus Baebius Tamphilus
180	⊖ Aulus Postumius Albinus	Ψ Gaius Calpurnius Piso
179	⊖ Lucius Manlius Acidinus	Ψ Quintus Fulvius Flaccus
178	⊖ Aulus Manlius Vulso	Ψ Marcus Junius Brutus
177	⊖ Gaius Claudius Pulcher	Ψ Tiberius Sempronius Gracchus I
176	⊖ Gnaeus Cornelius Scipio Hispanus	Ψ Quintus Petillius Spurinus
175	⊖ Marcus Aemilius Lepidus II	Ψ Publius Mucius Scaevola
174	⊖ Spurius Postumius Albinus	Ψ Quintus Mucius Scaevola
173	⊖ Lucius Postumius Albinus	Ψ Marcus Popillius Laenas
172	⊖ Publius Aelius Ligus	Ψ Gaius Popillius Laenas I
171	⊖ Gaius Cassius Longinus	Ψ Publius Licinius Crassus
170	⊖ Aulus Atilius Serranus	Ψ Aulus Hostilius Mancinus
169	⊖ Gnaeus Servilius Caepio	Ψ Quintus Marcius Philippus II
168	⊖ Lucius Aemilius Paullus II	Ψ Gaius Licinius Crassus
167	⊖ Quintus Aelius Paetus	Ψ Marcus Junius Pennus
166	⊖ Gaius Sulpicius Galba	Ψ Marcus Claudius Marcellus I
165	⊖ Titus Manlius Torquatus	Ψ Gnaeus Octavius
164	⊖ Aulus Manlius Torquatus	Ψ Quintus Cassius Longinus
163	⊖ Tiberius Sempronius Gracchus II	Ψ Marcus JuventiusThalna
162	⊖ Publius Cornelius Scipio Nasica Corculum I	Ψ GaiusMarcius Figulus I
161	⊖ Marcus Valerius Messalla	Ψ Gaius Fannius Strabo
160	⊖ Marcus Cornelius Cethegus	Ψ Lucius Anicius Gallus
159	⊖ Gnaeus Cornelius Dolabella	Ψ Marcus Fulvius Nobilior
158	⊖ Marcus Aemilius Lepidus	Ψ Gaius Popillius Laenas II
157	⊖ Sextus Julius Caesar	Ψ Lucius Aurelius Orestes
156	⊖ Lucius Cornelius Lentulus Lupus	Ψ Gaius Marcius Figulus II
155	⊖ Publius Cornelius Scipio Nasica Corculum II	Ψ Marcus Claudius Marcellus II
154	⊖ Lucius Postumius Albinus	Ψ Quintus Opimius
153	⊖ Titus Annius Luscus	Ψ Quintus Fulvius Nobilior
152	⊖ Lucius Valerius Flaccus	Ψ Marcus Claudius Marcellus III
151	⊖ Aulus Postumius Albinus	Ψ Lucius Licinius Lucullus
150	⊖ Titus Quinctius Flaminius	Ψ Manius Acilius Balbus

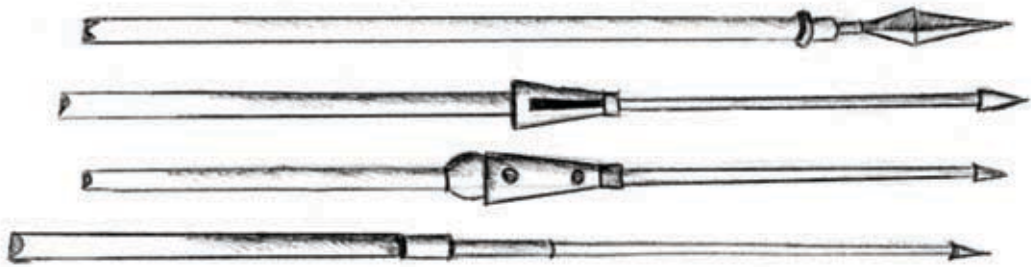
AÑO	CONSULES.			
149	Θ	Manius Manilius	Ψ	Lucius Marcius Censorinus
148	Θ	Spurius Postumius Albinus Magnus	Ψ	Lucius Calpurnius Piso Caesoninus
147	Θ	Publius Cornelius Scipio Africanus Aemilianus I	Ψ	Gaius Livius Drusus
146	Θ	Gnaeus Cornelius Lentulus	Ψ	Lucius Mummius Achaicus
145	Θ	Quintus Fabius Maximus Aemilianus	Ψ	Lucius Hostilius Mancinus
144	Θ	Servius Sulpicius Galba	Ψ	Lucius Aurelius Cotta
143	Θ	Appius Claudius Pulcher	Ψ	Quintus Caecilius Metellus Macedonicus
142	Θ	Quintus Fabius Maximus Servilianus	Ψ	Lucius Caecilius Metellus Calvus
141	Θ	Gnaeus Servilius Caepio	Ψ	Quintus Pompeius
140	Θ	Quintus Servilius Caepio	Ψ	Gaius Laelius Sapiens
139	Θ	Gnaeus Calpurnius Piso	Ψ	Marcus Popillius Laenas
138	Θ	Publius Cornelius Scipio Nasica Serapio	Ψ	Decimus Junius Brutus Callaicus
137	Θ	Marcus Aemilius Lepidus Porcina	Ψ	Gaius Hostilius Mancinus
136	Θ	Lucius Furius Philus	Ψ	Sextus Atilius Serranus
135	Θ	Quintus Calpurnius Piso	Ψ	Servius Fulvius Flaccus
134	Θ	Gaius Fulvius Flaccus	Ψ	Publius Cornelius Scipio Africanus Aemilianus II
133	Θ	Lucius Calpurnius Piso Frugi	Ψ	Publius Mucius Scaevola
132	Θ	Publius Popillius Laenas	Ψ	Publius Rupilius
131	Θ	Lucius Valerius Flaccus	Ψ	Publius Licinius Crassus Dives Mucianus
130	Θ	Lucius Cornelius Lentulus	Ψ	Marcus Perperna
129	Θ	Gaius Sempronius Tuditanus	Ψ	Manius Aquillius
128	Θ	Titus Annius Rufus	Ψ	Gnaeus Octavius
127	Θ	Lucius Cornelius Cinna	Ψ	Lucius Cassius Longinus Ravilla
126	Θ	Marcus Aemilius Lepidus	Ψ	Lucius Aurelius Orestes
125	Θ	Marcus Fulvius Flaccus	Ψ	Marcus Plautius Hypsaesus
124	Θ	Gaius Cassius Longinus	Ψ	Gaius Sextius Calvinus
123	Θ	Titus Quinctius Flaminius	Ψ	Quintus Caecilius Metellus Balaricus
122	Θ	Gnaeus Domitius Ahenobarbus	Ψ	Gaius Fannius
121	Θ	Quintus Fabius Maximus Allobrigicus	Ψ	Lucius Opimius
120	Θ	Gaius Papirius Carbo	Ψ	Publius Manilius
119	Θ	Lucius Aurelius Cotta	Ψ	Lucius Caecilius Metellus Delmaticus
118	Θ	Quintus Marcius Rex	Ψ	Marcus Porcius Cato

AÑO	CONSULES.		
117	Θ	Lucius Caecilius Metellus Diadematus	Ψ Quintus Mucius Scaevola
116	Θ	Quintus Fabius Maximus Eburnus	Ψ Gaius Licinius Geta
115	Θ	Marcus Aemilius Scaurus	Ψ Marcus Caecilius Metellus
114	Θ	Manius Acilius Balbus	Ψ Gaius Porcius Cato
113	Θ	Gnaeus Papirius Carbo	Ψ Gaius Caecilius Metellus Caprarius
112	Θ	Lucius Calpurnius Piso Caesoninus	Ψ Marcus Livius Drusus
111	Θ	Publius Cornelius Scipio Nasica Serapio	Ψ Lucius Calpurnius Bestia
110	Θ	Spurius Postumius Albinus	Ψ Marcus Minucius Rufus
109	Θ	Quintus Caecilius Metellus Numidicus	Ψ Marcus Junius Silanus
108	Θ	Servius Sulpicius Galba	Ψ Lucius Hortensius
107	Θ	Lucius Cassius Longinus	Ψ Gaius Marius I
106	Θ	Quintus Servilius Caepio	Ψ Gaius Atilius Serranus
105	Θ	Gnaeus Mallius Maximus	Ψ Publius Rutilius Rufus
104	Θ	Gaius Flavius Fimbria	Ψ Gaius Marius II
103	Θ	Lucius Aurelius Orestes	Ψ Gaius Marius III
102	Θ	Quintus Lutatius Catulus	Ψ Gaius Marius IV
101	Θ	Manius Aquilius	Ψ Gaius Marius V
100	Θ	Lucius Valerius Flaccus	Ψ Gaius Marius VI
99	Θ	Aulus Postumius Albinus	Ψ Marcus Antonius
98	Θ	Quintus Caecilius Metellus Nepos	Ψ Titus Didius
97	Θ	Gnaeus Cornelius Lentulus	Ψ Publius Licinius Crassus
96	Θ	Gaius Cassius Longinus	Ψ Gnaeus Domitius Ahenobarbus
95	Θ	Lucius Licinius Crassus	Ψ Quintus Mucius Scaevola
94	Θ	Gaius Coelius Caldus	Ψ Lucius Domitius Ahenobarbus
93	Θ	Gaius Valerius Flaccus	Ψ Marcus Herennius
92	Θ	Gaius Claudius Pulcher	Ψ Marcus Perperna
91	Θ	Sextus Julius Caesar	Ψ Lucius Marcus Philippus
90	Θ	Lucius Julius Caesar	Ψ Publius Rutilius Lupus
89	Θ	Gnaeus Pompeius Strabo	Ψ Lucius Porcius Cato
88	Θ	Lucius Cornelius Sulla I	Ψ Quintus Pompeius Rufus
87	Θ	Lucius Cornelius Cinna I	Ψ Gnaeus Octavius
86	Θ	Lucius Cornelius Cinna II	Ψ Gaius Marius VII
85	Θ	Lucius Cornelius Cinna III	Ψ Gnaeus Papirius Carbo I
84	Θ	Lucius Cornelius Cinna IV	Ψ Gnaeus Papirius Carbo II
83	Θ	Lucius Cornelius Scipio Asiaticus	Ψ Gaius Norbanus
82	Θ	Gnaeus Papirius Carbo III	Ψ Gaius Marius



AÑO	CONSULES.			
81	Θ	Gnaeus Cornelius Dolabella	Ψ	Marcus Tullius Decula
80	Θ	Lucius Cornelius Sulla II	Ψ	Quintus Caecilius Metellus Pius
79	Θ	Appius Claudius Pulcher	Ψ	Publius Servilius Vatia
78	Θ	Marcus Aemilius Lepidus	Ψ	Quintus Lutatius Catulus
77	Θ	Mamercus Aemilius Lepidus Livianus	Ψ	Decimus Junius Brutus
76	Θ	Gnaeus Octavius	Ψ	Gaius Scribonius Curio
75	Θ	Gaius Aurelius Cotta	Ψ	Lucius Octavius
74	Θ	Marcus Aurelius Cotta	Ψ	Lucius Licinius Lucullus
73	Θ	Gaius Cassius Longinus	Ψ	Marcus Terentius Varro Lucullus
72	Θ	Gnaeus Cornelius Lentulus Clodianus	Ψ	Lucius Gellius Publicola
71	Θ	Publius Cornelius Lentulus Sura	Ψ	Gnaeus Aufidius Orestes
70	Θ	Marcus Licinius Crassus I	Ψ	Gnaeus Pompeius Magnus I
69	Θ	Quintus Caecilius Metellus Creticus	Ψ	Quintus Hortensius
68	Θ	Lucius Caecilius Metellus	Ψ	Quintus Marcius Rex
67	Θ	Manius Acilius Glabrio	Ψ	Gaius Calpurnius Piso
66	Θ	Manius Aemilius Lepidus	Ψ	Lucius Volcacius Tullus
65	Θ	Lucius Manlius Torquatus	Ψ	Lucius Aurelius Cotta
64	Θ	Lucius Julius Caesar	Ψ	Gaius Marcius Figulus
63	Θ	Gaius Antonius	Ψ	Marcus Tullius Cicero
62	Θ	Decimus Junius Silanus	Ψ	Lucius Licinius Murena
61	Θ	Marcus Valerius Messalla Niger	Ψ	Marcus Pupius Piso Frugi Calpurnianus
60	Θ	Lucius Afranius	Ψ	Quintus Caecilius Metellus Celer
59	Θ	Gaius Julius Caesar I	Ψ	Marcus Calpurnius Bibulus
58	Θ	Lucius Calpurnius Piso Caesoninus	Ψ	Aulus Gabinius
57	Θ	Publius Cornelius Lentulus Spinther	Ψ	Quintus Caecilius Metellus Nepos
56	Θ	Gnaeus Cornelius Lentulus Marcellinus	Ψ	Lucius Marcius Philippus
55	Θ	Marcus Licinius Crassus II	Ψ	Gnaeus Pompeius Magnus II
54	Θ	Appius Claudius Pulcher	Ψ	Lucius Domitius Ahenobarbus
53	Θ	Marcus Valerius Messalla Rufus	Ψ	Gnaeus Domitius Calvinus I
52	Θ	Quintus Caecilius Metellus Pius Scipio	Ψ	Gnaeus Pompeius Magnus III
51	Θ	Marcus Claudius Marcellus	Ψ	Servius Sulpicius Rufus
50	Θ	Lucius Aemilius Lepidus Paullus	Ψ	Gaius Claudius Marcellus
49	Θ	Lucius Cornelius Lentulus Crus	Ψ	Gaius Claudius Marcellus
48	Θ	Gaius Julius Caesar II	Ψ	Publius Servilius Isauricus I
47	Θ	Quintus Fufius Calenus	Ψ	Publius Vatinius
46	Θ	Gaius Julius Caesar III	Ψ	Marcus Aemilius Lepidus I

AÑO	CONSULES.		
45	⊖	Gaius Julius Caesar IV consulado en solitario	
44	⊖	Gaius Julius Caesar V	Ψ Marcus Antonius I
43	⊖	Aulus Hirtius	Ψ Gaius Vibius Pansa
42	⊖	Marcus Aemilius Lepidus II	Ψ Lucius Munatius Plancus
41	⊖	Publius Servilius Isauricus II	Ψ Lucius Antonius
40	⊖	Gaius Asinius Pollio	Ψ Gnaeus Domitius Calvinus II
39	⊖	Gaius Calvisius Sabinus	Ψ Lucius Marcius Censorinus
38	⊖	Appius Claudius Pulcher	Ψ Gaius Norbanus Flaccus
37	⊖	Lucius Caninius Gallus	Ψ Marcus Vipsanius Agrippa I
36	⊖	Marcus Cocceius Nerva	Ψ Lucius Gellius Publicola
35	⊖	Lucius Cornificius	Ψ Sextus Pompeius
34	⊖	Marcus Antonius II	Ψ Lucius Scribonius Libo
33	⊖	Imperator Caesar Augustus II	Ψ Lucius Volcacius Tullus
32	⊖	Gnaeus Domitius Ahenobarbus	Ψ Gaius Sosius
31	⊖	Imperator Caesar Augustus III	Ψ Marcus Valerius Messalla Corvinus
30	⊖	Imperator Caesar Augustus IV	Ψ Marcus Licinius Crassus
29	⊖	Imperator Caesar Augustus V	Ψ Sextus Appuleius
28	⊖	Imperator Caesar Augustus VI	Ψ Marcus Vipsanius Agrippa II
27	⊖	Imperator Caesar Augustus VII	Ψ Marcus Vipsanius Agrippa III
26	⊖	Imperator Caesar Augustus VIII	Ψ Titus Statilius Taurus II
25	⊖	Imperator Caesar Augustus VIII	Ψ Marcus Junius Silanus
24	⊖	Imperator Caesar Augustus X	Ψ Gaius Norbanus Flaccus
23	⊖	Imperator Caesar Augustus XI	Ψ Aulus Terentius Varro Murena
22	⊖	Lucius Arruntius	Ψ Marcus Claudius Marcellus Aeserninus
21	⊖	Quintus Aemilius Lepidus	Ψ Marcus Lollius
20	⊖	Marcus Appuleius	Ψ Publius Silius Nerva
19	⊖	Quintus Lucretius Vespillo	Ψ Gaius Sentius Saturninus



# HISPANIA ROMANIZADA

La organización social en la Hispania romana era compleja debido a la diversidad de individuos que la poblaban, que podían ser desde romanos o itálicos, establecidos como colonos, a indígenas que tenían diferentes relaciones con éstos. La jerarquía social existente en Hispania durante la República podría ser la siguiente:

- ⊖ **Aristocracia:** formada por patricios, descendientes de los pater o fundadores de Roma, y equites, o industriales y comerciantes de gran poder económico. En el caso de los últimos, la concesión del cargo dependía muchas veces de la compra del puesto.
- ⊖ **Plebeyos:** está formado por el proletariado que de forma libre trabaja en las actividades económicas de la República.
- ⊖ **Libertos:** se trata de esclavos que se han ganado la libertad, bien pagándosela, bien por concesión del dueño. Suelen adquirir el Nomen de la familia que los ha liberado.
- ⊖ **Esclavos:** se trata de siervos sin ninguna libertad dependientes de los estratos libres. En Hispania se dedicarán a la minería, a la artesanía y al comercio. También destacarán en el desarrollo de la agricultura extensiva.

Otra cuestión es la del papel según el origen de la persona:

- ⊖ Hay personas que tienen la ciudadanía de pleno derecho; se les da tierras de explotación productiva.
- ⊖ Las hay que carecen de ciudadanía en un lugar, pero que la poseen en otro. A éstas se les suele entregar tierras solo de subsistencia.
- ⊖ Hay indígenas, normalmente dirigidos, que disponen de derechos.

- ⊖ Otros indígenas no disponen de derechos.
- ⊖ En la parte íbera existe una relación de servidumbre comunitaria de una ciudad frente a otras ciudades romanas, lo que desaparecerá con el esclavismo.
- ⊖ En la parte céltica se encuentran los devoti, que son grupos sociales que se someten voluntariamente a otros, lo que indica la existencia de una cierta marginación social. (Esto está reflejado en el apartado de ejércitos, dado que es algo exclusivo de la vida militar).

## TRIBUS HISPÁNICAS

Hemos dividido las jerarquías en dos grupos; Íberos y Celtas. Tal y como lo hemos planteado en el primer capítulo con el desglosamiento de las tribus aquí estamos obligados hacer lo mismo. Ya que no comparten idioma ni muchas de las costumbres, por lo tanto su jerarquía es diferente.

## SOCIEDAD ÍBERA

La sociedad íbera, estaba fuertemente jerarquizada por varias castas sociales muy dispares, todas ellas con una perfecta y bien definida misión para hacer funcionar correctamente una sociedad que dependía de ella misma para mantener a su ciudad. Esta sociedad tenía una fuerte distinción de clases. Dentro del pueblo se distinguían clases ricas y pobres. Una saga de aristócratas y príncipes íberos sometía a otras castas de inferior rango.

## ARISTÓCRATAS

Sólo los aristócratas podían ser guerreros, estando las clases bajas limitadas al cultivo y la artesanía. La casta guerrera tenía como cabeza de grupo a los jefes o "príncipes" íberos. El resto son guerreros de las familias adineradas e importantes del poblado.

Los guerreros vestían túnicas de lino púrpura, lo que les daba gran prestancia en la batallas. Utilizaban un disco pectoral a modo de armadura que sujetaban a la espalda con correas, y un gran cinturón para colgar la espada. Llevaban además escudos y cascos hechos en cuero.

## SACERDOTES

En general esta casta esta presidida por mujeres. Las sacerdotisas gozaban de gran prestigio, ya que eran las que estaban en continuo contacto con el mundo de los dioses, aunque también había hombres que desarrollaban una tarea mística, prueba de ello son los sacerdotes lusitanos, que leían el futuro en los intestinos de los guerreros enemigos. Las sacerdotisas eran quizás las que más adornos tenían. De ellas vienen la mantilla y la peineta, con la que se solían cubrir la cabeza y el cuerpo, un ejemplo de ello es la Dama de Elche, y los moños que hoy se pueden ver en partes de Valencia.

## LOS ARTESANOS

Otra de las castas era la de los artesanos, apreciados porque de ellos salían los ropajes con los que se vestían y resguardaban del frío, los que elaboraban calzado, los que modelaban vasijas en las que guardar agua y alimentos y, sobre todo, por ser los que les hacían, a medida, armas y armaduras. Esta es la clase social media-baja ibera. Esta casta trabaja básicamente para mantener el estatus de las familias aristócratas.

## CLASES BAJAS

Finalmente estaba lo que se podría llamar “el pueblo llano”, gente de distintos oficios que se dedicaban a los trabajos más duros. Las labores del campo y del ganado, las construcciones etc..

## SOCIEDAD CELTA

La unidad básica de la sociedad celta era la tribu. Cada tribu estaba constituida por varios clanes y cada clan por varias familias. Existía una minoría que concentraba todas las riquezas y dominaba al resto de la sociedad.

## JEFES Y CAUDILLOS

El jefe se denomina al líder de la ciudad y el que toma las decisiones mas importantes siempre en consenso o con el consejo de los guerreros de los clanes mas importantes de la tribu. Los caudillos son los diligentes guerreros. En muchas ocasiones es el jefe el que elige al caudillo de sus guerreros para ir a la guerra. También el mismo puede auto proclamarse caudillo si el resto de los clanes están de acuerdo.

## GUERREROS

Los guerreros es una casta abierta excepto para los hombre no libres. Tanto guerreros nobles como artesanos pueden ser guerreros o llamados a la guerra en cualquier momento. Ciertamente los guerreros de élite serán siempre los de clase social más alta, mientras que el resto se quedan en morralla. En algunas tribus celtas o galaicas se han observado mujeres que van a la guerra. Por lo general son mujeres de importantes caudillos y cuando lo hacen atacan como caballería. Es poco usual, pero se puede dar el caso.

## DRUIDAS

La definición más inmediata de un druida es la de sacerdote celta. Ahora bien, los druidas no eran solamente sacerdotes, en el sentido que hoy se le atribuye a la palabra, sino que ejercían las más altas funciones legales y educativas. Los druidas estaban por encima de los jefes de las tribus y podían moverse con libertad por todo el territorio. Aconsejaban



a jefes y nobles, dirimían disputas y se encargaban de conservar las tradiciones.

La educación de los druidas constaba de una dura instrucción de veinte años, después de los cuales un pupilo podía ser aceptado en la orden. A partir de ese momento sería respetado por la sociedad en calidad de líder religioso y moral. Sus jerarquías abarcaban cuatro categorías:

- ⊖ Los **Amdaurs** (aspirantes a druidas), que vestían túnicas amarillas y eran los estudiantes.
- ⊖ Los **Vates**, que vestían de rojo, practicaban la profecía y estudiaban filosofía, astronomía, medicina y oratoria. Compilaban los conocimientos de todo tipo, para luego transmitido al pueblo y a sus sucesores.
- ⊖ **Bardos**, que vestían túnicas azules, eran los encargados de recitar, en prosa o versos, las proezas de los guerreros, de cantar las alabanzas a los dioses.
- ⊖ Los **Druidas** propiamente dicho, vestidos con túnicas blancas, quienes además de cumplir funciones sacerdotales, llevaban a cabo los sacrificios rituales y familiares, ejercían la autoridad de jueces supremos e inapelables y mantenían latentes los mitos y tradiciones del clan.

Los Druidas de los rangos mayores solían usar cascos con cuernos durante ciertas ceremonias, especialmente los sacrificios humanos y los ritos de fertilidad, ya que las astas evocaban al Dios Cernunnos, y eran un símbolo de virilidad y fertilidad masculina. El Dios astado era el encargado del aspecto masculino de la Naturaleza y el controlar el tránsito de los hombres entre la Vida y la Muerte, como en toda comunidad samánica, ejercía el poder supremo era el Dios indiscutido del Mundo Inferior.

## PERSONAS LIBRES

Este grupo social lo constituían todo tipo de funcionarios de la ciudad, artesanos, ganaderos, agricultores, herreros, alfareros, tejedoras, etc... Todas las profesiones necesarias para el buen funcionamiento de la sociedad.

## PERSONAS NO LIBRES

A pesar de que las tribus celtas y celtibéricas tenían en su carácter no ser esclavos de Roma si es cierto que ellos tenían en su sociedad personas no libres. Generalmente, sus tareas eran las de sirvientes y llegaban a tener una familiaridad extrema. Muchas otras personas no libres eran huérfanos, personas sin clan que eran acogidos por otros.



# RELIGION Y MORAL

## ROMA

En el mundo romano se practica una religión porque se pertenece a una comunidad determinada. El ciudadano participa en el culto público de su ciudad, el artesano en el de su *colegium*, el soldado en el de su unidad, el habitante de una ciudad en el de su barrio y el individuo privado en el de su familia. De acuerdo con su posición social, un romano participa en varios de esos cultos. Una ciudad de derecho romano o latino honra obligatoriamente los dioses tutelares de Roma, la “Triada capitolina” (Júpiter, Juno y Minerva). Por lo demás es libre para componer el resto de su panteón de dioses. Supeditando los, siempre, a la Triada.

Independientemente de las prácticas individuales, la religión de la colectividad cívica se celebra en las plazas, ante los templos, bajo la autoridad y la dirección de los magistrados y los sacerdotes públicos. En el politeísmo romano los propios dioses se dividen los diferentes campos de acción y ninguno de ellos es dueño absoluto, ni siquiera el dios soberano Júpiter.

## DIOSES

En el momento de la fundación de Roma, los dioses eran *númina*, manifestaciones divinas, sin rostro y forma, pero no por ello menos poderosas. La idea de dioses con forma antropomorfa surgió con posterioridad a consecuencia de la influencia de etruscos y griegos, cuyas deidades tenían forma humana. Algunos de los dioses romanos son al menos tan viejos como la fundación de Roma.

Un grupo de doce dioses llamados *Dii Consentes* fueron especialmente honrados por los romanos:

- ⊗ **Juppiter:** Dios patrón del estado romano.
- ⊗ **Juno:** La diosa de la maternidad; protectora de las mujeres.
- ⊗ **Minerva:** Es la diosa de la sabiduría, las artes, y las técnicas de guerra.
- ⊗ **Vesta:** Diosa del hogar.
- ⊗ **Ceres:** Era la diosa de la agricultura, las cosechas y la fecundidad.
- ⊗ **Diana:** La diosa virgen de la caza y protectora de la naturaleza.
- ⊗ **Venus:** Diosa principalmente relacionada con el amor, la belleza y la fertilidad.
- ⊗ **Marte:** Dios de la fertilidad, la vegetación, el ganado y el dios de la guerra.
- ⊗ **Mercurius:** Dios del comercio.
- ⊗ **Neptunus:** Dios que gobierna todas las aguas y mares.
- ⊗ **Volcanus:** Era dios del fuego y los volcanes, forjador del hierro y creador de armas y armaduras para dioses y héroes.
- ⊗ **Apollo:** Dios de la luz y el sol; la verdad y la profecía; el tiro con arco; la medicina y la curación; la música, la poesía.

Estos son los dioses citados por el poeta Ennius hacia el siglo III a.C. Sus estatuas estaban en el Foro y más tarde posiblemente en el *Porticus Deorum Consentium*. Un *lectisternium* es un banquete de los dioses. En él las estatuas de los dioses son ubicadas sobre cojines y se les ofrecía diversos alimentos. El número 12 fue importado de los etruscos, quienes posiblemente rendían culto a un panteón de 12 dioses. No obstante, los *Dii Consentes* se han identificado con deidades griegas (aunque el carácter original de los dioses romanos era diferente del de los griegos, pues no tenían mitos asociados).

Sin embargo, lo que mejor caracteriza a la religión romana tradicional es el culto familiar que recibían los Dii Familiares (dioses domésticos o familiares).

- ⊖ Lar Familiaris (espíritu guardian, un Genio, de la familia).
- ⊖ Lares Loci (espíritus guardianes del lugar donde la casa estaba construida).
- ⊖ Genius del paterfamilias (cabeza de familia).
- ⊖ Dii Penates (dioses patronos de la despensa).
- ⊖ Dii Manes (espíritus de los muertos).

Y cantidad de otras deidades domésticas, recibían culto de los miembros de la familia.

Otros dioses importantes son:

- ⊖ **Saturnus:** Dios de la agricultura y la cosecha.
- ⊖ **Quirinus:** Dios de la guerra y del ejército romano.
- ⊖ **Volturnus:** Dios del río, festividad el 27 de agosto.
- ⊖ **Pales:** Dios del ganado y los pastos.
- ⊖ **Furrina:** Diosa de origen etrusco.
- ⊖ **Flora:** Diosa de las flores, los jardines y la naturaleza.
- ⊖ **Carmenta:** Diosa protectora de los recién nacidos y las profecías.
- ⊖ **Pomona:** Diosa de la fruta.
- ⊖ **Portunus:** Dios romano de los puertos y bahías portuarias
- ⊖ **Fontanus:** Dios de las fuentes y manantiales.

A otra multitud de dioses se les rinde tradicionalmente culto. Deidades abstractas como la Fortuna, Concordia, Pax (Paz), Iustitia (Justicia), etc..

El espíritu piadoso de los romanos consiste en un constante deseo de traer

el favor divino sobre él, su familia y el estado. Por ello, el romano está, por naturaleza, deseoso de prestar el merecido homenaje y de sacrificar a las deidades extranjeras, especialmente si él está en su tierra. Para lograr la victoria en la guerra, los romanos pidieron a menudo el favor de los Dioses de sus enemigos, pagándoles con sacrificios mayores que aquéllos que les ofrecían sus oferentes nativos. Este espíritu, formado por la afluencia de extranjeros resultante del comercio o las conquistas, trajo nuevos cultos a Roma. Éstos fueron adoptados permitiendo a sus sacerdotes establecer templos en Roma.

## FUNCIONES DIVINAS

- ⊖ **Antevorta y postvorta:** Deidades romanas que prescribían los acontecimientos pasados y futuros. Como consejeras de la providencia eran invocadas especialmente por las mujeres en el parto. Antevorta cuidaba que el infante se presentase en la posición natural, y Postvorta facilitaba el alumbramiento cuando se presentaba de pies o sacaba éstos antes que la cabeza. Esta última suavizaba los dolores del parto y Antevorta daba la salud a la que había dado a luz.
- ⊖ **Cuba:** Divinidad romana que tenía cuidado de los niños durmiendo, y también la invocaban para que les infundiese un buen sueño.

Los dioses representaban distintivamente las necesidades prácticas de la vida diaria, como las sentía la comunidad romana a la que pertenecían. Se entregaban escrupulosamente a los ritos y ofrendas que consideraban apropiados. Así, Jano y Vesta guardaban la puerta y el hogar, los Lares protegían el campo y la casa, Pales los pastos, Saturno la siembra, Ceres el crecimiento del grano, Pomona la fruta, y Consus y Ops la cosecha. Incluso el majestuoso Júpiter, rey de los dioses, era honrado por la ayuda

que sus lluvias daban a las granjas y viñedos. En su más amplio carácter era considerado, a través de su arma de rayos, el director de la actividad humana y, por su amplio dominio, el protector de los romanos en sus expediciones militares allende las fronteras de su propio país. Prominentes en la época más antigua fueron los dioses Marte y Quirino, que a menudo se identificaban entre sí. Marte era un dios de la guerra al que se honraba en marzo y octubre. Los investigadores modernos creen que Quirino fue el patrón de la comunidad militar en tiempos de paz.

## UNA RELIGIÓN RITUALISTA

La religión de los romanos se basa en el rito y la práctica. No existe ninguna enseñanza, ninguna revelación sobre el sentido de lo religioso. Los ritos enuncian creencias implícitas; que los dioses existen, que son superiores pero favorables a los humanos, y que las relaciones con ellos son necesarias. Sin embargo nadie está obligado a formular explícitamente estas creencias ni adherirse a ellas, sino mediante la celebración de ritos.

Los principales ritos son el sacrificio y la adivinación.

- ⊖ El **sacrificio**, cuya forma más espectacular es el sacrificio sangriento, consiste en consagrar un animal doméstico a una divinidad con vistas a un banquete común. La víctima es sacrificada, troceada y repartida. Una parte del animal, que representa la divinidad, es quemada en el altar; la otra se reparte luego entre los celebrantes, se consume in situ o se vende en la carnicería. El sacrificio constituye, bajo una infinidad de variantes, el centro de toda liturgia pública o privada.
- ⊖ La **adivinación** consta de diferentes ritos. Por lo general los romanos interrogan a una divinidad para ob-

tener su aprobación a una decisión (auspicios). La consulta de los Libros sibilinos (colecciones de profecías que se remontan a la mítica Sibila) permite a los magistrados y a los sacerdotes de Roma recibir consejos en una situación difícil.

## CULTO DE LOS MUERTOS

De todos los ritos religiosos, los funerarios son los que dejan más huellas. Los ritos centrales de las exequias son más o menos iguales en todas partes. El difunto es enterrado a las puertas de las ciudades, burgos o villas en cementerios instalados a lo largo de las vías de paso.

El enterramiento, celebrado por los miembros de la familia, introduce al difunto entre dioses menores. Se supone que esta colectividad divina lleva una vida apagada y poco envidiable en los márgenes del mundo de los vivos.

Los difuntos sobreviven mientras su familia o un alma piadosa les celebre un culto. El culto de los muertos repite todos los años el sacrificio ofrecido por el cabeza de familia a los difuntos de la misma. Era muy importante para un romano de bien y religioso que tras su muerte los familiares le recordaran a través del culto. Esta era una manera de asegurarse cierta inmortalidad; el recuerdo.

Los modos de amortajamiento, se hacen en el culto doméstico, y varían según la familia. Los ciudadanos de cierta posición social, son enterrados en nichos o panteones de gran envergadura. El resto, esclavos, libertos, etc, son enterrados más pobremente incluso los que no llegan a la miseria son enterrados en los recintos de los "Colegium Funerarios", a los cuales han cotizado durante su vida para tener derecho a unas exequias y a una tumba decentes, así como a un servicio funerario anual.



El rito funerario siempre es el mismo. El difunto es llorado y llevado a la necrópolis, allí es incinerado o inhumado, tras un sacrificio que “consume” por primera vez, como los dioses, bajo la forma de humo. En el momento del entierro propiamente dicho, se ofrece un

segundo sacrificio, en el que las partes reservadas al difunto se colocan en la tumba. Unos sacrificios anuales recuerdan a continuación la posición social del difunto.



# HISPANIA

Dado que las creencias variaban entre las tribus de Hispania, hemos creído conveniente hacer un conglomerado de las creencias mas documentadas y generalizarlas. A fin de no marear ni deprimir al Dominus ni a los jugadores. Como el contacto entre las tribus fue muy extenso antes de la llegada de los romanos hemos interpretado que las creencias y los dioses se puedan compartir dado que las diferencias son pocas en la península.

Es posible que como los galos, los celtíberos se consideraran descendientes de Dis Pater, dios infernal personificado en la tierra Madre de la que nacían y a la que volvían. Por eso contaban por noches, es decir por lunas, fijando el inicio del año a comienzos de Noviembre, cuando el ciclo natural entraba en la estación oscura, ya que era la noche la que alumbraba el día. Esto es importante para recordar a tus jugadores; el tiempo se cuenta en lunas, no en días.

Los astros jugaban un papel importante en las creencias de los pueblos de la Hispania primitiva. Numerosos dibujos en forma de círculos radiados eran grabados y pintados en los dinteles y jambas de las puertas de las casas con el fin de proteger a sus ocupantes de todo mal.

Los dioses también se manifestaban y los accidentes meteorológicos y naturales eran interpretados de esa manera. No eran deidades, sino la manifestación de las deidades para afirmar su desaprobación o su aprobación ante los hombres. Signos como el trueno, los eclipses, las fuentes, las cimas, los arboles y los bosques. Es decir todos ellos serían lugares de actuación de lo divino.

Los animales también tenían sus relaciones divinas. El caballo y el toro son animales muy importantes para los habitantes de Hispania. Sobre todo el toro,

donde su aparición en los festejos era ineludible. Los sacrificios a los dioses generalmente se hacían con la muerte y ofrenda de aves.

## ALGUNOS DIOS DE TRIBUS HISPANAS

- ⊗ **Achelóo:** El Dios-Toro, símbolo de la virilidad y la fertilidad masculina.
- ⊗ **Adaegina:** Diosa de los infiernos "superiores". Se encuentran en lo más profundo de los bosques.
- ⊗ **Anxo:** Deidad asociada a los vaqueros de altos pastos; la costumbre de dejar las sobras de la cena para alimento del dios a cambio de salud o fertilidad para el ganado, puede ser el origen de la leyenda infantil del "ratoncito Pérez".
- ⊗ **Apadeva:** Literalmente "la diosa del agua". Su primer elemento se repite en el venético (Celta).
- ⊗ **Arduinna o Arduenna:** Señora de los bosques de las Ardenas, asociada al jabalí. Este animal juega un papel muy importante en la imaginación celta no solo en la guerra y en la caza en virtud de su irreductible ferocidad, sino también de la prosperidad.(Celta).
- ⊗ **Artio:** Diosa representada junto a un Oso en Muri, en las cercanías de Berna.(Celta).
- ⊗ **Arconi:** Demonio de los bosques que, en forma de un enorme oso, atacaba a los cazadores.
- ⊗ **Baelisto:** Su nombre significa "el más brillante" o "el más blanco".
- ⊗ **Balor:** Rey de los Fomoiré. Gigante, padre de Eithne y abuelo de Lug (Celta).
- ⊗ **Baraeco:** Dios protector de los poblados y de las ciudades amuralladas.
- ⊗ **Belenus:** Dios al que le atribuían la curación de las enfermedades. Un

- monumento antiguo lo representa con la cabeza radiante y con una gran boca abierta en aptitud de pronunciar los oráculos.(Celta).
- ⊖ **Belisama** “Reina del cielo”, tal vez la misma diosa Irlandesa Brigit, “la muy Alta”, a la vez madre, esposa, hermana e hija de los dioses a la que se atribuye el patronazgo de los poetas, herreros y médicos. Los romanos la asimilaron a Minerva, diosa inventora de las artes.(Celta).
  - ⊖ **Cariño**: Deidad marina adorada en las costas del norte de Galicia.
  - ⊖ **Cernunnos**: Dios de la sabiduría, de la renovación de las estaciones, símbolo también de la inmortalidad y la ferocidad. Su iconografía se representa como un carnero o ciervo antropomorfo. Puede ser el origen de la imagen medieval del Diablo.
  - ⊖ **Cuchulain**: Heroe de las sagas irlandesas, extensamente nombrado. Fiero guerrero, combatió siete días con sus noches contra las olas del mar. (Celta).
  - ⊖ **Dibus y Deabus**: Dioses gemelos y contrarios. Se les invocaba en los casamientos y durante los partos.
  - ⊖ **Durbed**: Genio lujurioso de ríos y lagos.
  - ⊖ **Endouelico**: Espíritu infernal de la noche.
  - ⊖ **Epona**: Protectora de los difuntos. Simbolizada por un caballo como intermediario entre los dos mundos, el de los vivos y el de los muertos.
  - ⊖ **Favonius**: Dios de los vientos. Cuando un corcel destacaba por su velocidad, se le atribuía a este dios su paternidad.
  - ⊖ **Frouida**: Ninfa de torrentes y fuentes termales.
  - ⊖ **Gerión**: Héroe o Semi-dios; primer rey de los tartessos. Combatió con Heracles y enseñó a los hombres la ganadería.
  - ⊖ **Lida**: Diosa de la caza. Protectora de la vida salvaje.
  - ⊖ **Lug**: Dios del Sol; el que hace aparecer cada día la luz.
  - ⊖ **Matres**: Simboliza la maternidad y la fecundidad.
  - ⊖ **Mari**: Diosa que se alimenta de las mentiras y falsedades.
  - ⊖ **Net**: Dios de la guerra y protector de los muertos en ella.
  - ⊖ **Poemana**: Diosa protectora del ganado.
  - ⊖ **Saur**: Dios guerrero. Enseñó al hombre el uso de los metales.
  - ⊖ **Sitiouio**: Protector del ganado y los senderos.
  - ⊖ **Tagotis**: Rey de los infiernos. Representa los malos augurios y el espanto.
  - ⊖ **Tameobriga**: Protector de los enfermos y acompañante de difuntos.
  - ⊖ **Tullonio**: Genio protector del hogar y la familia.
  - ⊖ **Vael**: Dios lobo, protector de bosques y montes.
  - ⊖ **Vagadonnaego**: Dios infernal al que se invocaba para que se cumplieran los acuerdos y promesas.
  - ⊖ **Yaincoa o Jainkoa**: Dios de las montañas al que se atribuye la creación del mundo.

## DIOSES FENICIOS

Los fenicios dejaron muchas de sus creencias en la zona sur de la península, es posible que te sirva saber algunos dioses de origen extranjerocomo Adon, Ashtart, El, Eshmun, Melcart, Tsaphon



## SANTUARIOS

Otra característica es el empleo de grutas o cavernas a modo de santuarios, en los que se depositaban pequeñas estatuillas, llamadas exvotos, como ofrenda a alguna deidad. Estas figuras son tanto de mujeres sacerdotisas como de hombres guerreros, a pie o a caballo, otras están sacrificando algún animal con un cuchillo, o mostrando su respeto con las manos en alto, o con los brazos abiertos. Estos exvotos eran tallados en madera o en piedra, incluso con materiales como paja, o hierba.

## RITOS Y FESTEJOS

Los rituales relacionados con el fuego como elemento de purificación, posiblemente vinculado al sol, tenían un lugar destacado. En el solsticio de verano se

realizaban fiestas con danzas, carreras, luchas y sacrificios fuera de la ciudad. Instrumentos musicales como Xilófonos de tibias de cabras, o flautas de hueso son instrumentos utilizados para estas celebraciones.

## FIESTA CELTIBÉRICA DEL PLENILUNIO DE AGOSTO

Según Estrabón, *"Los celtíberos y sus vecinos del norte hacen sacrificios a un dios in-nominado, de noche en los plenilunios, ante las puertas, y con toda la familia danzan y velan hasta el amanecer"*

(Estrabón, IV, 16).

Estrabón nos habla del culto a una divinidad, la luna, cuyo nombre estaba prohibido nombrar.





Otro texto del autor griego cuenta que :

*"Los manjares se pasan en círculo y a la hora de la bebida danzan en corro a son de la flauta y trompeta, pero también dando saltos y agachándose". Y en algunos lugares "danzan también las mujeres junto con los hombres cogiéndose las manos"*

(Estrabón, III,3,4).

Para los arqueólogos, los orígenes de la danza se relacionan con la religión y son rituales en honor de los dioses o difuntos que poco a poco se desacralizan. Muchas de estas danzas se pueden relacionar con el culto a un dios o con fiestas vinculadas con ciclos agrarios.

Al parecer en estas festividades era costumbre beber vino y realizar danzas alrededor el fuego. La fiesta era dirigida por el sacerdote de la tribu o el druida. Él realizaba los cantos necesarios a la luna y la deidad solicitada, derramaba vino en un círculo y pedía por las cosechas y por el ganado.

*"En la fiesta de la última luna llena del verano, después de la cosecha de cereales y antes de la vendimia, el padre de Aracos invitó a un banquete a todos sus hijos y a la familia de la muchacha de la que le había hablado meses atrás. La noche era cálida y clara y los contrebienses bailaban tras la cena en las calles, al son de trompas de terracota, tambores de pial de cerdo, y liras hechas con cuernos de venado y tendones de caballos. Con los estómagos llenos de carne de cordero y de jabalí, pan de cebolla, caelia, la cerveza de trigo preferida por los celtiberos, vino e hidromiel, cantaban salmos al dios creador de todas las cosas, señor del universo, el dios nocturno y misterioso del que los celtiberos se consideraban descendientes y de quien jamás pronunciaban el nombre"*

Texto de la novela Numancia de José Luis Corral.

## RITUALES FUNERARIOS

Según Silo Itálico *"dan sepultura en el fuego a los que mueren de enfermedad... , mas a los que pierden la vida en la guerra... los arrojan a los buitres, que estiman como animales sagrados"*.

El primero de ellos, el más usual consistía en la incineración del cadáver con su ajuar en una pira funeraria o "ustrium". Una vez finalizada la cremación, se recogían, previamente seleccionadas, las cenizas y restos óseos del difunto introduciéndolos en un hoyo o, previamente, en una urna o vasija de cerámica. Junto a ésta se depositaba al ajuar u objetos personales del difunto, compuesto de armas, elementos de adorno y utensilios.

La tumba podía estar señalizada al exterior con una estela. Los objetos del ajuar se inutilizaban intencionadamente, antes de enterrarlos los doblaban y rompían con la intención de que no se separasen del difunto. Quizás una manera de evitar los espolios.

El ritual de exposición de cadáveres estaba destinado a los que morían en combate. Sus cuerpos eran depositados en determinados lugares. Eran expuestos a los buitres, considerados como intermediarios entre los dioses y los hombres, y la descarnar el cuerpo transportaban su espíritu directamente a la deidad celeste.

Este ritual era considerado más puro que la incineración, ya que evitaba el contacto con la tierra.

## LA INMORTALIDAD EN LAS TRIBUS CELTAS

Los druidas defendían la inmortalidad y creían en la reencarnación. Esta filosofía está presente en los mitos celtas, donde a menudo los objetos de los héroes conservan sus poderes tras la desaparición de sus poseedores o los amantes logran que su amor traspase a la muerte. Respecto a la reencarnación, cabe destacar que los druidas estaban tan seguros de ella que permitían que las deudas que un ciudadano había contraído en una vida fueran pagadas en la siguiente.

# CAPÍTULO 9: MATERIAL ADICIONAL

## PERSONAJES PREGENERADOS

Aquí te ofrecemos unos personajes que ya han sido utilizados en diversas campañas de Hispania, con resultados muy buenos. Esperamos que te sirvan si no tienes ganas ni tiempo de hacer fichas de pjs.

### SEGILO

**Nombre (celtibero):** SEGILO

**Tribu:** Baleáricos.

CARACTERÍSTICAS	VALOR
FUERZA	⊖ Normal
DESTREZA	⊖ Grande
CONSTITUCIÓN	⊖ Normal
INTELIGENCIA	⊖ Normal
PERCEPCIÓN	⊖ Buena
VOLUNTAD	⊖ Normal
HABILIDADES	VALOR
ARMAS ARROJADIZAS	⊖ Grande
ATENCIÓN	⊖ Normal
EMBOSCAR	⊖ Bueno
ESTRATEGIA	⊖ Normal
MANDO	⊖ Bueno
ESQUIVAR, SALTAR Y TREPAR	⊖ Bueno
MONTAR	⊖ Normal
DONES	LIMITACIONES
⊖ Agitador	⊖ Severo
⊖ Emboscador	⊖ Persigue la Gloria
	⊖ Descreído

**Sexo:** Varón.

**Altura:** 1m 55cm

**Peso:** 66 Kgs

**Tez** morena, pelo castaño rizado, barba.

### HISTORIA

Segilo nació en diciembre del año 159 a.C. Lo hizo en un pequeño clan baleárico de la ciudad de Eivissa (nombre fenicio), conocida por los romanos como Ebusium.

Su familia era de marcada tradición mercenaria, de hecho, su bisabuelo formó parte de los 500 honderos baleáricos que reclutó Asdrúbal en el año 209 a.C. (Livio XXI, 21, 2-3) para reforzar sus tropas de la península mientras Aníbal marchaba hacia Roma.

No es de extrañar por tanto, la férrea instrucción y disciplina que recibió Segilo desde pequeño, preparándose para escapar de un pueblo oprimido. Adiestrándose todos los días en el manejo de la honda, y no recibiendo el pan si no lo había acertado antes con ella.

Por entonces el padre de Segilo comenzó a escuchar las hazañas del caudillo lusitano Púnico (que cinco años antes del nacimiento de nuestro protagonista provocó el estallido de la primera guerra entre Roma y las tribus celtibéricas). Escuchó cómo derrotó a dos ejércitos romanos en dos campañas consecutivas y cómo repartió sus estandartes por los territorios de los pueblos libres.

Y un sentimiento de solidaridad recorrió por vez primera la sangre de esta familia baleárica, una necesidad beligerante de abandonar el hogar para marchar a la lucha unidos todos contra el invasor. De manera que Bilinos se mar-

chó a la península a batallar junto a las tribus celtíberas, y se llevó a su pequeño Segilo, huérfano de madre, con él.

El 23 de agosto de 153 los numantinos acorralan y aniquilan a una legión entera. Ya habían destruido dos ejércitos primero y ahora una legión más. El día de la derrota y su dios tutelar Vulcano, fueron señalados como nefas por el Imperio Romano.

Sin embargo, Roma no se amilanó. Estas acciones debían ser castigadas. Los númidas enviaron refuerzos a los romanos y estos llegaron ante Numancia con diez elefantes que el cónsul Fulvio Nobilior lanza sobre los sobresaltados numantinos que nunca antes habían visto algo así. Pero un curtido hondero veterano si sabía lo que había que hacer contra los elefantes. Así Bilinos, el padre de Segilo lanzó su mortífero proyectil contra el ojo del paquidermo, el cual, enloquecido por el dolor, se volvió sobre sus pasos aplastando a la infantería romana que venía detrás. Segilo, con tan sólo siete años, lo vio todo escondido desde los montes.

Después de eso, la mortífera destreza de Bilinos en el manejo de la honda se hizo cada vez más apreciada por sus compañeros. Uniendo a eso la fama que tenían las tribus celtibéricas de cumplir siempre con las órdenes hasta el final, y la tribu de Bilinos en particular, no es de extrañar el respeto y la devoción cada vez mayores que causaba la familia de Segilo entre los honderos baleáricos. Desgraciadamente, poco después el padre de Segilo cayó enfermo y murió tras una corta enfermedad.

El pastor lusitano Viriato se levanta como sucesor de Púnico, castigando a Roma con tanta o mayor efectividad que el primero. Segilo vio en esto una analogía con su propia vida, y decidió continuar el sueño de libertad de su padre, superando a éste en hazañas, si eso era posible. En el 138 aC Segilo con sólo 16 años ya era un hondero baleárico de efectividad bien reconocida en la mese-

ta, y allí presenció la mayor humillación sufrida jamás por Roma en una campaña militar, cuando el cónsul Cayo Hostilio Mancino al mando de su flamante ejército consular llega para acabar con la guerra numantina de una vez por todas. Mancino sitia Numancia, pero multitud de tribus (entre ellas de la que formaba parte nuestro hondero baleárico) acuden en su ayuda, hasta que en franca retirada el ejército consular es arrinconado en una hoya sin salida.

El ejército consular, rendido y humillado, se ve obligado a firmar tratados de paz y es escoltado de vuelta a los dominios de Roma para no caer bajo las iras de las poblaciones hostigadas. Posteriormente Mancino fue llevado ante los muros de Numancia por sus propios compatriotas romanos, que le abandonaron allí como castigo, desnudo y atado con cadenas. Pero los celtibéricos, que habían firmado un tratado de paz con él, le ignoraron aumentando así su humillación y la de Roma.



ASLOEHER

**Nombre:** Asloehher

**Pueblo:** Vascón

**Sexo:** hombre

**Edad:**26

**Profesión:** Artesano (madera, hierro, arcilla y piedra)

HISTORIA

Un artesano soltero, sin vicio. Sus padres murieron en un incendio y solo le queda como familia la del hermano, quien está planeando mudarse de la ciudad, para alejarse del ataque romano.

Como artesano en verano, realiza unas rutas de peregrinaje para vender material para sobrevivir en el invierno. Va por los pueblos y ciudades realizando tallas para vender o alquilándose en aserraderos o carpinteros locales.

CARACTERÍSTICAS	VALOR
FUERZA	⊖ Normal
DESTREZA	⊖ Normal
CONSTITUCIÓN	⊖ Buena
INTELIGENCIA	⊖ Buena
PERCEPCIÓN	⊖ Normal
VOLUNTAD	⊖ Grande
HABILIDADES	VALOR
ARMAS ARROJADIZAS	⊖ Bueno
ATENCIÓN	⊖ Normal
METALES	⊖ Grande
ARTESANÍA- MADERA	⊖ Grande
ARTESANÍA-CERÁMICA	⊖ Bueno
ESQUIVAR,SALTAR Y TREPAR	⊖ Normal
MONTAR	⊖ Normal
DONES	LIMITACIONES
⊖ Ecuánime	⊖ Manirroto
⊖ Enérgico	⊖ No soporta a los romanos

Posee una carreta pequeña tirada por una bestia prestada por su hermano. Suele evitar meterse en zonas muy dirigidas por romanos pues están ociosos y traen problemas.

Viene de una zona bastante al sur de la zona de los Vascones, lugar de montañas, cuevas, pino y encina. Los moradores de esa zona, suelen protegerse del frío don pieles de oveja, y llevan cuernos para llamarse unos a los otros.

QUINTO JULIO SERTORIO, EL AFORTUNADO

**Nombre:** Quinto.

**Pueblo:** Romano

**Sexo:** hombre

**Edad:** 24

**Profesión:** Militar

CARACTERÍSTICAS	VALOR
FUERZA	⊖ Buena
DESTREZA	⊖ Normal
CONSTITUCIÓN	⊖ Grande
INTELIGENCIA	⊖ Normal
PERCEPCIÓN	⊖ Normal
VOLUNTAD	⊖ Normal
HABILIDADES	VALOR
ARMAS C. A C.	⊖ Excelente
ATENCIÓN	⊖ Bueno
ENTRENAR	⊖ Bueno
ESTRATEGIA	⊖ Normal
MANDO	⊖ Mediocre
ESQUIVAR,SALTAR Y TREPAR	⊖ Bueno
FORTALEZAS	⊖ Bueno
DONES	LIMITACIONES
⊖ Aspecto Noble	⊖ Hasta el último aliento
⊖ Rigorista	⊖ Reniega como un Legionario
	⊖ Sacrílego



## HISTORIA

Los orígenes de Quinto Julio Sertorio son conocidos. Su familia, de los Julio, los hijos de Venus, los fundadores de Roma remontándose a los tiempos de Eneas y su huida de Troya, era patricia pero pobre.

De modo que entró en el ejército, en el que se estuvo curtiendo desde los 16 años. Tenía un buen manejo del gladius, que fue incrementando con el paso del tiempo. También estuvo atrapado por unos bárbaros, y a pesar del castigo físico no soltó ni una queja.

Fue ése el mayor problema en el que se encontró; y sus compañeros le comenzaron a llamar Sertorio Félix (Sertorio el Afortunado). Al ser rescatado por los suyos Sertorio no atribuyó ésto a la benevolencia de los dioses, ganándose la enemistad del exacerbadamente religioso centurión que le rescató con sus hombres.

Acusado de sacrilegio y condenado sin juicio alguno Sertorio tuvo que huir del ejército, convirtiéndose de esta forma en un guerrero errante que alquila su filo a quien le de cobijo y alimento. Busca volver a Roma, aun sabiendo que allí le esperan para condenarle.



AKER

Nombre: Aker  
Origen: Vascón  
Estatus: Liberto  
Edad: 28

HISTORIA

Algunos consideran a los vascones un pueblo salvaje y inhóspito, pero esa no es la verdad. Aker nació en un poblado vascón en las faldas de la sierra de Urbasa. Allí vivía con su familia dedicado a la agricultura. Su vida transcurría tranquilamente hasta que un día en su poblado se presentaron en su aldea unos hombres que vestían camisas de acero y portaban grandes escudos ovalados. Estos hombre parlamentaron con su

CARACTERÍSTICAS	VALOR
FUERZA	⊖ Normal
DESTREZA	⊖ Bueno
CONSTITUCIÓN	⊖ Normal
INTELIGENCIA	⊖ Normal
PERCEPCIÓN	⊖ Grande
VOLUNTAD	⊖ Normal
HABILIDADES	VALOR
ARMAS C. A C.	⊖ Bueno
ATENCIÓN	⊖ Normal
BOSQUE	⊖ Grande
GRANJA	⊖ Bueno
RASTREAR	⊖ Grande
ESQUIVAR,SALTAR Y TREPAR	⊖ Bueno
MONTAR	⊖ Mediocre
DONES	LIMITACIONES
⊖ Ex Comba- tiente	⊖ Odia a los Romanos
⊖ Vigilante	⊖ Falto de Tacto
	⊖ Devotio (Venganza)

padre, el jefe de la tribu y después hablaron con Aker. Le propusieron viajar y luchar con ellos. Le dijeron que venían de la lejana Cartago y que buscaban diestros luchadores. Aker se lo pensó y al final aceptó. Tenía ganas de conocer lejanas tierras y hacerse un gran guerrero. Se despidió de su familia y marchó. No sabía a las penurias a las que se enfrentaría después, pero siempre con su tierra y sus gentes en su corazón.

Aker luchó en la milicia romana como guerrero tribal hispano contra los lusitanos. Un pueblo que no parecía nunca dar su mano a torcer frente a las legiones romanas.

En una encrucijada lusitana, le salva la vida a Fabius Turpio Sentinatianus primus pilum de la leg. I Adiutrix. Así que éste, agradecido, le acoge no como esclavo sino como liberto en su hacienda. Aker se encargará de la seguridad y de la administración de las tierras. No recibe salario, pero el viejo Primus pilum (es un cargo alto dentro de las legiones) le da para hacer unos cuantos gastos. Hasta del día en que Fabius Turpio es enviado a Ravena, y se apiada lo suificientemente de Aker para dejarle marchar.

Desgraciadamente esos papeles no llegan nunca y se ve envuelto en una tragedia.

El sobrino del Primus pilum lo vende como esclavo a los africanos y Aker estará 3 años remando en las galeras africanas de comercio romano. En ese tiempo Aker, sin saber que su amo le dio la libertad, amasará una enorme odio por los romanos, y por Fabius a quien salvo la vida. Hace aproximadamente un mes, un motín en el barco mercante hace que la mitad de los esclavos escapen del cautiverio, y él entre ellos.

La gran mayoría se ahogaron pero el vascón consiguió salvarse y naufragó en las costas de Gades. Con solo la idea de vengarse atravesó toda la provincia

Bética, en busca de Fabius, de que solo conserva el cinto con el número de liberto, el XXII.

A la altura de Segobrida tiene noticias de que Fabius ha muerto. Por lo que opta a volver a las faldas del Urbasa si no fuera porque ese mismo día descubre que su sobrino Carlo Fabius, esta de Centurión en Numancia. Aker decide ir a Numancia en busca de su venganza personal.

## PERSONAJES HISTORICOS

Aquí te dejamos una breve reseña de personajes históricos que te pueden servir para hacer tu partida. No ponemos las características del juego pues son solo personajes no jugadores que puedes usar para decorar la sesión de juego. Eso si, si hay algún jugador le da por intentar medirse con ellos, recuérdale que no suelen ir solos, que son grandes personas por que posiblemente tengan bastante rasgos a nivel Legendario y que suele haber entre ellos y su objetivo una gran cantidad de fieles seguidores (y Excelentes luchadores). Pero si aun persisten en su manía de cambiar la historia, que lo hagan, nunca está de mas el poder cambiarla y ver que hubiera pasado. Hispania es un juego de ambientación histórica, si, pero las Ucronias son bien recibidas ¿por que no?

### LOS BÁRCIDAS

#### ANÍBAL BARCA

En púnico, Hani Ba'al, «gracia de Baal», Barqā, «el rayo» (247a.C.-183a.C.). Hijo de Amílcar Barca, fue un general cartaginés perteneciente a la dinastía Bárcida, que destacó por sus campañas contra los romanos. Está considerado uno de los líderes militares más importantes de la historia por sus excepcionales habilidades en la táctica y la estrategia en el

campo de batalla. Tito Livio se hace eco en su obra *Décadas* del odio que Aníbal sintió desde su juventud por el eterno enemigo romano:

*Se dice que Aníbal, cuando apenas tenía nueve años de edad, había suplicado a su padre que le llevase a Iberia. Entonces Almícar, que estaba preparando por medio de un sacrificio a su ejército para trasladarlo a este país, llevó a su hijo ante el altar, hizo que sus manos tocaran las ofrendas y le obligó que jurase hacerse enemigo del pueblo romano...*

Tito Livio, *Décadas*; Libro XXI

A la muerte de su padre, Aníbal decidió lanzarse a realizar conquistas que demostraran su pericia en el mando y saciaran la sed de oro de los ambiciosos aristócratas que tanto habían desconfiando de la oportunidad de su mando. Recorrió el interior de la península ibérica durante dos años, alcanzando con su campaña renombre militar, la confianza de sus soldados y tesoros inmensos para Cartago. Llegando de esta manera a una situación en la que sí podría enfrentarse a los romanos.

La oportunidad se presentó a las puertas de Sagunto, a la sazón aliada de Roma, la misma ciudad que casi veinte años antes su padre había respetado al considerar que Cartago no se encontraba aún preparada para la guerra.

### LOS ESCIPIONES

#### CNEO CORNELIO ESCIPIÓN CALVO

† 211a.C. General y político romano, hijo de Lucio Cornelio Escipión y hermano de Publio Cornelio Escipión. Sirvió como cónsul el 222a.C. Luchó en la Península Ibérica durante la Segunda Guerra Púnica. Junto a su hermano Publio, venció a las tropas de Asdrúbal Barca en Dertosa (215a.C). Después de una exitosa campaña en Cataluña y al sur del Ebro, fue derrotado y muerto por las tropas cartaginesas en Ilorci



(211a.C.), cerca del nacimiento del río Guadalquivir.

## PUBLIO CORNELIO ESCIPIÓN

Muerto en 212a.C. Miembro de la gens Cornelia. Militar y estadista romano del siglo III a.C. Elegido cónsul en 218 a.C., participa en el inicio de la Segunda Guerra Púnica. Desembarca en el delta del Ródano y remonta el río por la orilla izquierda. Cuando se entera de que Aníbal ya lo ha cruzado, regresa a Italia por mar y desembarca en Pisa. Atraviesa los Apeninos y llega a la Galia Cisalpina, donde los romanos están acosados en Módena, por insubros y boios, consiguiendo restablecer la situación.

Decide salir al encuentro de Aníbal, cerca del Tesino, afluente del Po, siendo derrotado por la caballería nómada de Aníbal. Tras resultar herido, se retira a Placencia. Espera la llegada de su colega consular Tiberio Sempronio Longo, cerca del río Trebia. Cuando llega éste, que está impaciente por combatir, contra su consejo se libra otra batalla, con nueva derrota. Escipión se retira con los supervivientes a Placencia y luego a Cremona.

En 217a.C. pasa a Hispania, como procónsul, con su hermano Cneo Cornelio Escipión, como legado. Ambos obtienen una victoria en la desembocadura del Ebro. El objetivo ahora es impedir que Asdrúbal pueda enviar refuerzos desde Hispania a su hermano Aníbal. En 215 a.C. obtiene una victoria sobre Asdrúbal en Hibera. En 214 a.C. recupera Sagunto, vengando así la acción cartaginesa de comienzos de la guerra. Resulta derrotado y muerto en la batalla de Castulo.

## ESCIPIÓN EL AFRICANO

235 a.C.-Liternum, actual Italia, 183 a.C. Militar romano. Hijo de Publio Cornelio, y sobrino de Cneo Cornelio, participó en la batalla de Tesino contra el ejército de Aníbal en la cual salvó la

vida a su padre. Más tarde combatió en Cannas, donde sobrevivió a la terrible derrota que sufrieron las legiones romanas. Tras la muerte de su padre y su tío en Hispania, fue nombrado procónsul a los veinticinco años y se le asignó el mando de un ejército encargado de combatir a los cartagineses en la península Ibérica. Pronto demostró sus dotes de mando, ya que poco después de su llegada tomó por sorpresa la capital cartaginesa en Hispania, Cartago Nova, en el 209 a.C.

Este éxito le reportó la alianza de muchos caudillos ibéricos como Indibil y Mandonio, que se unieron a sus filas. En los años siguientes combatió a los cartagineses en Hispania, derrotándolos en Bécula e Ilipa, y aunque no pudo impedir que el ejército de Asdrúbal, el hermano de Aníbal, lo eludiera, se dirigiese hacia el norte y marchara sobre Italia en el 208 a.C., consiguió arrojar a los cartagineses de la Península tras la toma de Cádiz en el 206 a.C.

En el 204 a.C., con la autorización del Senado, reunió un ejército en Sicilia y desembarcó en las cercanías de Útica, en el norte de África. Allí derrotó a los ejércitos cartagineses que se le opusieron en la batalla de los Campos Magnos y forzó unas conversaciones de paz con Cartago que pronto se rompieron con el regreso de Aníbal de Italia. En la batalla de Zama, Escipión logró infligir la primera derrota importante a Aníbal gracias a contar por primera vez con superioridad en caballería por su alianza con el rey de Numidia Masinisa. Así Cartago se vio obligada a rendirse, con lo que concluyó la Segunda Guerra Púnica. En el 190 a.C. participó con su hermano Lucio en una campaña en Asia, a raíz de la cual fue acusado en Roma de corrupción en las finanzas de la guerra. Escipión rehusó defenderse públicamente, quemó sus documentos personales y se retiró a Liternum, donde pasó los últimos años de su vida.



## PUBLIO CORNELIO ESCIPIÓN EMILIANO AFRICANO

En latín Publius Cornelius Scipio Aemilianus Africanus. (185a.C-129a.C), más conocido como Escipión el joven, y también Escipiano Africano Menor, fue un militar y político romano del siglo II a.C. Fue hijo adoptivo de Escipión el Africano.

General y político romano. Ostentó el cargo de cónsul en 147a.C, concluyó victoriosamente la Tercera Guerra Púnica destruyendo Cartago tras un asedio que duró tres años, y de la misma forma concluyó las guerras contra los celtíberos tras la toma de Numancia.

En 150a.C comienza la Tercera Guerra Púnica. En 149 a.C. se produce el desembarco en Útica y el asedio de Cartago, que tiene que interrumpirse al año siguiente por razones logísticas. Escipión Emiliano actúa como tribuno militar, destacando por su inteligencia y capacidad militar, en contraste con la incompetencia de sus superiores.

Esto hizo que el pueblo romano acuñara la creencia de que sólo un descendiente de Publio Cornelio Escipión el Africano (vencedor de Aníbal en la Batalla de Zama) podía vencer en Cartago, en una guerra que se les estaba haciendo demasiado larga a los habitantes de la ciudad del Tíber. Por eso, el día que iba a presentarse al edilato, fue elegido cónsul, incluso aunque no cumpliera los requisitos requeridos por la legalidad vigente. *Que las leyes duerman por esta noche* proclamaron los romanos, y Escipión Emiliano fue elegido cónsul. Reanuda el bloqueo y emprende acciones complementarias en el interior del país. En el 146 aC se produce el asalto final, el incendio y destrucción de la ciudad. Según Polibio, derramó lágrimas sobre las ruinas, citando un verso de la Ilíada: *Llegará también un día en que perecerá Troya, la santa*. Luego explicó que temía que esta frase pudiera algún día ser aplicada

a su patria, Roma, de la misma manera que hoy podía emplearse para Cartago.

En el 134 aC es reelegido cónsul, aunque estaba prohibido por las leyes romanas, con el mandato expreso de acabar con la resistencia numantina, que llevaba prolongándose décadas. Desde el 143 aC, se sucedían las expediciones de generales romanos, que siempre terminaban en fracaso. Volvió a emplear la estrategia del bloqueo total. El hambre y las epidemias terminaron con la resistencia de Numancia. La mayoría de los numantinos mataron a sus familiares y luego se suicidaron. Los pocos supervivientes fueron vendidos como esclavos, y la ciudad arrasada.



## OTROS PERSONAJES

### RETÓGENES CARAUNIO

Rektugenus en celtíbero. Eludió una noche del año 133 a.C. con cinco compañeros el cerco que Escipión tenía alrededor de Numancia para pedir ayuda a las ciudades próximas y así acabar con el ejército romano.

En Lutia los jóvenes estaban dispuestos a acudir a su llamado, pero los ancianos de la ciudad al enterarse de la situación decidieron en asamblea informar a Escipión para evitar la vengaza del general. Este se presentó en Lutia y ordenó que se le entregase a los sublevados (400 aproximadamente) a los que mando que se les cortaran las manos.

Mano de santo (perdonar el astuto juego de palabras): todas las comunidades de la zona se hicieron los germanos (como hacerse el sueco, pero versión siglo II aC) ante las peticiones de ayuda de Numancia.

Tras el frustrado intento de ayuda Retógenes regresó a Numancia donde perdió la vida cuando los romanos tomaron la ciudad no sin antes decir una frase que quedaría en la memoria de la historia de Numancia mientras ardía en llamas “Escipión he aquí el fruto de tu hazaña”, refiriéndose al gran esfuerzo por conquistar una ciudad completamente destruida.

**Servio Sulpicio Galba** (190a.C-135a.C) fue un general y político romano. Tribuno militar a las órdenes de Paulo Emilio, en el 151a.C le fue encomendado el gobierno de la Hispania Ulterior como pretor, en sustitución de Marco Atilio. Para castigar las incursiones de los rebeldes lusitanos a las ciudades sometidas al yugo romano, los atacó en los confines de las actuales Andalucía y Extremadura. Los lusitanos causaron a Galba enormes pérdidas, y tuvo que retirarse a sus cuarteles de invierno.

Al año siguiente ingenió una treta para atraerlos: les prometió tierras donde se podrían establecer para cultivarlas y habitarlas con sus familias, efectuando asentamientos bajo la protección de Roma. Acudieron unos 30.000 lusitanos solicitando el cumplimiento de esta promesa. Galba los repartió en tres campamentos y les exigió que entregaran sus armas en señal de amistad; entonces los rodeó con todo su ejército y ordenó atacarlos; unos 9.000 fueron acuchillados y más de 20.000 prisioneros fueron vendidos como esclavos en las Galias (150a.C). Sólo unos pocos pudieron escapar, pero entre ellos estaba Viriato, que años después tomaría venganza de esta traición romana.

En efecto, esta actitud del caudillo romano fue causa del levantamiento de Viriato y una fuerte reacción en su contra, patrocinada por Catón y Cetego, cuando al término de su mandato como pretor volvió a Roma (149a.C). Se le instruyó un proceso, acusado de pactar ilegalmente, de traicionar lo pactado y de retener personalmente la mayor parte del botín. Pero, gracias a su aristocrático origen, al cohecho y a su probada elocuencia, logró la absolución. No obstante el tribuno de la plebe Lucio Libón consiguió que se aprobara una ley que ordenaba el rescate de los lusitanos vendidos por Galba, y poco después el Senado romano aprobó la lex Calpurnia, que iba especialmente dirigida contra los gobernadores culpables de concusión, o sea, los que cobraban impuestos y multas y se los quedaban en vez de mandarlos a Roma. En 144a.C. Galba fue elegido cónsul.

### VIRIATO

180 aC a 139 a.C. Fue el principal caudillo de la tribu lusitana que hizo frente a la expansión de Roma en buena parte de las actuales Extremadura y Portugal, entre las cuencas del Tajo y el Guadiana. Se desconoce su lugar de nacimiento.

to. La mayor parte de su vida y de sus campañas guerreras forma parte de la leyenda tejida en torno a su persona. Se le considera el primer héroe portugués, aunque también lo es en España, dado que lideró una confederación de tribus ibéricas. La única referencia de su tribu nativa está en Diodoro Sículo, que la sitúa en la costa lusitana. Los romanos lo acabaron reconociendo como el dux de los lusitanos.

Tito Livio le describe como un pastor que se hizo cazador y soldado. Para Apiano, fue uno de los guerreros que escapó de la encerrona del cónsul Galba a la flor de la juventud lusitana descrita más adelante. Según Apiano durante los siete años que comandó las tribus lusitanas no hubo un solo caso de indisciplina, lo que nos ofrece una imagen de Viriato de líder justo y fiel a la palabra dada.

Tras varios días de sitio Viriato se ofreció a sacarlos de la ciudad a cambio de que siguiesen sus órdenes. Obteniendo el acuerdo de los guerreros sitiados Viriato se lanzó contra el ejército romano para retroceder cuando los romanos se preparaban para el combate. Aprovechando el desconcierto creado por la iniciativa los lusitanos pudieron romper el cerco por varios puntos simultáneamente. La victoria lograda por Viriato le dio el mando de la confederación de tribus y durante varios años lucharon a sus órdenes.

En los días posteriores al sitio romano los lusitanos siguieron usando la táctica de las guerrillas con gran éxito, y acabaron matando al cónsul Cayo Vetilio al ser éste confundido con un soldado más de su ejército que había quedado aislado en una de las escaramuzas.

Durante las campañas siguientes Viriato venció a Cayo Plaucio, Claudio Unimano y C. Nigidio. Sin embargo las fuerzas que trae Quinto Fabio Máximo Emiliano y su experiencia militar hacen que Viriato tenga que retirarse cediendo

las principales ciudades dominadas por los Lusitanos al sur de la península.

Viriato inicia contactos diplomáticos con otras tribus ibéricas y consigue que varias de ellas declaren la guerra a los romanos. En los siguientes dos años recuperará el terreno perdido. Los romanos enviaron entonces a Quinto Fabio Máximo Serviliano con un número mayor de tropas y con elefantes. A pesar de la resistencia lusitana, de nuevo se ven obligados a retroceder. Como hiciera dos años atrás, Viriato convence a otras tribus para que ataquen al ejército romano por la retaguardia por lo que el ejército romano decide retroceder y Viriato aprovecha para atacar de nuevo. En una brillante maniobra militar consigue acorralar a Serviliano y arrancarle un acuerdo de paz a cambio de la vida de Serviliano. Los romanos reconocen a Viriato como dux de los lusitanos y le otorgan el título de amigo del pueblo romano.

Poco después de dejar libre a Serviliano el Senado reconoce el acuerdo y formalmente firman la paz con el ejército lusitano en el año 140 antes de Cristo. A pesar del acuerdo, los romanos querían desembarazarse de Viriato, y por eso, en el año 139a.C, sobornaron a los embajadores lusitanos Audax, Ditalco y Minuro para que lo asesinaran. Al volver a su campamento, le mataron mientras dormía. Luego fueron al campamento romano a cobrar la recompensa, pero el cónsul Servilio Cepión ordenó su ejecución, con la famosa frase de «Roma no paga a traidores».

Táutalo, el sucesor de Viriato fue obligado a firmar la paz. Finalmente el cónsul Marco Popilio Laenas entregó a los lusitanos las tierras que habían sido la causa de la larga guerra. Sin embargo, la pacificación total sólo se logró en tiempos de Augusto.

## INDÍBIL

258 a.C-205a.C. Rey de los Ilergetes. Aliado de Cartago hasta el 210 aC, se alzó contra los Romanos en la batalla de Cissa en el 218 aC donde Cneo Cornelio Escipión lo venció y expulsó de sus territorios, obligando a los Ilergetes a pagar impuestos a Roma y entregar rehenes. En el 212 aC, aliado de nuevo con el general cartaginés Asdrúbal Barca venció a Cneo en la batalla de Cástulo recuperando el trono y la autoridad de su pueblo. Convencido de la necesidad de mantener la independencia frente a Roma y Cartago, siguió un difícil juego de alianzas militares en busca de la protección de su pueblo y la conquista de otros pueblos vecinos, menos combativos. Consciente de la importancia del territorio controlado por los Ilergetes en el río Ebro como paso de Cartago hacia Roma y viceversa, mantuvo fuertes enfrentamientos con ambos.

En el 217 aC, Indíbil sostiene esporádicos enfrentamientos con las tropas romanas y llega a unirse a las expediciones cartaginesas que tratan de cruzar el Ebro, llegando a combatir contra los celtíberos que en su mayoría apoyan a Roma. Aunque en el 211 aC, Roma conquista buena parte de la península llegando hasta la actual Linares, en la provincia de Jaén, Cneo y Publio Cornelio Escipión ven perder buena parte de las conquistas al cambiar la política de alianzas de los íberos. La victoria de los cartagineses sobre los romanos les lleva en el 210 a.C. a perder casi todas sus posesiones y a encerrarse en los Pirineos. Indíbil pacta con los cartagineses a cambio de entregar sustanciales cantidades de plata y de rehenes, incluida su propia esposa.

En el 209 aC pacta con el general romano Escipión el Africano para enfrentarse al cartaginés Asdrúbal con el apoyo de los edetanos, recibiendo como recompensa la seguridad de las fronteras ilergetes y la devolución de todos los

rehenes que Cartago tenía, pero debe quedar como rey vasallo. En el 208 aC se vuelve a sublevar frente a Roma por las dificultades para cumplir sus compromisos de vasallaje pero Indíbil vuelve a ser capturado en la batalla de Baecula (junto a la actual Santo Tomé). Puesto en libertad, en el 207 aC, Indíbil formó una gran alianza con otros pueblos de la península ibérica que se enfrentó a Roma, junto al general cartaginés Magón. Abarcaba la práctica totalidad del Valle del Ebro hasta la desembocadura y norte de la actual provincia de Castellón.

Derrotado de nuevo por Escipión, debió refugiarse en su territorio, ahora más reducido y enviar a Mandonio para que firmase la paz con Escipión. No contento, visto que Roma domina ya toda la península, formó otra gran alianza en la que encabezó la última gran sublevación, con la mayoría de los pueblos que ocupaban el noreste de la península, y cerca de 4.000 jinetes y 30.000 infantes, siendo derrotado y muerto en la batalla.

## COROCOTTA

Fue un personaje de la Antigüedad del siglo I aC, cuya existencia se conoce únicamente por una sola cita, del historiador romano Dión Casio que, según la traducción más difundida, la de Adolf Schulten, reza así:

*Irritóse tanto [Augusto] al principio contra un tal Corocotta, bandolero muy poderoso, que hizo pregonar una recompensa de doscientos mil sestercios a quien lo apresase; pero más tarde, como se le presentase espontáneamente, no sólo no le hizo ningún daño, sino que encima le regaló aquella suma.*

Durante las Guerras Cántabras el ejército romano intentó conquistar totalmente Hispania. Al parecer, las diferentes tribus cántabras no debían tener una unión política, pero si parece posible que se unieran militarmente ante la amenaza de Roma.



Destacó en ese contexto la figura de un caudillo cántabro que, al mando de las unificadas tribus de la región, luchó valerosamente contra los romanos. Fue tanta su fama que el emperador Augusto puso precio a su cabeza por el valor de 200.000 sestericios, una verdadera fortuna. La historia cuenta que el propio Corocotta se presentó a cobrar la recompensa, sorprendiendo de tal modo al emperador con esta muestra de audacia, o tal vez ingenuidad, que le dejó marchar libre.

### MARCO VIPSANIO AGRIPA

En latín Marcus Vipsanius Agrippa, fue un importante general y político romano, amigo íntimo y colaborador de Octavio Augusto. Fue el responsable de muchos de los éxitos militares de Octavio, entre los que destaca la victoria naval de la Batalla de Actium contra Marco Antonio y Cleopatra VII de Egipto.

Agripa destacó por su capacidad militar y política, con las construcciones con que embelleció la ciudad de Roma, así como por el mapa del mundo antiguo que elaboró con los datos obtenidos durante sus viajes. En el año 19 aC Agripa fue enviado a poner fin a una revuelta de los cántabros en Hispania, las llamadas Guerras Cántabras. Sus luchas con el pueblo cántabro fueron implacables, Agripa se aseguró de que no hubiera nuevos levantamientos crucificando a los supervivientes cántabros en edad de luchar. Por si fuera poco decidió dejar dos legiones allí durante 2 años para sofocar futuras rebeliones.



# BESTIARIO

A continuación os dejamos un bestiario útil en el caso que, si los dioses lo estiman oportuno, os encontréis con alguno.

## CABALLOS

La Península Ibérica sería receptora de dos tipos de caballos. Uno que entraría por los Pirineos, llamado céltico, descendiente del Tarpán de la Rusia meridional. Otro proveniente del Magreb, con caballos de mayor alzada, fruto del cruce en Egipto de los caballos arios y mongólicos. Partiendo de esto, debemos señalar que los investigadores entienden dos razas como las más antiguas como las más antiguas de la Península Ibérica: La Garrana y la Sorraia.

Dentro del primer tipo mencionado, señalamos el Celdón (nombre de los conocidos Asturcon y Thieldon), autóctono del norte de Hispania, el asturcón se designó por Plinio para Asturias y el Thieldón para Galicia. Es un caballo dócil que vivía en estado salvaje en la Cordillera Cantábrica. Tiene cabeza pequeña y pesada, con abundante crin, grupa recta, colores oscuros y baja alzada.

Junto a éste existirá un segundo tipo otro caballo que alcanzará fama cuando la Península Ibérica sea ya romana, conocido como caballo íbero. Tiene éste, cabeza grande, perfil convexo, cuartos estrechos, canon corto y crin puntiaguda. Colores oscuros. Alzada. Le veremos ampliamente representando en las pinturas rupestres del sur y este peninsular.

Recogemos la presencia de otras dos razas más. La lusitana, donde cabe destacar la leyenda de que las yeguas eran fecundadas por el viento, mencionada por autores como Aristóteles y Plinio, y otra de menor alzada pero más robusta, fruto de la mezcla de ambas especies, que hemos denominado como Íbero-céltico.

## CABALLO TÍPICO DE MONTA

### ⊖ Atributos:

- Ψ **Fuerza:** Bueno (+1)
- Ψ **Destreza:** Grande (+2)
- Ψ **Constitución:** Grande (+2)
- Ψ **Inteligencia:** Mediocre (-1)
- Ψ **Percepción:** Normal
- Ψ **Voluntad:** Normal

### ⊖ Habilidades:

- Ψ Combate cuerpo a cuerpo *Normal*.
- Ψ Correr y Saltar *Excelente*.
- Ψ Esquivar *Normal*.

### ⊖ Dones y Limitaciones:

- Ψ *Escala 3*, Sentido del peligro (Percepción a Grande para notarlo).
- Ψ *Asustadizo* (cuando pierde el jinete o cuando se le asusta con fuego, gritos o golpes puede perder el control y escaparse al galope, Voluntad a Grande para no hacerlo)

### ⊖ Combate:

- Ψ **Coz:** Daño +1 + Escala (3) = 4.
- Ψ **FD:** +2 + Escala (3) = 5

## ELEFANTES

Los elefantes de guerra fueron un arma importante, aunque no demasiado frecuente, en la historia militar de la Antigüedad. Los elefantes se usaban en la guerra como fuerza de choque, no sólo para atemorizar al enemigo sino también para ahuyentarlo; además podían llevar torretas, en los lomos para disparar flechas o lanzas desde allí, aunque no hay pruebas de que los de Aníbal las tuvieran. Durante la marcha los elefantes eran muy útiles, pues podían transportar 10 veces más carga que un caballo, si bien la cantidad de forraje que consumían era una desventaja: un elefante ingiere unos 140 Kg. de alimento al día.

Se podían utilizar tanto elefantes machos como hembras. Los machos son animales más grandes, pero a menudo por su agresividad y su nerviosismo (sobre todo en época de apareamiento) no eran fáciles de manejar.

Los cartagineses iniciaron el adiestramiento de elefantes africanos para la guerra, al igual que los nómadas y los kushitas. Aníbal atravesó los Alpes con 37 elefantes africanos adiestrados. Tardaron 15 días en abrirse paso a lo largo de 212 km de terreno agreste y cumbres nevadas, acosados por tribus hostiles y la proximidad del invierno. Que hayan logrado avanzar unos 14 km por día ascendiendo a más de 2.750 m de altura resulta una hazaña excepcional aun en nuestros días.

Los elefantes eran muy apreciados por los cartagineses, como lo demuestran algunas de sus monedas de plata, que tienen efigies suyas grabadas en el reverso. En el anverso dichas monedas mostraban imágenes de dioses y personajes importantes, entre ellos el propio Aníbal.

## ELEFANTE TÍPICO

### ⊖ Atributos:

- Ψ **Fuerza:** Bueno (+1)
- Ψ **Destreza:** Mediocre (-1)
- Ψ **Constitución:** Bueno (+1)
- Ψ **Inteligencia:** Normal
- Ψ **Percepción:** Normal
- Ψ **Voluntad:** Mediocre (-1)

### ⊖ Habilidades:

- Ψ Combate cuerpo a cuerpo *Bueno*.
- Ψ Atención *Mediocre*.

### ⊖ Dones y Limitaciones:

- Ψ *Escala 9*.
- Ψ *Sentido del Peligro* (percepción a grande para percatarse de ello).
- Ψ *Miedo al Fuego* (si se acerca mucho a un fuego vivo mas grande que una antorcha, pierde el auto control e intenta huir arrasando con todo).

### ⊖ Combate:

- Ψ **Embastida:** Daño +3 + Escala (9) =12.
- Ψ **Pisotón:** Daño +3 + Escala (9)=12.
- Ψ **Golpe de colmillo:** Daño +2 + Escala (9) = 11.
- Ψ **FD:** +1 + Escala (9) = 10.

## LOS VERRACOS

Los verracos se muestran en figuras de piedra que se encuentran en las provincias de Cáceres, Salamanca, Ávila y Toledo de la época de los Vetones (hacia el siglo V a.C.), cuya utilidad no está muy clara. Se cree que delimitaban terrenos dedicados al pastoreo, aunque bien pudieran tener otro significado místico o religioso.

Los más conocidos son los llamados “Toros de Guisando”, en la provincia de Ávila, y el más grande hasta la fecha conocido ha sido recuperado recientemente y se encuentra en la plaza mayor de Villanueva del Campillo, en Ávila. También existe uno muy antiguo y en buen estado en la plaza de Torralba de Oropesa, Toledo. Encontramos otro en Segura de Toro, norte de la provincia de Cáceres. Quizás el más famoso de todos es el que hay junto al puente romano de Salamanca que aparece en la novela picaresca el Lazarillo de Tormes.

Tiene algo que ver con la mitología celta pero se encuentran otros, muy semejantes, en lugares tan apartados como Polonia. Este tipo de Verracos define a un pueblo principalmente ganadero. Tienen la forma y el tamaño de un toro, por lo que se les llama así, toros de piedra, aunque la palabra verraco significa cerdo reproductor. Así que podemos decir que son cerdos del tamaño de un toro.

## VERRACO TÍPICO

## ⊖ Atributos:

- Ψ **Fuerza:** Grande (+2)
- Ψ **Destreza:** Normal
- Ψ **Constitución:** Grande (+2)
- Ψ **Inteligencia:** Mediocre (-1)
- Ψ **Percepción:** Mediocre (-1)
- Ψ **Voluntad:** Normal

## ⊖ Habilidades:

- Ψ Correr *Grande*.
- Ψ Combate CaC *Bueno*.

## ⊖ Dones y Limitaciones:

- Ψ *Escala 3*.
- Ψ *Tozudo* (cuando enfila a alguien, no lo deja en paz hasta que lo mocha).
- Ψ *Nunca se rinde* (no abandona un combate ni estando mal herido).

## ⊖ Combate:

- Ψ **Embestida:** Daño +2 + Escala (3) =5.
- Ψ **Cornada:** Daño +4 + Escala(3) =7.
- Ψ **FD:** +2 + Escala (3) =5.

## ANIMALES DE CARGA

Bien sean vacas, bueyes o cualquier tipo de animal de tiro. Usa las características del caballo pero sin las habilidades ni los rasgos de combate y aumentando un nivel su fuerza.

## LINCE

Estos felinos eran bastante abundantes en la época. No representan un peligro para los humanos a menos que se topen con ellos cerca de la guarida donde tengan sus crías. Suelen ser un incordio para los granjeros y sus animales de granja. Se pueden domesticar, pero requieren gran dedicación.

## LINCE TÍPICO

## ⊖ Atributos:

- Ψ **Fuerza:** Normal
- Ψ **Destreza:** Excelente (+3)
- Ψ **Constitución:** Normal
- Ψ **Inteligencia:** Bueno (+1)
- Ψ **Percepción:** Grande (+2)
- Ψ **Voluntad:** Normal

## ⊖ Habilidades:

- Ψ Atención *Excelente*.
- Ψ Saltar, esquivar y trepar *Grande*.
- Ψ Sigilo *Excelente*.

## ⊖ Dones y Limitaciones:

- Ψ *Escala -3*.
- Ψ *Curioso* (Voluntad a Excelente para no ir a curiosear),

## ⊖ Combate:

- Ψ **Zarpazo:** Daño +1 + Escala (-3) = -2.
- Ψ **FD:** +3+ Escala (-3) =0.

## OSOS

Estos impresionantes animales son un peligro para la persona descuidada. Normalmente no suelen atacar a los humanos y evitan su contacto, pero cuando se ven en peligro, ellos o su progenie, se convierten en adversarios bastante peligrosos.

## OSO TÍPICO

## ⊖ Atributos:

- Ψ **Fuerza:** Excelente (+3)
- Ψ **Destreza:** Normal
- Ψ **Constitución:** Grande (+2)
- Ψ **Inteligencia:** Mediocre (-1)
- Ψ **Percepción:** Normal
- Ψ **Voluntad:** Mediocre (-1)

## ⊖ Habilidades:

- Ψ Combate C. a C. *Bueno*.
- Ψ Atención *Mediocre*
- Ψ Esquivar y correr *Normal*.



## ⊖ Dones y Limitaciones:

- Ψ *Escala* 3.
- Ψ *Tolerancia al Dolor* (ignora los modificadores de herida).

## ⊖ Combate:

- Ψ **Zarpazo:** Daño +3 + Escala (3) =6.
- Ψ **Abrazo de Oso:** Daño +4 + Escala (3) =7.
- Ψ **FD:** +2 + Escala (3) =5.

## LOBOS

Los lobos abundan en las cordilleras y los bosques mas alejados de los enclaves humanos. Siempre viven en sociedad y raramente atacan a humanos a menos que estén famélicos de hambre. Cuando atacan, lo hacen en grupo, nunca menos de 3. No son domesticables. Suelen arriesgarse en temporadas de frío y de carestía de alimento a acercarse a pueblos y granjas para llevarse animales de corral u otros alimentos.

## LOBO TÍPICO

### ⊖ Atributos:

- Ψ **Fuerza:** Normal
- Ψ **Destreza:** Bueno (+1)
- Ψ **Constitución:** Bueno (+1)
- Ψ **Inteligencia:** Normal
- Ψ **Percepción:** Buena (+1)
- Ψ **Voluntad:** Mediocre (-1)

### ⊖ Habilidades:

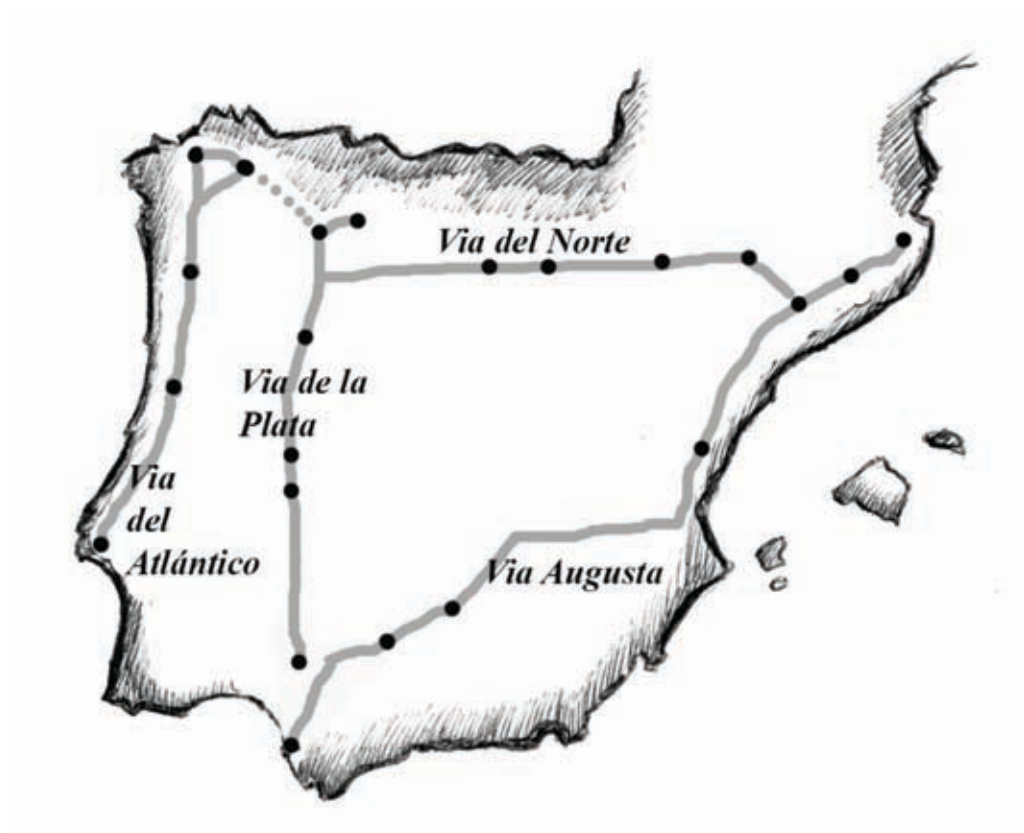
- Ψ Correr, saltar y esquivar *Grande*.
- Ψ Combate C. a C. *Bueno*.
- Ψ Rastrear *Grande*.

### ⊖ Dones y Limitaciones:

- Ψ *Escala* -1.
- Ψ *Nunca se Pierde* (puede caminar largos recorridos y sabrá volver a la guarida sin problema).

### ⊖ Combate:

- Ψ **Salto y mordisco:** Daño +2 + Escala (-1) =1.
- Ψ **FD:** +1 + Escala (-1) =0.



# PARTIDA INTRODUCTORIA

Esta historia que aquí mostramos podría ser un esquema para una partida. A lo largo de este libro te damos un montón de datos para que puedas hacer la tuya, más original. Esta es simplemente una idea. Esperamos que te sirva de inspiración.

Para esta historia recomendamos que los jugadores pertenezcan a una de las legiones que sitiaron Numancia al mando de Escipión. Pueden ser legionarios oriundos de la misma Roma o de la península Itálica, mercenarios venidos de otras tierras trabajando en calidad de auxiliares, o gentes de la misma Hispania que están en el ejército por ser miembros de pueblos aliados. Lo importante, en este caso, es que todos pertenezcan a una misma unidad al mando de un centurión benévolo y firme, llamado Castulo, con el que han echo buenas migas.

## ESCENA 1: NUMANCIA ARDE

Escipión entra en Numancia en el 133a.C. Frente al cerro donde se alza la ciudad de Numancia Escipión y sus hombres están inquietos, ya son 11 meses se asedio, y no hay señal alguna de vida dentro ni fuera. Desde hace unos días un humo apestoso y putrefacto sale del centro de la ciudad celtíbera.

⊖ *¿Señor cree que están quemando cadáveres?*

Le pregunta un subordinado. Escipión sigue mirando al horizonte sin contestarle. Mientras, no muy lejos de allí parece que se oyen ruidos.

⊖ *¡¡Tu a mi darme ordenes!! si apenas has dejado las faldas de tu madre pequeño bastardo.*

Dos centuriones emprenden una fuerte disputa, son Antonio y Castulo, los jugadores son testigos del alboroto. Pero parece ser que esta vez las cosas no han llegado muy lejos, solo unos empujones, miradas de odio y malas palabras. Los 11 meses allí acampados sin actividad ponen nerviosos a los centuriones sobre todo a Antonino, el mas veterano, y siempre sintió envidia de Castulo, un imberbe recién llegado que ha sabido hacerse con la confianza de sus legionarios de manera carismática y fácil. Al parecer las rencillas entre la espera de Numancia hace que algunos quieran volver a Roma ascendiendo de puesto, y Antonio, viejo ya, es el que mas ansía llegar a lo mas alto.

Esa misma noche mientras se hace la ronda nocturna un gran fuego sacude Numancia. Suena la voz de alarma en todo el campamento. Enseguida las lumbres de las torres se encienden, avisando al resto de los seis campamentos que algo no va bien. Los legionarios se ponen en pie, en sus puestos mientras el cónsul esta ya en el puesto vigía comprobando que es lo que sucede. Pero alguien falta, uno de los centuriones no se presenta, Castulo. Los jugadores deben buscarlo, pero es demasiado tarde pues el centurión aparece muerto con síntomas de envenenamiento en su tienda de campaña. La tropa deberá dirigirse a dar parte de ello ante el superior, en este caso el Primus pilus o el prefecto. Aunque la agitación y el movimiento que se ha provocado por la inminente entrada en Numancia les hace imposible el encontrar a quien dar parte. Ante la amenaza de castigarles deben de unirse a las tropas que entran.

En ese momento Numancia arde mas que nunca una enorme luz de fuego se avista desde las murallas,.. Escipión ante el patente suicidio de los Numantinos, decide entrar hacer algo. !!Preparaos!!! entramos en la ciudad.

Las tropas arrasan todo lo que encuentran a su paso. Entran en Numancia sin apenas resistencia, solo un fétido olor y un montón de cadáveres rocían el suelo. Al final de la ciudad un pequeño reducto de numantinos ofrece resistencia en el mismo encuadre que los jugadores. Se puede representar aquí un combate, aunque luchar contra unas gentes que llevan pasando meses de hambruna y penurias lo unico en que puede convertirse esto es en una masacre indiscriminada.

Pero eso no es todo, un grupo de legionarios a cargo de Antonino el centurión, y liderados por él mismo, aprovechan esta pequeña escaramuza y atacan a los pjs. Atacarán por sorpresa a los jugadores hasta 3 legionarios por cada uno, con la intención de inmovilizarlos y dejarles inconscientes. No se ha podido hacer nada. Por detrás y a lo cobarde los jugadores son en estos momentos juguetes de los dioses. Lo ultimo que oiran seran las palabra de Antonio decir: "llevar a esta escoria traidora de Roma fuera de aquí.."

## ESCENA 2:

### CARAVANA DE PRISIONEROS

Se despiertan en un carro con mas prisioneros vestidos de celtiberos y con múltiples heridas, en piernas brazos, ect. Y con heridas en los tatuajes de la Legio, borrando estas heridas los unicos datos identificativos de su pertenencia al ejercito.

Les han tomado como simpatizantes de los celtiberos y ahora son carne de Gladiador dirección a Roma. La caravana esta al mano de un mercader Romano, Magnus, uno de los comerciante de esclavos que le besan el culo constantemente a las legiones para conseguir mano esclava. En el carro les informan que fue un centurión de la IX cohorte quien les trajo, Antonio. Esta caravana

esta escoltada por legionarios de III Legio, conocida por tus jugadores por estar bastante enemistada con la suya. Durante el viaje les atienden debidamente, pero no se libran de insultos, escupitajos y no se dejaran convencer por lo que digan unos traidores y simpatizantes del enemigo, sobre todo siendo de la legión que mas odian ellos. No les maltratan físicamente, pues deben de estar en buenas condiciones de salud para el circo.

La caravana contiene unos 200 esclavos no solo de Numancia, sino de otras aldeas rebeldes. Es el séquito de caravanas de Escipión, que se dirige a Roma para entrar en gala triunfal con los esclavos hispanos y posteriormente regalarlos a Roma como tributo de guerreros gladiadores. La situación es delicada, en esos momentos podrían acusarles de asesinato si descubren que estaban al mando de Castulo, el centurión muerto. Pagándose con la muerte si alguien les llegara a reconocer. Cuando lleguen a Tarraco serán embarcados en la galeras dirección a Roma.

Como dato dramático, se puede añadir una mini escena en la que, un noche, se les acerca Antonio y se regocija ante ellos, hablando en voz baja para que solo ellos lo escuchen, contando como acabo con Castulo por ser el único que estaba entre él y la gloria. Ahora los pjs le sirven como chivo expiatorio y se encargará, a través de sus contactos en Roma, de que no duren mas de una semana en el circo.

## ESCENA 3:

### ASALTO EN ALTA MAR

En la quinta jornada de viaje divisan un grupo de naves piratas cartagineses en un risco cerca de la isla de Cerdeña atacando a las dos ultimas naves. Y en una de ellas estan los pjs, remando, claro. La aproximacion de los piratas hace que el grupo de navios se disgregue y

las dos ultimas naves, hostigadas de lejos por los piratas, se separan del grupo principal que huye. Los dos navíos se aproximan a la costa, esperando que las naves piratas, de mayor calado, no se acercan por miedo a embarrancar. Los remeros dejan de remar, y el birreme poco a poco se va parando.

Θ *¡¡¡Que estáis haciendo!!! ¡¡¡seguir remando, inútiles!!!* - grita el capitán.

La quilla se raja y la madera cruje astillándose. El barco ha chocado contra un risco. La maniobra de aproximación a la costa ha sido demasiado arriesgada. Un estruendo y alboroto suena arriba... ¿podría estar ahí la salvación? Aunque los cartagineses también trafican con esclavos, hay alguna oportunidad.

La nave pirata del cartaginés Safo, pirata conocido, aborda el navío embarrancado. El combate está servido. A partir de aquí hay total libertad para la resolución del destino de los personajes. Damos una muestra de dos posibles desenlaces, pero pueden ser muchísimos mas, por supuesto.

## ESCENA 4:

### DESENLACE 1

Arriban en puerto extraño, bien como esclavos de los cartaginenses o como nuevos aliados. Lleno de nativos, los romanos no controlan aun ese puerto, posiblemente estén en algun lugar escondido de la costa africana. Pero hay algo a su favor, saben donde esta el centurión Antonio, con toda seguridad se encuentra en Segroviga en acción de reconstrucción (según las ultimas ordenes de Escipión). Los jugadores tendrán que pasar inadvertidos por las zonas de las tribus hispanas hasta llegar allá.

Por el camino se encuentran pueblos y zonas habitadas por nativos guerreros, el terreno es seco y árido y el bosque bajo. Quizás algún grupo, podría ayudar en la conjura contra el centurión

traidor. Como gancho, conoceran a Segilo (bien por que le ayudan en un ataque a un convoy romano o por que le rescatan de un accidente que ha tenido, lo que mejor convenga) tiene su pueblo cerca y sus hombres son aguerridos y con un carácter afable, menos en la guerra. Conocen a Antonio y lo implacable que es con las gentes del lugar, y estaran encantados de ayudar a que conozca a los dioses de manera rapida y eficaz.

## DESENLACE 2

Tras el naufragio, la marea arrastra a tus jugadores a las costas de la península Itálica. Allí han decidido buscar a Escipión y vengarse desde lo mas alto del Centurión Antonio. Quedan 3 días para el desfile y entrada triunfal de Escipión en Roma. ¿Llegaran a tiempo?

Puedes dejar a los pjs en el puerto de Ostia, y desde allí que usen sus contactos con los Collegium de la zona (que vienen a ser como el crimen organizado de la época) para que a través de favores, pagos, sobornos o encargos, les lleven a hablar con Escipión sobre el asunto. Si llegan a estar cara a cara con él y les cuentan la historia de Antonio y Castulo, éste les creerá, pues es difícil de creer que si ellos fueran los verdaderos culpables se hubieran tomado tantas molestias, viniendo de donde vienen, para reclamar justicia y restablecer su honor.

Una vez pasados los festejos de su triunfo, encargará a un grupo ir a buscar a Antonio y ajusticiarle donde le encuentren. Puede ser un trabajo encargado a los mismos pjs, lo que da pie a una trama inicial para una campaña entera.

Divertios.



## NOMBRES

Aquí dejamos una cantidad inmensa de nombres Romanos e Íberos para que a la hora de hacer un pj no sea ésto lo que mas traba te dé; Suele pasar, muchas veces, que lo que más tiempo uno gasta en la creación del pj es en la elección del nombre para éste, y sobre todo en un juego histórico. Así que aquí están:

## NOMBRES DE PERSONAJES CELTIBEROS

### A

- ⊖ Abadutiker, Mercader íbero que aparece en una carta comercial. Vivía en Emporion en el año 200 a. C.



HISPANIA



haber sido portador de malas noticias y por temer que hubiera negociado alguna salida personal.

## B

- ⊖ Bagarok, Íbero. Escrito en un plomo (Alcoy).
- ⊖ Bailar, Íbero. Escrito en un jarro de plata (Tivisa).
- ⊖ Baisebilos, Íbero. Escrito en un plomo (Emporion).
- ⊖ Baisetas, Íbero. Escrito en una estela (Sinarcas).
- ⊖ Baitesir, Íbero. Escrito en un plomo (Ullastret).
- ⊖ Balacertar, Íbero. Escrito en cerámica (Azaila).
- ⊖ Balcaldur, Íbero. Escrito en una moneda (Arse).
- ⊖ Balceadin, Íbero. Escrito en una moneda (Arse).
- ⊖ Balcebe, Íbero. Escrito en cuello de vasija (Edeta).
- ⊖ Balceskar, Íbero. Escrito en cerámica (Ensérune, Francia).
- ⊖ Balkar, Íbero. Escrito en cerámica (Alcoy).
- ⊖ Babpo, Magistrado de Kontrebia Belaiska en el año 87 a. C. Posiblemente celtíbero.
- ⊖ Barta, Íbero. Escrito en ánfora (Azaila).
- ⊖ Basirtir, Íbero. Mercader fuero que aparece en una carta comercial. Vivía en Emporion en el año 200 a. C. Baspedas, Íbero. Mercader fuero originario de Arse y residente en Emporion en el año 500 a. C. Su nombre aparece en una carta comercial.
- ⊖ Bastartine, Íbero. Escrito en ánfora (Azaila).
- ⊖ Bedule, Íbero. Escrito en cerámica (Ensérune, Francia).
- ⊖ Belasbaisereban, Íbero. Escrito en una estela (Fraga).
- ⊖ Bilinos, Céltico. Aparece en el bronce n.º 3 de Kontrebia Belaiska. Íbero. Caudillo de los ilergetes en el año 195 a. C.
- ⊖ Bilisteges, Íbero. Caudillo de los ilergetes en el año 195 a. C.
- ⊖ Binturke, Íbero. Mercader fuero que aparece en una carta comercial.
- ⊖ Biosildun, Íbero. Escrito en un plomo (Alcoy).
- ⊖ Biulakos, Escrito en moneda (Arse).
- ⊖ Biurbetin, Íbero. Escrito en cerámica (Ullastret).
- ⊖ Biurdiki, Íbero. Mercader fuero que aparece en una carta comercial.
- ⊖ Biurtan, Íbero. Escrito en un ánfora (Ensérune, Francia).
- ⊖ Biurtetel, Íbero. Escrito en un peso (Azaila).
- ⊖ Biurtibes, Íbero. Escrito en un plomo (Ullastret).
- ⊖ Biurtilaur, Íbero. Aparece en el bronce n.º 3 de Kontrebia Belaiska.
- ⊖ Bodilkas, Íbero. Guerrero fuero de Pozo Moro (Albacete) que fue divinizado debido a sus hazañas.
- ⊖ Bodo, Céltico. Nombre de cántabro.
- ⊖ Botilkos, Céltico. Escrito en moneda de Ibolka. Era un magistrado.
- ⊖ Boutintibas, Íbero. Escrito en una pátera (Tivisa).
- ⊖ Budar, Caudillo o rey íbero (196 a. c.).
- ⊖ Buntalos. Celtíbero. Aparece en el bronce de Kortona, de finales del siglo 11 a. c., relacionado probablemente con las minas de plata de la ciudad.
- ⊖ Busadines, Caudillo o rey íbero (196 a. C.).

## C

- ⊖ Caciros, Celtíberos. Noble o anciano de Sekaiza, en el año 154 a. C., que negoció con los enviados romanos al principio de las Guerras Celtíberas.
- ⊖ Cado, Céltico. Nombre de cántabro
- ⊖ Caikonbe, Íbero. Escrito en escudilla de plata (Segura de la Sierra), Quizás sea nombre bástulo-turdetano.
- ⊖ Canine, Íbero. Mujer. Escrito en vaso (Edeta).
- ⊖ Caro, Céltico. Caudillo de Sekaiza que se refugió en Numancia y fue nombrado jefe del ejército conjunto de ambas ciudades en el 153 a. C.
- ⊖ Cauecas Céltico. Escrito en una estela (Sinarcas).
- ⊖ Cerdubeles, Íbero. Caudillo de los oretanos, en la ciudad de Kastilo, que firmó un acuerdo con los romanos antes de la entrega de la ciudad en el año 208 a. C. Aunque los oretanos eran un pueblo íbero, al parecer el nombre Cerdubeles era céltico.
- ⊖ Césaros, Céltico. Caudillo lusitano que derrotó a Mummio en el año 141 a. C., dando muerte a 9.000 romanos.
- ⊖ Culcas o Culchas, Íbero. Rey turdetano de finales del siglo III a. C. (206-191 a. C.), que gobernaba sobre veintiocho ciudades. Aportó 3.000 soldados de infantería y 500 jinetes al ejército de Escipión en la Segunda Guerra Púnica.

## D

- ⊖ Daleninar, Íbero. Mujer. Escrito en un tazón
- ⊖ Duratos, Céltico. Nombre de cántabro.

## E

- ⊖ Edecón, Íbero. Rey de los edetanos (209 a. e). Durante la Segunda Gue-

rra Púnica comenzó siendo pro-cartaginés, para más tarde pasarse al lado romano, debido a la solicitud de Asdrúbal Barca de que le dejara como rehenes a su mujer y su hija.

- ⊖ Edereta, Íbero. Mujer.
- ⊖ Elguismio, Céltico. Nombre de cántabro.
- ⊖ Ertebas, Mercader Íbero que aparece en una carta comercial. Vivía en Emporion en el año 200 a. C.
- ⊖ Eskutino, Céltico. Aparece en el bronce n.º 3 de Kontrebia Belaiska.
- ⊖ Eterindu, Íbero. Escrito en una piedra (Arse).

## G

- ⊖ Gárgoris, Rey mítico de los tartesios. Descubrió cómo aprovechar la miel. Su hijo fue Habis.
- ⊖ Garokan, Íbero. Escrito en un plomo (Alcoy).

## H

- ⊖ Habis, Rey mítico de los tartesios. Hijo incestuoso de Gárgoris. Su mito es ejemplarizante en cuanto a la transición de un estado bárbaro a otro desarrollado; asimismo sienta las bases de la monarquía hereditaria.
- ⊖ Hilerno, Rey céltico que lideraba un ejército de vacceos, vettones y celtíberos, que fue derrotado por Marco Fulvio cerca de Toledo en el 193 a. C.
- ⊖ Himilce o Similce, Íbero. Mujer. Princesa de los Oretanos en Kastilo. Fue la mujer de Aníbal.

## I

- ⊖ Iceatin, Íbero. Escrito en cerámica (Rubí).
- ⊖ Ieorbeles, Íbero. Escrito en una moneda (Sagunto).
- ⊖ Ieortas, Íbero. Escrito en una moneda de Saiti.



- ⊖ Ildutas, Íbero. Escrito en una estela. (Sinarcas).
- ⊖ Iltiradin, Íbero. Escrito en una moneda de Ibolka.
- ⊖ Indíbil, Íbero. Caudillo o rey de los ilergetes. Aunque los ilergetes eran un pueblo Íbero, al parecer su nombre era céltico. Su título exacto no está claro, ya que Polibio le nombra como soberano absoluto en el 218 a. C., en el 209 a. e le llama rey, y en el 206 a. e, estratega. También se le menciona como dinasta de una ciudad, no del conjunto del pueblo ilergete. Murió en el año 205 a. C., después de descabalar y luchar a pie a la antigua manera heroica contra los romanos.
- ⊖ Indikortes, Jefe Íbero, del valle alto del Guadalquivir, que resistió y fue derrotado por Amílcar Barca en el siglo III a. C. Es un ejemplo de la brutalidad empleada por los cartagineses con sus enemigos derrotados, ya que fue torturado, cegado y posteriormente crucificado.
- ⊖ Indo, Íbero. Rey turdetano del año 50-45 a. C.
- ⊖ Indortes, Caudillo céltico, al servicio de los Íberos, que fue derrotado y muerto por Amílcar Barca en el año 231 a. C.
- ⊖ Isbataris, Íbero. Escrito en mármol (Arse).
- ⊖ Isceradin, Íbero. Escrito en una moneda de Ibolka.
- ⊖ Iserbeles, Ibero. Escrito en una moneda de la ceca Unticescen
- ⊖ Istolacio, Estratega céltico al servicio de los Íberos, que fue derrotado y muerto por Amílcar Barca en el año 231 a. C.
- ⊖ Katulatin, Íbero. Mercader Íbero que aparece en una carta comercial. Vivía en Emporion en el año 200 a. C.
- ⊖ Kaukirino, Céltico. Aparece en el bronce n.º 3 de Kontrebia Belaiska (Botorrita)
- ⊖ Korbis, Caudillo o rey íbero (206 a. c.).
- ⊖ Korribilo, Noble Íbero (192 a. c.).
- ⊖ Lagunas, Íbero. Escrito en un plomo (El Cigarralejo).
- ⊖ Lesson, Magistrado de Kontrebia Belaiska en el año 87 a. C. Posiblemente celtíbero.
- ⊖ Letondon, Su nombre aparece en un bronce de Kontrebia Belaiska del 87 a. C. Posiblemente celtíbero.
- ⊖ Leukón, Céltico. Estratega o jefe guerrero de Numancia
- ⊖ Likinos, Céltico. Aparece en el bronce n.º 3 de Kontrebia Belaiska
- ⊖ Liteno, Celtíbero. Caudillo numantino (152 a. c.).
- ⊖ Lubbo, Pretor cuyo nombre aparece en un bronce de Kontrebia Belaiska en el año 87 a. C. Posiblemente celtíbero.
- ⊖ Luxinio, Caudillo o rey turdetano en el 197 a. C. Al parecer, su nombre era céltico.
- ⊖ Magavárico, Celtíbero. Nombre de un caudillo de los Belos de Sekaiza en las Guerras Celtíberas (154 a. C.).
- ⊖ Mandonio, Íbero. Caudillo o rey de los ilergetes (209-205 a. C.). Aunque los ilergetes eran un pueblo íbero, al parecer el nombre Mandonio era céltico.

## K

- ⊖ Kalbo, Noble tartesio (216 a. c.).
- ⊖ Kara, Céltico. Mujer. Aparece en el

## M

## N

- ⊗ Nabarsosin, Íbero. Escrito en un plomo (Emporion)
- ⊗ Nereildun, Escrito en una piedra (Arse)
- ⊗ Nerseadin, Escrito en una lápida (Arse).
- ⊗ Nisunin Íbero. Mujer. Escrito en una cerámica tipo sombrero de copa (Edeta).
- ⊗ Nunn, Céltico. Mujer.

## O

- ⊗ Olíndico u Olónico, Caudillo celtíbero que, en el año 170 a. c., se rebeló contra los romanos. Era muy astuto, audaz y profeta, por lo que se piensa que podría ser un importante sacerdote (¿druida?).
- ⊗ Orison, Íbero. Rey de los oretanos, que derrotó a Amílcar Barca en Helike en el 229 a. C., lugar donde murió este general cartaginés.
- ⊗ Orisos, Íbero. Rey fundador o patriarca de los oretanos
- ⊗ Otigirteker, Íbero. Escrito en cerámica (Ullastret).

## P

- ⊗ Pirreso o Tiresio, Guerrero celtíbero que se enfrentó en combate singular a Quinto Ocio, legado de Metelo, durante las Guerras Celtíberas.

## R

- ⊗ Redukeno, Céltico. Alfarero celtíbero.
- ⊗ Retogeno o Retógenes, Celtíbero de la etnia de los Arévacos. Era uno de los nobles más importantes de Numancia.

## S

- ⊗ Sakarbik, Íbero. Escrito en un plomo

## (El Cigarralejo)

- ⊗ Sakarisker, Íbero. Escrito en un plomo (Alcoy).
- ⊗ Sigilo, Magistrado de Kontrebia Belaiska en el año 87 a. C. ¿celtíbero?.
- ⊗ Segisamo, Céltico. Nombre de cántabro.
- ⊗ Seihar o Zeihar, Íbero. Escrito en un bronce de Kontrebia Belaiska y que pertenece al abogado de Salduie (Zaragoza). Posible origen íbero-vascón
- ⊗ Selgiterar, Íbero. Escrito en cerámica (Ensérune, Francia).
- ⊗ Sicedunin, Íbero. Mujer. Escrito en una piedra. (Arse)
- ⊗ Sicounin, Mujer. Escrito en un plomo (Emporion).
- ⊗ Sinebetin, Íbero. Escrito en un plomo (Castellón)
- ⊗ Situbolai, Íbero. Escrito en una moneda (Ibolka)
- ⊗ Sosian, Íbero. Escrito en una pátera (Mataró).
- ⊗ Sosinbiuru, Íbero. Escrito en un plomo (Castellón)
- ⊗ Sosintacer, Escrito en una lápida (Canet de Roig).
- ⊗ Stena, Celtíbero. Nombre de mujer.

## T

- ⊗ Talskubilos, Íbero. Escrito en cerámica (Ensérune, Francia)
- ⊗ Tarbantu, Céltico. Padre de un jinete berón del bronce de Áscoli
- ⊗ Tarkunbiur, Íbero. Aparece en los bronce de Kontrebia Belaiska.
- ⊗ Teitebas, Magistrado de Kontrebia Belaiska en el año 87 a. C. Originario de Alaun.
- ⊗ Terkinos, Céltico. Aparece en el bronce n.º 3 de Kontrebia Belaiska
- ⊗ Thurro, Régulo o jefe celtíbero en el 179 a. C.

- ⊖ Tibaste, Íbero. Escrito en recipiente metálico (Tivisa).
- ⊖ Touto, Céltico. Escrito en cerámica (Enserune, Francia)
- ⊖ Tureno, Nombre de celta cántabro
- ⊖ Turibas, Íbero. Magistrado de Kontrebia Belaiska en el año 87 a. C.
- ⊖ Unibelos, Íbero. Escrito en un plomo (Ullastret).
- ⊖ Unibetin, Íbero. Escrito en cerámica (Ensérune, Francia)
- ⊖ Untigorisar, Íbero. Escrito en cerámica (Ensérune, Francia).
- ⊖ Uraucen, Íbero. Escrito en cerámica (Ensérune, Francia).

## U

- ⊖ Ultidikán, Mercader íbero que aparece en una carta comercial. Vivía en Emporion en el año 200 a. C.
- ⊖ Ultinos, Céltico. Aparece en el bronce n.º 3 de Kontrebia Belaiska.
- ⊖ Umarilo, Céltico. Berón, jinete de Áscoli.
- ⊖ Urcaildu, Íbero. Escrito en una moneda (Ibolka)
- ⊖ Urcebas, Íbero. Escrito en una tinaja (Edeta)
- ⊖ Urcetices, Íbero. Escrito en una pátera (Tivisa).
- ⊖ Uxentio, Celtíbero. Magistrado de Kontrebia Belaiska en el año 87 a. C



# NOMBRES DE PERSONAJES ROMANOS

El nombre masculino se compone habitualmente por tres partes denominadas praenomen (ej. Caius), nomen (es el nombre de la Gens, ej. Iulius) y cognomen (ej. Caesar).

## PRAENOMINA

Esta forma de nombre era relativamente irrelevante y solo era usada en raras ocasiones, sola, sin acompañarla con los demás nombres. (Como el nombre de pila)

PRAENOMINA	
MASCULINOS	FEMENINOS
GAIUS	GAIUS
LUCIUS	LUCIA
MARCUS	MARCA
PUBLIUS	PUBLIA
QUINTUS	QUINTA
TITUS	TITA
TIBERIUS	TIBERIA
SEXTUS	SEXTA
AULUS	AULA
DECIMUS	DECIMA
GNAEUS	GNAEA
SPURIUS	SPURIA
MANIUS	MANIA
SERVIUS	SERVIA
APPIUS	APPIA
APPIUS	NUMERIA
VIBIUS	VIBIA

## NOMINA

El segundo nombre, denominado nomen o también “nombre gentilicio”, es el nombre que identifica la Gens, a la que uno pertenece

# COGNOMINA

El tercer nombre, o cognomen, nació como nombre para reconocerse, un nombre personal que distinguía a los diferentes individuos dentro de una misma Gens (el cognomen no aparece en documentos oficiales hasta el año 100 a.C. aproximadamente). Durante la república el cognomen empezó a ser transmitido de padre a hijo, pudiéndose distinguir a una específica familia dentro de la Gens. A menudo el cognomen reflejaba un aspecto físico o de la personalidad de quien lo llevaba.





## NOMINA

ACILIUS	AEBUTIUS	AELIUS	AEMILIUS
AETEIUS	ALBIUS	AMATIUS	ANNAEUS
ANNEIUS	ANNIUS	ANTONIUS	APOLLONIUS
ARRIUS	ARTORIUS	ATIUS	AURELIUS
CAECILIUS	CAEDICIUS	CALPURNIUS	CASSIUS
CLOELIUS	CLAUDIUS	CORDIUS	CORNELIUS
CORUNCANIUS	CURIATIUS	DECIUS	DIDIUS
FABIUS	FABRICIUS	FIDELIUS	FURIUS
GABINIUS	GALERIUS	GEMINIUS	HERENNIUS
IULIUS	IUNIUS	IUVENTIUS	LABIENUS
LUCILIUS	LUCIUS	MARCIUS	MERIDIUS
MINICIUS	MINIUS	NUMERIUS	OVIDIUS
PELLIUS	PETRONIUS	POMPEIUS	PORCIUS
POSTUMIUS	QUINCTILIUS	RITULIUS	RUBELLIUS
SALLUSTIUS	SEMPRONIUS	SENTIUS	SERTORIUS
SERVILIUS	SILVIUS	SILVIUS	SUETONIUS
SUETONIUS	TARQUITIUS	TERENTIUS	TITURIUS
TITURIUS	TITURIUS	ULLERIUS	ULPIUS
URSIUS	VALERIUS	VEDIUS	VERGILIUS
VERGILIUS	VERGILIUS	VERGILIUS	VITRUVIUS

## COGNOMINA

MASCULINO	FEMENINO	SIGNIFICADO
AGRIPPA	AGRIPPA	⊖ Aquel nacido de pie
ALBINUS	ALBINA	⊖ Blanco
AMANDUS	AMANDUS	⊖ Amable
APER	APRA	⊖ Jabalí
AQUILA	AQUILA	⊖ Aguila
BASSUS	BASSUS	⊖ Tarado
BIBULUS	BIBULA	⊖ Borracho
BROCCHUS	BROCCHA	⊖ El de los dientes sobresalientes
BRUTUS	BRUTUS	⊖ Estupido
BUCCO	BUCCO	⊖ Loco
CAESAR	CAESAR	⊖ El de la cabellera abundante
CALIDUS	CALIDA	⊖ Calido Gens Coelia
CALVINUS	CALVINA	⊖ Procede de Calvus Gentes Domitia, Veturia
CALVUS	CALVA	⊖ Calvo
CAMILLUS	CAMILLA	⊖ El que de niño ayudó en los sacrificios Gens Furia
CANINUS	CANINA	⊖ Canino Gens Acilia

MASCULINO	FEMENINO	SIGNIFICADO
CANUS	CANA	⊖ Rubio o cano
CAPITO	CAPITO	⊖ El de la granm cabeza Gens Ateia, Fonteia
CARBO	CARBO	⊖ Carbón Gens Papirii
CATILINA	CATILINA	⊖ Gens Sergia
CATO	CATO	⊖ Prudente Gentes Hostilia, Porcia
CATULUS	CATULA	⊖ Cachorro Gens Lutatia
CAUDEX		
CELER	CELERA	⊖ Veloz
CELSUS	CELSA	⊖ Alto Gens Papia
CETHEGUS	CETHEGA	⊖ Referido a los primeros romanos Gens Cornelia
CICERO	CICERO	⊖ Garbanzo Gens Tullia
CICURINUS	CICURINA	⊖ Amable, gentil Gens Veturia
CILO	CILO	⊖ Gens Flaminia
CINCINNATUS	CINCINNATA	⊖ El del pelo crespo Gens Quinctia
CINNA	CINNA	⊖ Gens Cornelia
CIRRATUS	CIRRATA	
CITA		⊖ Cita
COMA		
CORDUS	CORDA	⊖ Nacido después del termino
CORNICEN	CORNICEN	⊖ Tormpeta militar
CORNUTUS	CORNUTA	⊖ Cornudo Gens Caecilia, Sulpicia
CORVINUS	CORVINA	⊖ Similar al cuervo Gens Valeria
CORVUS	CORVA	⊖ Cuervo Gens Valeria
COSSUS	COSSA	⊖ Del praenomen arcaico Cossus Gens Cornelia
COSTA	COSTA	⊖ Costilla Gens Pedania
COTTA	COTTA	⊖ Gens Aurelia
CRASSIPES	CRASSIPES	⊖ Gens Furia
CRASSUS	CRASSA	⊖ Gordo Gentes Claudia, Licinia, Otacilia, Veturia
CRISPINUS	CRISPINA	⊖ El de cabello crespo, probablemente ligado a un lugar
CRISPUS	CRISPA	⊖ El de cabello crespo Gentes Sallustia, Vibia
CULLEO	CULLEO	⊖ Saco de cuero Gens Terentia
CURIO	CURIO	⊖ Sacerdote de una Curia Gens Scribonia
CURSOR	CURSOR	⊖ Corredor Gens Papiria
CURVUS	CURVA	⊖ Curvado Gens Fulvia
DENTATUS	DENTATA	⊖ Dentado
DENTER	DENTRA	⊖ Dentado Gens Caecilia
DENTO	DENTO	⊖ Diente
DIVES	DIVES	⊖ Rico, saludable Gens Licinia

MASCULINO	FEMENINO	SIGNIFICADO
DOLABELLA	DOLABELLA	⊖ Dolabra Gens Cornelia
DORSUO	DORSUO	⊖ Gran trasero Gens Fabia
DRUSUS	DRUSA	⊖ Gens Livia
FIGULUS	FIGULA	⊖ El que hace pucheros
FIMBRIA	FIMBRIA	⊖ Ojal, franja Gens Flavia
FLACCUS	FLACCA	⊖ El de las orejas de soplillo
FLAVUS	FLAVA	⊖ Rubio Gens Decimia
FLORUS	FLORA	⊖ Azulado Gens Aquilia
FRONTO	FRONTO	⊖ El de la frente prominente
FULLO	FULLO	⊖ Lavandero Gens Apustia
FUSUS	FUSA	⊖ Del praenomen arcaico Fusus Gens Furia
FRUGI	FRUGI	⊖ Honesto, sobrio
GALEO	GALEO	⊖ Casco
GEMELLUS	GEMELLA	⊖ Gemelo Gentes Servilia, Veturia
GLABRIO	GLABRIO	⊖ Relativo a glabro Gens Acilia
GRACCHUS	GRACCHA	⊖ Gens Sempronia
GURGES	GURGES	⊖ Prodigio Gens Fabia
HABITUS	HABITA E	⊖ En buena forma física Gens Cluentia
HELVA	HELVA	⊖ De pelo teñido Gens Aebutia
IMPERIOSUS	IMPERIOSA	⊖ Dominante Gens Manlia
IULLUS	IULLA	⊖ Del praenomen arcaico Iullus Gens Iulia
LABEO	LABEO	⊖ El de los labios prominentes Gentes Antistia, Atinia, Fabia
LACTUCA	LACTUCA	⊖ Lechuga Gens Valeria
LAENAS	LAENAS	⊖ Cierre de lana Gens Popillia
LAENATUS	LAENATA	⊖ Ropa de lana Gens Menenia
LAEVINUS	LAEVINA	
LATERENSIS	LATERENSIS	⊖ De la colina Gens Iuventia
LENTULUS	LENTULA	⊖ Un poco lento Gens Cornelia
LEPIDUS	LEPIDA	⊖ Fascinante Gens Aemilia
LIBO	LIBO	⊖ Gens Marcia
LICINUS	LICINA	⊖ Relativo al cabello Gens Mamilia
LONGUS	LONGA	⊖ Alto Gentes Sempronia, Sulpicia
LUCULLUS	LUCULLA	⊖ De lucus (cueva) o Lucius (praenomen) Gens Licinia
LUPUS	LUPA	⊖ Lobo Gens Rutilia
LURCO	LURCO	⊖ Glotón, goloso
MACER	MACRA	⊖ Delgado Gens Licinia
MACULA	MACULA	⊖ Mancha o lunar
MALLEOLUS	MALLEOLA	⊖ Martillo Gens Publicia
MAMERCUS	MAMERCA	⊖ Del praenomen Mamercus Gens Aemilia

MASCULINO	FEMENINO	SIGNIFICADO
MARCELLUS	MARCELLA	⊖ Del praenomen Marcus Gens Claudia
MERENDA	MERENDA	⊖ Merienda Gentes Antonia, Cornelia
MARO	MARO	
MERGUS	MERGA	⊖ Pajaro martimo
MERULA	MERULA	⊖ Pajaro negro Gens Cornelia
MESSALLA	MESSALLA	⊖ Gens Valeria
METELLUS	METELLA	⊖ El que sigue al ejercito Gens Caecilia
MURENA	MURENA	⊖ Anguila, murena Gens Licinia
MUS	MUS	⊖ Rata o ratón Gens Decia
MUSCA	MUSCA	⊖ Mosca Gens Sempronia
NASICA	NASICA	⊖ De gran nariz Gens Sempronia
NASO	NASO	⊖ De gran nariz Gens Ovidia
NATTA	NATTA	⊖ Artesano Gens Pinaria
NEPOS	NEPOS	⊖ Nieto Gens Caecilia
NERO	NERO	⊖ Del praenomen Nero Gens Claudia
NERVA	NERVA	⊖ Vigoroso Gens Licinia, Cocceia y Silia
NIGER	NIGRA	⊖ De piel o pelo negros
NOVELLUS	NOVELLA	⊖ Nuevo, flamante Gens Gavilia
OCELLA	OCELLA	⊖ De ojos pequeños Gens Livia
PACILUS	PACILA	⊖ Del praenomen Pacilus Gens Furia
PAETUS	PAETA	⊖ Nogal Gens Aelia
PANSA	PANSA	⊖ El que camina a grandes pasos Gens Vibia
PAPUS	PAPA	⊖ Del praenomen Papus Gens Aemilia
PATERCULUS	PATERCULA	⊖ Pequeño padre Gens Sulpicia
PAULLUS	PAULLA	⊖ Pequeño Gens Aemilia
PLANCUS	PLANCA	⊖ Pies planos Gens Munatia
PLAUTUS	PLAUTA	⊖ Pies planos, orejas de soplillo
POSTUMUS	POSTUMA	⊖ Nacido tras la muerte del padre Gens Curtia
POTITUS	POTITA	⊖ Probablemente derivado de un praenomen arcaico Gens Valeria
PRAECONINUS	PRAECONINA	⊖ Relativo a un heraldo
PRAETEXTATUS	PRAETEXTATA	⊖ Joven (vistiendo la toga praetexta) Gens Sulpicia
PRISCUS	PRISCA	⊖ Anciano
PROCLUS	PROCLA	⊖ Del praenomen Proculus, significa “nacido durante la ausencia del padre”
PULCHER	PULCHRA	⊖ Atractivo, bello Gens Claudia
PULLUS	PULLA	⊖ Niño
PULVILLUS	PULVILLA	⊖ Cojín pequeño Gens Horatia
PURPUREO	PURPUREO	
QUADRATUS	QUADRATA	⊖ Cuadrado



MASCULINO	FEMENINO	SIGNIFICADO
RALLA	RALLA	⊖ Tunica finamente tejida Gens Marcia
REGILLUS	REGILLA	⊖ Príncipe Gens Aemilia
REGULUS	REGULA	⊖ Rey niño Gens Atilia
RUFUS	RUFA	⊖ Pelirrojo, rojizo
RULLUS	RULLA	⊖ Mendigo Gens Servilia
RUTILUS	RUTILA	⊖ Rubio pelirrojo
SALINATOR	SALINATRIX	⊖ Saladoir, el que produce sal Gens Livia
SATURNINUS	SATURNINA	⊖ Dedicado a Saturnus
SCAEVA	SCAEVA	⊖ Zurdo, manco Gens Iunia
SCAEVOLA	SCAEVOLA	⊖ Zurdo, manco Gens Mucia
SCAPULA	SCAPULA	⊖ Escapula Gens Quinctia
SCAURUS	SCAURA	⊖ Cojo, con una pierna más corta que la otra Gentes Aemilia, Aurelia
SCIPIO	SCIPIO	⊖ Bastón, equipo Gens Cornelii
SCROFA	SCROFA	⊖ Semilla Gens Tremelia
SEVERUS	SEVERA	⊖ Estricto, severo
SENECA	SENECA	⊖ Viejo Gens Annaea
SILANUS	SILANA	⊖ Nariz, manantial, del bosque Gens Iunia
SILLO	SILLO	⊖ De nariz pequeña Gens Sergia
SILUS	SILA	⊖ De nariz pequeña Gens Sergia
STOLO	STOLO	⊖ Brote de una planta Gens Licinia
STRABO	STRABO	⊖ Estrabico Gens Titia
STRUCTUS	STRUCTA	⊖ Posiblemente proviene de un praenomen arcaico Gens Servilia
SULLA	SULLA	⊖ Gens Cornelia
TRIARIUS	TRIARIA	⊖ Un tipo de soldado Gens Valeria
TRIGEMINUS	TRIGEMINA	⊖ Trillizo Gens Curiatia
TRIO	TRIO	⊖ Pincel Gens Lucretia
TUBERO	TUBERO	⊖ Que tiene un tumor Gens Aelia
TUBERTUS	TUBERTA	⊖ Que tiene un tumor Gens Postumia
TUBULUS	TUBULA	⊖ Pequeño tubo Gens Hostilia
TUDITANUS	TUDITANA	⊖ Mazo Gens Sempronia
TULLUS	TULLA	⊖ Del praenomen Tullus Gens Volcatia
TURDUS	TURDA	⊖ Muguete Gens Papiria
VARRO	VARRO	⊖ Palurdo Gens Terentia
VARUS	VARA	⊖ Piernas torcidas Gentes Atilia, Licinia, Quinctilia
VATIA	VATIA	⊖ Piernas arqueadas Gens Servilia
VERRES	VERRES	⊖ Cerdo Gens Cornelia
VESPILLO	VESPILLO	⊖ Enterrador Gens Lucretia
VETUS	VETA	⊖ Viejo Gens Antistia
VITULUS	VITULA	⊖ Pantorrilla de una vaca Gentes Mamilia, Pomponia

## PROFESIONES

Aquí exponemos una serie de profesiones que pueden servir como guía a la hora de elegir la ocupación del personaje creado. Esta lista es meramente orientativa y no se detalla cada labor en demasía dejando al jugador y al Dominus que maticen todo lo concerniente a la vida pasada del pj y a las cualidades y habilidades que le aporta.

### PROFESIONES ROMANAS

#### AGRÓNOMO

Una buena tierra, bien labrada, es raíz de ingentes riquezas.

#### ARTÍFICE DE ARMADURAS

Un artesano habilidoso, capaz de supervisar la reparación y el acondicionamiento de armaduras.

#### ARTISTA

Las imágenes de los poderosos han de ser immortalizadas. Una y otra vez.

#### BÁRBARO RENEGADO

Algunos hombres están dispuestos a volverse contra los suyos por un sinfín de razones.

#### DOMADOR

Un sirviente capaz de manejar cualquier animal puede ser muy útil en una campaña.

#### BIÓGRAFO

Las grandes hazañas de un hombre sin par han de immortalizarse como es debido.

### GUARDAESPALDAS

La seguridad personal nunca se paga demasiada cara.

#### MÉDICO

Los cuidados médicos siempre son una buena inversión, al menos hasta que muere el paciente...

#### GEÓGRAFO

Los mapas son la clave de las grandes campañas militares y de lo más útiles a la hora de recaudar los impuestos sobre la tierra.

#### GLADIADOR

La vida y la muerte en la arena preparan a un hombre para muchas sorpresas y peligros

#### CÓNSUL/PRETOR. GENERAL JEFE

Tribuno militar. Oficiales de las legiones sin mando definido. La experiencia militar es la clave para los logros políticos de los amigos y de uno mismo.

#### CENTURIÓN

Al mando de una centuria.

#### PREFECTO

Al mando de caballería y tropas auxiliares.

#### PRIMUS PILUM

El Centurión de más alto rango. Es el que lleva la primera cohorte.

#### EXPLORADOR INTRÉPIDO

Siempre resulta útil un hombre que sepa qué hay más allá del risco siguiente o de la próxima corriente.

**MAESTRO CAZADOR**

Un hombre capaz de rastrear, orientarse por el campo y batir a su presa es capaz de hacer lo mismo con otros hombres.

**MERCADER**

El comercio es un camino seguro para la riqueza, incluso para los que ya son poderosos, siempre que las rutas comerciales se mantengan abiertas y seguras.

**INGENIERO MILITAR**

Todas y cada una de las tareas de construcción (máquinas de asedio, carreteras y fortificaciones) se benefician de la supervisión de un experto.

**MÚSICO**

Distraerse tras el trabajo de un día es importante hasta para el general o gobernante más ocupado.

**ENVENENADOR**

Un dirigente avisado sabe que no se ha de desperdiciar recurso alguno, y que los invitados siempre se han de quedar con dudas sobre el estado del pescado...

**GUARDIA PRETORIANO**

Un símbolo visible de la autoridad romana y un signo de que uno siempre está presente en el pensamiento del Senado y el pueblo de Roma.

**ESCLAVISTA**

Los esclavos son una mercancía vital; si no, ¿quién haría todo el trabajo necesario?

**CENTURIÓN VETERANO**

Un veterano curtido en muchas campañas, leal y justo, en constante alerta por los peligros que rodean a su general.

**GUERRERO VETERANO**

Un veterano curtido en muchas campañas, leal y justo, en constante alerta por los peligros que rodean a su señor.

**VESTAL**

Solo una virgen sacerdotisa del templo de Vesta puede mantener encendida el fuego sagrado.

**DOMADOR**

Un sirviente capaz de manejar cualquier animal puede ser muy útil en una campaña.

**AURIGA**

Un héroe popular puede ser un amigo muy útil en la vida pública, ya que la fama suele pegarse...

**COCINERO**

Comer bien es un logro de la civilización.

**SENADOR**

Los contactos políticos con los más poderosos no solamente son útiles: pueden resultar vitales.

**MERETRIZ**

Hasta el hombre más grande se merece la compañía de una fulana barata en algún momento de su carrera.

**CATADOR**

La muerte puede venir en muchas formas e incluso la mesa requiere de un guardia, por así llamarlo.

**SECRETARIO LIBERTO**

Un ayudante capaz y leal para las tareas cotidianas del gobierno.

**EMBALSAMADOR**

“La correcta preparación para el más allá es una buena inversión. Y ahora, respecto al sarcófago más adecuado...”

**ASESINO**

Este hombre tiene muy buen ojo y un don: el de cometer asesinatos.

**MAESTRO ARMERO**

Un hombre hábil en extremo, capaz de cuidar junto con sus ayudantes de todas las armas de un ejército.

**MERCADER**

El comercio es un camino seguro para la riqueza, incluso para los que ya son poderosos, siempre que las rutas comerciales se mantengan abiertas y seguras.

**MERCADER DE ESPECIAS**

El comercio de especias exóticas requiere largos años de experiencia si se quiere sacar algún provecho.

**MERCADER DE SEDA**

Las sedas del Oriente siempre son provechosas en cualquier mercado. Y el poder siempre sigue al provecho.

**MERCADER DE CEREALES**

Este mercader está especializado en la importación de grano. Donde haya un celemín, él será capaz de encontrar dos.

**MÚSICO**

Distraerse tras el trabajo de un día es importante hasta para el general o gobernante más ocupado.

**ORADOR**

La oratoria se puede definir como la habilidad de hacer que la gente te escu-

che aunque no quiera. El mensaje puede ser cualquiera que precise el que pague...

**CAPATAZ**

Las espaldas fuertes son necesarias para trabajar el campo, pero un buen “aliciente” también es imprescindible.

**FILÓSOFO ROMANO**

El ejercicio regular del poder de razonar ayuda a todo hombre a gobernar bien.

**PONTÍFICE**

Por Júpiter, que pedir la ayuda de los dioses siempre es mejor cuando se hace con la voz de la autoridad.

**ROMANO RENEGADO**

Algunos hombres están dispuestos a volverse contra los suyos por un sinfín de razones.

**CORREO**

En el campo de batalla, el mando y el control dependen de que las órdenes lleguen.

**ESCUPTOR**

La gloria no tiene sentido si no hay una efigie de quien la haya alcanzado.

**LOBO DE MAR**

Un experto en el gobierno de naves y la lectura del cielo, el viento y el agua.

**ESCLAVISTA**

Los esclavos son una mercancía vital; si no, ¿quién haría todo el trabajo necesario?



## DESPOJO HUMANO

No es que algunos no sepan aguantar la bebida, es que no saben cuando dejarla... quizá porque ya estén demasiado idos como para encontrar la puerta.

## TORTURADOR

Un poco de tortura suele bastar para soltar las lenguas más testarudas y así allanarle el camino a la Justicia.

## TUTOR

Aprender a aprender solo puede ser un beneficio para un hombre de estado.

## TRIBUNO DE LA PLEBE

El poder político ha de usarse allá donde se encuentre y con independencia de su procedencia.

## ESCLAVO

"Mira qué cosita me he comprado en la frontera..."

## CRIADO

Los grandes hombres tienen cosas mejores que hacer que vestirse sin ayuda y limpiar su propia armadura.

## INGENIERO

Constructor de puentes, vías, edificios públicos, casas y villas.

## MARINERO

Conocer los mares, las mareas y las estrellas puede llevar años. Conocerlos bien puede llevar toda una vida.

## ESCRIBA

Un buen conocimiento de las minucias administrativas genera profusión de papeleo.

## TRADUCTOR

La habilidad de hablar con extranjeros en su propia cháchara resulta útil en algunos siervos.

## LEGIONARIO RASTREADOR

El primer paso para evitar una trampa es averiguar su presencia.

## SOLDADO

La vida militar te hace ver otras tierras y otras gentes, y puede provocar que nunca vuelvas a ver tu tierra natal.

## LIBERTO

Un esclavo que ha obtenido la libertad. Suele desempeñar lo mismo que hacia antes, pero ahora cobra.

PROFESIONES EN  
HISPANIA

## CAUDILLO IBERO/CELTA

Muchas meritos le han llevado al liderazgo de su pueblo, pero solo un fracaso le puede hacer caer.

## PRÍNCIPE GUERRERO

El hijo del caudillo, el próximo líder de su tribu o el mayor parricida conocido.

## GUERRERO NOBLE

Muchos nacen para criar cerdos y plantar grano. Otros nacen para luchar y honrar a su gente.

## GUERRERO

Cuando hay paz, nadie se acuerda de ellos. Pero cuando hay guerra, todos los quieren a su lado.

## GUERRERO ARQUERO

Un experto en el entrenamiento y liderazgo de arqueros.

## SACERDOTE/SACERDOTISA

Los dioses nos hablan por muchas vías, y se necesita de alguien que nos traduzca sus señales.

## DRUIDA

“Concededme una visión, oh, dioses...”

## ARTESANO

- ⊗ **Artista:** Las imágenes de los poderosos han de ser immortalizadas. Una y otra vez.
- ⊗ **Artífice de armaduras y herrero:** Un artesano habilidoso, capaz de supervisar la reparación y el acondicionamiento de armaduras.
- ⊗ **Orfebre:** Los extranjeros son muy burdos con el oro, así que es útil tener a mano a alguien para fundir el que capturemos y hacer algo bonito con él...
- ⊗ **Alfarero:** Crear vasijas con cerámica es solo la superficie de un buen trabajo.

## CAZADOR

Un hombre capaz de rastrear, orientarse por el campo y batir a su presa es capaz de hacer lo mismo con otros hombres.

## PESCADOR

En los ríos o en la mar, de ahí también mana alimento.

## LABRADOR

La tierra bien cuidada proporciona energía para el pueblo.

## CANTERO

“La piedra y el metal. Grandes descubrimientos que nos harán mas fuertes.”

## COMERCIANTE

El mundo es grande, y sus mercados mas.

## ESCLAVO

“Mira lo que me he traído de la tribu de al lado, si, esa con la que estabamos en guerra...”

## HISPANO RENEGADO

Algunos hombres están dispuestos a volverse contra los suyos por un sinfín de razones.

## VIEJA BRUJA

“Los huesos guardan muchos secretos... del pasado... y del futuro”.

## EXPLORADOR INTRÉPIDO

Siempre resulta útil un hombre que sepa qué hay más allá del risco siguiente o de la próxima corriente.

## MUJER DEL JEFE DE LA TRIBU

No solo están para criar guerreros y granjeras. Son la conciencia sensata tras el ardor guerrero del macho.

## LANISTA

Siempre se necesitan esclavos y prisioneros de guerra para los juegos. Alguien tiene que comprar y vender personas para que los juegos proporcionen su dosis de sangre y diversión, ese es el lanista.

## GUERRERO VETERANO

Un veterano curtido en muchas campañas, leal y justo, en constante alerta por los peligros que rodean a su señor.

## SABIO

“La sabiduría consiste en saber cuándo cerrar la boca y escuchar atentamente, joven...”

## BRUJA

“Los huesos guardan muchos secretos... del pasado... y del futuro”.

## OTRAS PROFESIONES

### CARTAGINÉS RENEGADO

Algunos hombres están dispuestos a volverse contra los suyos por un sinfín de razones.

### GUERRERO FAMOSO

Tener a un experimentado guerrero en la batalla y con grandes glorias en su espalda es una gran motivación para la tropa.

## COMERCIANTE FENICIO

Esta tierra de Hispania aun tiene muchas riquezas que aportar.

## MERCENARIO GRIEGO

¿Qué lleva a un hombre a luchar por gente ajena a su tierra? ¿Fama? ¿Poder? ¿Gloria?... ¿Dinero?

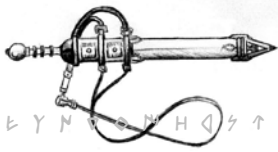
## NÚMIDA PERDIDO

El color de su piel es exótico, pero no se le trata como a un hombre.

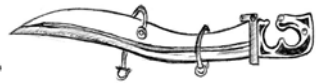
## CAPITÁN MERCENARIO

Años de penalidades tratando con hombres duros convierten a un capitán de mercenarios en un astuto consejero en lo que se refiere a tácticas, reclutamiento y pillaje.





# HISPANIA



DEYNTYHDSYENEDHTSEONTHYNNSQVONTQVE

NOMBRE: JUGADOR: ORIGEN:

EDAD: ALTURA: PESO:

APARIENCIA: Legendario (+4)

Excelente (+3)

FUERZA FUE Grande (+2)

DESTREZA DES Bueno (+1)

CONSTITUCIÓN CON Normal (0)

INTELIGENCIA INT Mediocre (-1)

VOLUNTAD VOL Pobre (-2)

PERCEPCIÓN PER Terrible (-3)

Abismal (+4)

ACCIONES DE COMBATE

PUNTOS FUDGE

1-3 RASGUÑO FATIGA

4-6 HERIDA FATIGA

7-9 HERIDA GRAVE FATIGA

10-12 INCONSCIENTE FATIGA

13+ MUERTO FATIGA

DONES EFECTO

LIMITACIONES EFECTO

EQUIPO



# BIBLIOGRAFIA

## LIBROS

- La ventura de los romanos en Hispania* Juan A. Cebrian, ed Esfera, 2004  
*Numancia* Jose Luis Corral, ed Edhasa, 2003  
*El Ejercito Romano* Adrian Goldsworthy, Ed Akal SA, 2005  
*La Antiuga Roma* Roger Hanoune y John Scheid, Ed RBA Libros SL, 2005  
*Viriato, Iberia contra Roma* Joao Aguiar, Ed Edhasa, 2005

## REVISTAS

- Revista Historia National Geographic*, n 40, pag 56 Artículo de Jose Antonio Monje.  
*Revista Historia National Geographic*, n 23, pag 76 Artículo de Jose Antonio Monje.  
*Revista Aventura de la Historia*, n 93, pag 79 y pg 74, Articulos de Daniel Casado Rigal.  
*Revista Historia National Geographic*, n 38, pag 43, Artículo de Francisco javier Gomez.  
*Revista Historia National Geographic*, n 13, pag 90, Artículo de Carmen Aranegui.  
*Revista Historia de Iberia Vieja*, n 12, pag 42, Artículo de Javier Lorenzo.

## JUEGOS

- Roma Total War*, videojuego, Activision.  
*FVLMINATA: Armed with Lightning, 2nd Ed.* Juego de rol de Jason E. Roberts and Michael S. Miller

## ENLACES WEB

- <http://itw.celtiberos.net>  
<http://www.celtiberia.net>  
<http://es.wikipedia.org>  
<http://www.novaroma.org>  
<http://www.legionesromanas.com>  
<http://www.tarraconensis.com>  
<http://www.guerrascantabras.net>  
<http://www.spanisharts.com>  
<http://www.complvtvm.com>  
<http://es.geocities.com/orgenomescos/legio>

*AB IMO PECTORE*



¡¡HOY ES TU DÍA DE SUERTE!!

TE PRESENTAMOS HISPANIA, UN JUEGO DONDE EL ARMA MÁS PESADA QUE PODRÁS LLEVAR SERÁ UN ONAGRO. SE ACABÓ EL PEGARSE CON MALOTES MASILLAS BARBILAMPIÑOS, AQUÍ TE TE ENFRENTARAS A GENTE DE PELO EN PECHO. PODRÁS ZUMBAR AL MISMÍSIMO ESCIPIÓN EN EL ASEDIO DE NUMANCIA, INTERCEPTAR LOS ELEFANTES DE ANIBAL POR LOS PIRINEOS, ACOMPAÑAR A LAS HORDAS DE VIRIATO O DESEMBARCAR EN TARRACO A LAS ORDENES DE AGRIPA PARA LUCHAR EN LAS GUERRAS CÁNTABRAS. SOLO AQUÍ POR SER TÚ.

TENEMOS LO MEJOR Y DE PRIMERA CALIDAD PARA TI; FALCATAS, GLADIUS, SOLIFEERRUMS, TORRES DE ASEDIO Y ARIETES 100% HISPANOS, HECHOS EN LOS BOSQUES DE LA MESETA. LO ÚLTIMO EN TÁCTICAS DE GUERRA ROMANA Y LOS MEJOR DE LA GUERRA DE GUERRILLAS HISPANA. TRIRREMES CON MILES DE CARTAGINESES PARA QUE HUNDAS EN EL MEDITERRÁNEO. SE OFRECE TODO ESTO EN ESTE VOLUMEN DE UN SOLO TOMO. PASEA POR TU BARRIO DE CHUECA, PERO 2.200 AÑOS ANTES... HAZTE UN PERSONAJE CON EL CUAL TE SIENTAS IDENTIFICADO, O POR LO MENOS, UNO QUE PODRÍA HABER ESTADO EN TU ÁRBOL GENEALÓGICO.

TE MOSTRAMOS INFINITAS POSIBILIDADES DE VIAJAR POR LAS CIUDADES MAS ROMANIZADAS DEL MOMENTO. LAS TRIBUS MAS LEGENDARIAS, UNA OFERTA CULTURAL AL ALCANCE DE TU MANO. UNA GASTRONOMÍA POR DESCUBRIR BAJAS EN CARBONO HIDRATOS, SIN PATATAS, SIN TOMATES, SIN ESPECIAS. FUNDA TU PROPIO NEGOCIO DE EXPORTACIÓN DE OLIVAS EN EL SUR DE LA PENÍNSULA, EXPLOTA UNA DE LAS MUCHAS MINAS DE PLATA DE LA REGIÓN O MONTATE EN EL DENARIO CON EL CULTIVO DE TRIGO ESPECULANDO CON ALGÚN SENADOR ROMANO. APRENDE LENGUAS COMO LATÍN, GRIEGO O FENICIO... INCLUSO ALGUNAS MAS DIFÍCILES COMO EL EUSKERA. SÁDATE EL TÍTULO NO HOMOLOGADO DE LENGUAS CELTÍBERAS.

¡¡JUEGA LA PARTIDA QUE DEBIÓ ESTAR EN TUS LIBROS DE HISTORIA!!



CreaFUDGE.1



**DEMONIO  
SONRIENTE**  
Juegos de Rol en PDF