



## Ayuda de juego y semillas para aventuras en la Grecia mítica

por Adrián Rivero y Miguel García

La mitología clásica griega y más tarde su adaptación romana siempre han sido fuente de inspiración para los juegos de fantasía. Dioses, héroes y monstruos de las leyendas griegas han sido adaptados -con mayor o menor fortuna- en comics, películas y juegos de rol. Este artículo pretende ser una ayuda para cualquiera que pretenda ambientar una campaña de D&D en la Grecia mitológica.

### LA GRECIA MITOLÓGICA

La mitología griega, como la mayor parte de la cultura popular, no se encuentra situada cronológicamente ni geográficamente de modo concreto. Si bien es cierto que podemos asociar lugares de los mitos con localizaciones geográficas reales, esto se debe sobre todo a la recopilación y ordenamiento de la mitología por parte de diversos autores grecorromanos muy posteriores a la invención de los mismos.

Por esto mismo, la libertad de masters y jugadores es casi infinita a la hora de crear escenarios para sus aventuras u orígenes para sus personajes. En la época en la que se ambienta el juego, remota y legendaria, ningún cartógrafo ha recopilado todas las islas y costas de un Mediterráneo aún vasto y por explorar.

### LA VIDA EN LA GRECIA MÍTICA

El trasfondo de la Hélade (Grecia) no es difícil de adaptar para que encaje en un mundo de fantasía. Gran cantidad de tópicos coinciden en los dos ambientes:

La mayoría de la población son campesinos, pastores o ambas cosas. Los núcleos de población son pequeños con notables excepciones en las ciudades más importantes, que aún así no pasarían de 10.000 habitantes. Hay una clase de artesanos sencillos: herreros, carpinteros, alfareros, canteros... generalmente ambulantes y que cubren las necesidades de herramientas en las ciudades y pueblos más grandes. Y por encima de todos ellos, una clase dominante de héroes, de trasfondo bélico, una clase de guerreros, atletas y gobernantes, enzarzada en sus luchas personales o en rivalidades entre ciudades, familias o tribus. La clave de esta clase gobernante es el conflicto; la mitología griega está plagada de rivalidades por el poder, el amor de una mujer, un objeto de poder o el favor de los dioses. Y he aquí uno de los motivos principales de este conflicto entre héroes: los dioses griegos, tal y como aparecen representados en los mitos, no son más que humanos, extremadamente poderosos, pero humanos. Sienten envidia, celos, odio, deseo, amor... Esto lleva a conflictos entre dioses, que normalmente tienen como campo de batalla el plano mortal y utilizan como sus campiones a los más destacados de entre los mortales; si, lo has adivinado: los héroes, es decir, los jugadores.



## LOS ARGONAUTAS

Los héroes participantes en la expedición de los Argonautas varían según la fuente que utilicemos; asumiremos aquí que eran unos 40 (el número en que aparecen en la película) y nombraremos los 30 que más coinciden en los distintos relatos junto con su clase de personaje más adecuada. Los jugadores son libres de inventarse nombres propios más acordes con su gusto personal; ni esta lista es exhaustiva ni pretende limitar las opciones de juego.

Los términos que aparecen antes de la barra son las clases de personaje más adecuadas para cada Argonauta, mientras que los listados a continuación son sus áreas de experiencia principales según la mayoría de las fuentes.

**Admeto:** Explorador, Druida / Cazador, pastor

**Anceo:** Guerrero / Marino, timonel

**Argo:** Experto / Marino, timonel, constructor de barcos

**Asterión:** Explorador, Guerrero / Guerrero

**Butes:** Explorador / Pirata

**Cástor:** Guerrero / Jinete

**Cefeo:** Explorador / Cazador

**Clitio:** Guerrero / Guerrero

**Ergino:** Monje, guerrero / Atleta, general

**Eufemo:** Mago, Hechicero / Adivino

**Heracles o Hércules:** Guerrero, Bárbaro / Guerrero, Atleta

**Hilas:** Druida / Dios de la vegetación

**Idas:** Paladín / Guerrero

**Idmón:** Mago, Hechicero / Adivino

**Iñcio:** Monje / Atleta

**Iñto:** Guerrero / Arquero

**Jasón:** Guerrero-Explorador, Guerrero-Ladron / Guerrero, Atleta, Marino

**Linceo:** Explorador / Cazador

**Meleagro:** Guerrero, Explorador / Cazador

**Meneo:** Clérigo / Sacerdote

**Orfeo:** Bardo / Poeta, músico

**Peleo:** Clérigo de la Guerra / Guerrero, atleta

**Periclimeno:** Druida / Guerrero licántropo

**Pólux:** Monje / Atleta

**Pollifemó:** Guerrero / Guerrero

**Telanión:** Guerrero / Guerrero

**Tífis:** Explorador / Marino, timonel

A discreción del master y los jugadores se pueden introducir otros personajes, como:

**Acaso:** Hijo de Pelias, usurpador del trono de Jasón, que se embarca con él con la esperanza de matarlo o frustrar su empresa (es altamente recomendable que sea un PNJ) Guerrero/ Guerrero.

**Atalanta:** La única mujer que participó en la expedición según algunos autores: Druida, Exploradora, Picara, Monje/ Atleta, cazadora, arquera, ladrona.

**Calais y Zetes:** Hermanos hijos de Bóreas, el Viento del Norte, tenían alas. Si algún jugador se siente original y el master se lo permite, encontrareis reglas para crear personajes Aasimar en *Creatures*, un suplemento para jugar con monstruos como PJs.

## LOS PERSONAJES

Las clases de personaje de *D&D* no deberían presentar problemas para su adaptación a profesiones propias de estos héroes; así, el trasfondo bélico de la clase gobernante es propicio a la aparición de guerreros, su afición a la caza se podría traducir en la clase de explorador o druida y los atletas pueden ser fácilmente representados como monjes. La clase de picaro, contrariamente a lo que se pueda pensar, es perfectamente válida para un héroe griego, pues la infiltración en fortalezas enemigas para saquear botín o secuestrar mujeres es tema común de muchas historias de la Grecia antigua.

La clase de bárbaro no debería presentar ningún problema de adaptación: tu personaje no es griego. Punto. Al fin y al cabo ellos inventaron el término, ¿no?

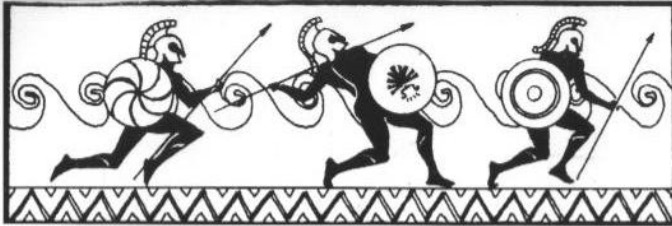
La clase de paladín presenta serias dificultades a la hora de aplicarse a un héroe griego. En la mayoría de las aventuras y viajes narrados en la mitología, sus protagonistas deben robar, mentir, asesinar y seducir mujeres ajenas sin que ello les plantee demasiados dilemas morales (¿cómo podría plantearlos si los mismos dioses se comportan de ese modo con frecuencia?). Por eso recomendamos prescindir de esta clase en la medida de lo posible.

Las clases de mago, hechicero o clérigo quizá sean las más problemáticas.

En la Grecia mítica, toda magia proviene de los dioses y se puede solicitar su favor para que obren prodigios en el plano mortal. Esta ayuda divina puede tomar dos formas: intervención directa del dios(a) o diversos tipos de señales enviadas por los dioses para que los mortales prevean el futuro.

Así la clase más común de mago podría ser un adivino o vidente, aunque nada impide interpretar los hechizos más agresivos (bola de fuego, rayo) como invocaciones a los dioses para que castiguen a los enemigos del mago; así, Zeus enviaría rayos a través del mago que lo invoca, etc. En general se trata de adaptaciones estéticas, más que una verdadera necesidad de cambiar las reglas de juego.





En la Grecia arcaica no existían verdaderos sacerdotes, sino hombres a los que se consideraba sabios y que dirigían los sacrificios a los dioses en fechas señaladas. El resto del año, la relación con los dioses es más directa y personal (el individuo que desea el favor de un dios le ofrece un sacrificio para que propicie sus deseos); sin embargo estos hombres sabios, promotores de la fundación de templos, oficiantes en los ritos más importantes, pueden ser considerados clérigos. Aunque lo más común era adorar a todo el panteón y ofrecer sacrificios a todos los dioses, se puede considerar a efectos de juego que un personaje es más devoto de un dios en concreto y por lo tanto recibe sus dones; esto significa que se podrá jugar con un clérigo de la Guerra (Ares, Atenea), de la naturaleza (Artemisa, Dionisio, Demeter), de la curación (Apolo)...

Para más información sobre el panteón griego para D20 consultad *Deities & Demigods* (páginas 99-134). Para aquellos de vosotros que no dispongais de este manual, ahí va una comparativa entre el panteón griego y el de *D&D*; considerad que los clérigos devotos del dios griego reciben los dominios, conjuros y demás ventajas de su equivalente. Cada dios se nombra seguido de sus ámbitos de poder:

**Apolo** (luz, profecía, música, curación) — Pelor, Corellon Larethian  
**Ares** (guerra, asesinato, conflicto) — Gruumsh, Hextor  
**Artemisa** (caza, bestias salvajes, partos, danza) — Obad Hai  
**Atenea** (sabiduría, artes, civilización, guerra) — Helironeus  
**Demeter** (agricultura) — Ehlonna  
**Dionisio** (locura, vino, fertilidad, teatro) — Olidammara  
**Hades** (muerte, inframundo, tierra, riqueza) — Nerull  
**Hécate** (luna, magia, abundancia, muertos vivientes) — Wee-Jas  
**Hefesto** (herrería, artes) — Moradin  
**Hércules** (fuerza, aventuras) — Kord  
**Hermes** (viaje, comercio, robo, juego, carrera) — Fharlanghn, Olidammara

En cuanto a la oposición, el master no debería tener problemas, ya que buena parte de las criaturas que aparecen en el *Manual de Monstruos*

tienen su origen en la mitología griega o romana. Sin embargo, y dependiendo del nivel de realismo que se quiera dar a la campaña, los encuentros con seres sobrenaturales deberían ser escasos para maximizar su impacto. Los viajes por la Grecia antigua ya resultan suficientemente peligrosos sin recurrir a enemigos de fantasía y el tema del conflicto que nombrábamos antes quedará realizado si la mayor parte de la oposición es humana. Piratas, asaltantes, héroes rivales e intentos de asesinato deberían bastar para mantener a los PJs en vilo, por lo menos en los comienzos de sus aventuras.

Por otra parte el factor sobrenatural ya ve destacada su importancia por las intervenciones, directas o indirectas, de los dioses en la vida de los mortales, pero así como los dioses están siempre vigilantes, en busca de diversión y en su afán de proteger a su campeón o dañar a quienes les han ofendido, las criaturas monstruosas siempre tienen sus guaridas en lugares remotos, en tierras extrañas que pocos mortales han pisado jamás, o están al servicio de los gobernantes de pueblos lejanos y extranjeros —véase el minotauro o la hidra de Jásón y los Argonautas, por ejemplo.

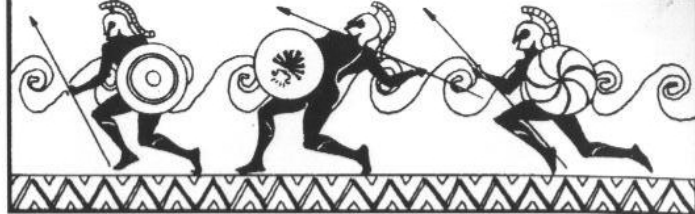
## BESTIARIO DE MONSTRUOS GRIEGOS

Aunque masters y jugadores son libres de utilizar los monstruos de diversos suplementos a su voluntad, esta es la relación de criaturas de origen griego que aparecen en el *Manual de Monstruos* de la 3ª Ed. de *D&D* seguidos de la página donde los encontrareis:

**Basilisco:** págs 27-28  
**Centauro:** págs 41-42  
**Quimera:** pág 160  
**Erinias:** págs 56 y 59  
**Dríada:** pág 82  
**Gigantes:** págs 105-109  
**Grifo:** págs 117-118  
**Arpia:** págs 25-26  
**Hidra:** págs 121-122  
**Lamia:** pág 132  
**Mantícora:** págs 136  
**Medusa:** págs 139-140  
**Sirénido:** págs 172-173  
**Minotauro:** pág 144  
**Ninfa:** pág 150  
**Pegaso:** págs 157-158  
**Objeto animado (Enorme):**  
 Talos, titán de bronce de la película *Jásón y los Argonautas:* pág 152  
**Sátiro:** pág 171  
**Esqueleto:** págs 96-97  
**Titán:** pág 179  
**Unicornio:** págs 184-185







En cuanto a las razas jugadoras, por la misma razón del extrañamiento de lo sobrenatural, en principio están limitadas a la humana. Nada impide sin embargo adaptar las razas no humanas al mundo griego. Una forma de introducir personajes no humanos en el trasfondo griego sería suponer que son fruto de una unión híbrida; así un elfo podría ser hijo de una humana y un fauno, o de un humano y una dríada, mientras que un enano podría nacer de la unión de Hefesto con una mortal, por ejemplo.

Estas opciones están orientadas a aquellos jugadores cuya raza favorita de juego difiera de la humana y recomendamos que, salvo que no te sientas a gusto con un personaje humano, evites jugar con otras razas.

Para jugadores cuyo interés principal sean las bonificaciones de la raza en cuestión... ¡RAYO DE ZEUS! Era broma. Pueden simplemente tomar esas bonificaciones, crear un personaje como si fuera un miembro normal de esa raza y darle la estética de un humano, explicando posiblemente sus peculiaridades con un origen híbrido como los que apuntábamos antes.



Las armas y armaduras que pueden utilizar los personajes también se ven limitadas por el trasfondo de juego; como siempre, sois libres de adaptar cualquier tipo de arma o armadura de los variados suplementos de D&D, pero tendréis que reconocer que un enano con armadura de placas y arcabuz chirría en la Grecia mitológica.

A continuación y para mayor comodidad de masters y jugadores se incluye un cuadro de las armas existentes en la Grecia mítica y sus valores de juego:

#### ARMAS SENCILLAS CUERPO A CUERPO

| Arma             | coste | daño       | crítico  | alcance | peso  | tipo |
|------------------|-------|------------|----------|---------|-------|------|
| <b>Diminutas</b> |       |            |          |         |       |      |
| Daga             | 2mo   | 1d4        | 19-20/x2 | 10 pies | 1 lb  | Perf |
| <b>Pequeñas</b>  |       |            |          |         |       |      |
| Maza Ligera      | 5mo   | 1d6        | x2       | -       | 6 lb  | Cont |
| Hoz              | 6mo   | 1d6        | x2       | -       | 3 lb  | Cort |
| <b>Medianas</b>  |       |            |          |         |       |      |
| Clava            | -     | 1d6        | x2       | 10 pies | 3 lb  | Cont |
| Medía lanza      | 1 mo  | 1d6        | x3       | 20 pies | 3 lb  | Perf |
| Maza Pesada      | 12mo  | 1d8        | x2       | -       | 12 lb | Cont |
| <b>Grandes</b>   |       |            |          |         |       |      |
| Bastón           | -     | 1d6/1d6 x2 | -        | -       | 4 lb  | Cont |
| Lanza corta      | 2 mo  | 1d8        | x3       | 20 pies | 5 lb  | Perf |

#### ARMAS SIMPLES A DISTANCIA

| Arma            | coste | daño | crítico | alcance | peso | tipo |
|-----------------|-------|------|---------|---------|------|------|
| <b>Pequeñas</b> |       |      |         |         |      |      |
| Honda           | -     | 1d4  | x2      | 50 pies | -    | Cont |
| <b>Medianas</b> |       |      |         |         |      |      |
| Jabalina        | 1 mo  | 1d6  | x2      | 30 pies | 2 lb | Perf |

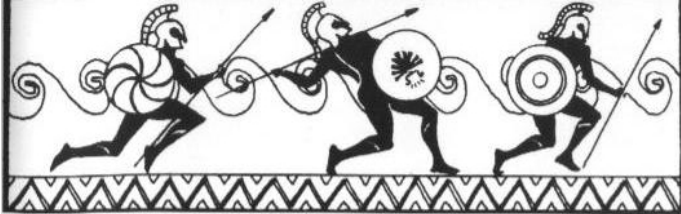
#### ARMAS MARCIALES CUERPO A CUERPO

| Arma               | coste | daño | crítico  | alcance | peso  | tipo |
|--------------------|-------|------|----------|---------|-------|------|
| <b>Pequeñas</b>    |       |      |          |         |       |      |
| Martillo ligero    | 1mo   | 1d4  | x2       | 20 pies | 2 lb  | Cont |
| Hacha de mano      | 6mo   | 1d6  | x3       | -       | 5 lb  | Cort |
| Espada corta       | 10mo  | 1d6  | 19-20/x2 | -       | 3 lb  | Perf |
| <b>Medianas</b>    |       |      |          |         |       |      |
| Espada larga       | 15mo  | 1d8  | 19-20/x2 | -       | 4 lb  | Cort |
| Tridente           | 15mo  | 1d8  | x2       | 10 pies | 5 lb  | Perf |
| Martillo de guerra | 12mo  | 1d8  | x3       | -       | 8 lb  | Cont |
| <b>Grandes</b>     |       |      |          |         |       |      |
| Gran clava         | 5mo   | 1d10 | x2       | -       | 10 lb | Cont |
| Lanza larga        | 5 mo  | 1d8  | x3       | -       | 9 lb  | Perf |

#### ARMAS MARCIALES A DISTANCIA

| Arma            | coste | daño | crítico | alcance  | peso | tipo |
|-----------------|-------|------|---------|----------|------|------|
| <b>Medianas</b> |       |      |         |          |      |      |
| Arco corto      | 30mo  | 1d6  | x3      | 60 pies  | 2 lb | Perf |
| Arco corto comp | 75mo  | 1d6  | x3      | 70 pies  | 2 lb | Perf |
| <b>Grandes</b>  |       |      |         |          |      |      |
| Arco largo      | 75 mo | 1d8  | x3      | 100 pies | 3 lb | Perf |





**Armaduras:** Sólo los tipos más ligeros de armaduras se conocían y usaban en la Grecia antigua, cuanto más en la mítica, supuestamente muy anterior. Recomendamos que se restrinjan las armaduras disponibles a: Acolchada (+1) Cuero (+2) Cuero tachonado (+3) Pieles (+3) y Cota de escamas (+4) junto con escudos pequeños y grandes de madera o bronce (+1 y +2 respectivamente). Esta restricción es la que más les puede doler (figuradamente) a los jugadores y (físicamente) a sus personajes. Para paliar esto y representando que vienen de la clase gobernante, siempre puedes darles recursos suficientes para adquirir piezas de equipo de gran calidad.

## NUEVA RAZA PARA PERSONAJES: CENTAURO

Los centauros son seres monstruosos, de torso superior de aspecto humano y el resto del cuerpo de caballo. De este modo poseen cuatro extremidades inferiores terminadas en cascos, y dos brazos humanos que nacen de sus hombros.

Viven en los montes y sobre todo en los bosques, donde se alimentan de carne cruda y algunas hierbas. Son expertos cazadores y también cuentan el forrajeo como una de sus actividades preferidas. Son ávidos bebedores de vino, aunque no soportan muy bien sus efectos. Por lo general, son pacíficos si se les deja tranquilos, pero tienen un fuerte carácter que les lleva a frecuentes accesos violentos, desvelando una naturaleza cruel y violenta. Intentan evitar el contacto con humanos.

Se admite que los centauros nacieron de los amores de Ixión y de una nube a la que Zeus había dado forma de Hera, enviándola hasta Ixión para comprobar si este se atrevía a consumir su pasión sacrilega. Sin embargo, hay datos que afirman la existencia de otros centauros con un origen diferente, amigos de los humanos, y mucho más pacíficos, a menudo grandes aventureros: Quirón y Folo.

Se organizan en distintas tribus, cada una de las cuales tiene un territorio marcado. Son criaturas con un acentuado carácter territorial, por lo que defenderán su territorio frente a todo aquello que consideren una invasión.

Para más datos, puedes consultar las páginas 41 y 42 del *Manual de Monstruos*, pero ten en cuenta que los centauros que aparecen en la mitología clásica son más crueles y de bastante peor carácter que los que allí se describen. En todo caso, como ya se ha afirmado, eso no impide la existencia de individuos que, como Quirón, se salen de la norma habitual.



## RASGOS RACIALES DE LOS CENTAUROS

- +6 a Fuerza, +2 a Destreza, +4 a Constitución, -2 a Inteligencia.
- **Tamaño Grande:** como criaturas Grandes que son, los centauros sufren un penalizador de -1 a la Clase de Armadura y un penalizador de -1 al ataque. Además, se duplican sus límites a la hora de calcular el peso que pueden cargar. Ten en cuenta que debido a su tamaño, los centauros pueden esgrimir armas grandes a una mano.
- Su Frente/Alcance es de 5 x 10 pies/5 pies.
- Comienzan en primer nivel con 3d8 puntos de golpe extra. Estos 3d8 cuentan como Dados de Golpe, por lo que el bonificador de Constitución se le debe aplicar a cada uno de ellos para determinar sus puntos de golpe iniciales.
- Su velocidad base son 50 pies.
- Reciben un +2 a la Clase de Armadura en concepto de armadura natural. Su recia piel y su pelaje hacen que sea más difícil dañarles.
- Como consecuencia de su anatomía sufren un penalizador racial de -2 a las pruebas de Escondarse y de Nadar, y un penalizador racial de -15 a la hora de hacerse pasar por otra raza a través de la habilidad de Disfrazarse. Además, lógicamente no pueden montar físicamente un animal, pero ellos mismos combaten como si estuvieran sobre una montura, pudiéndose aprovechar de algunas de las dotes referidas al combate sobre montura. Los centauros odian que se les emplee como montura.
- Obtienen un bonificador racial de +4 a las pruebas de Empatía animal y Trato con animales. Estos bonificadores representan tanto el aprendizaje que reciben en los bosques como su propia naturaleza.
- Bonificador racial de +2 a las pruebas de Avistar, Escuchar, Saltar y Supervivencia. Bonificadores todos ellos debidos a la especial educación que reciben en su terreno natal, los bosques y las montañas.
- **Ataque natural:** su ataque natural no lo realizan con sus brazos humanos, sino con sus pezuñas animales. Así pues, el centauro realiza un ataque natural con una pezuña que causa 1d6 puntos de daño. Puede atacar con las dos pezuñas, aplicando los penalizadores correspondientes por atacar con dos armas.
- Tienen competencia con gran clava, lanza larga, jabalina, y arco largo, armas que están acostumbrados a emplear en sus cacerías.
- **Visión en la oscuridad:** como la mayoría de los humanoides monstruosos, pueden ver hasta 60 pies en la oscuridad completa.
- **Idioma automático:** común. Idioma adicional: silvano.
- **Clase predilecta:** explorador. En un centauro multiclase, la clase de explorador no contará a la hora de determinar si sufre o no una penalización a los PX.
- **Ajuste de nivel:** los centauros son más poderosos que el resto de las razas, por ello sufren un ajuste de nivel de +4.



## CLASE DE PRESTIGIO: HÉROE MITOLÓGICO

El héroe mitológico es un ser que participa tanto de lo humano como de lo divino. Frecuentemente, sus orígenes se remontan a ambos planos, siendo el hijo o descendiente de algún personaje de naturaleza divina, pero que por alguna razón no participa del Olimpo de los dioses y se ha quedado en el mundo de los mortales.

Estos héroes han decidido vagar por el mundo, quizás desahaciendo entuertos, quizás acumulando poder, o quizás tras la búsqueda de algún poderoso artefacto de origen divino. Todos ellos comparten el amor por la aventura, pues las pocas veces que se establecen en algún lugar, lo hacen sólo de manera temporal, porque la llamada de la aventura se hace poderosa en su corazón.

Estos héroes realizan gestas increíbles, hazañas de gran calibre, cuyos relatos recorren los pueblos más rápido que el propio Aquiles, el de los pies ligeros. Innumerables son las ocasiones en las que han derrotado a monstruos más poderosos que ellos, porque su valor no tiene límites. Otro de los nexos de unión de todos estos héroes, es su deidad patrona. Ésta suele ser la fuente de sus poderes y de su fortuna. Por contra, en muchas ocasiones esta amistad con una o varias deidades origina el enfrentamiento con otros dioses opuestos, que no escatimarán medios para hacerles la vida imposible a los héroes. Como ejemplo de héroes mitológicos podemos citar a Perseo, Héctor, Ulises, Jasón, Teseo, Quirón el centauro, Aquiles o el propio Heracles, todos ellos bien famosos, pero el mundo del mito griego ha conocido a infinidad de ellos.

**Dado de golpe:** d8

### Requisitos

Para estar cualificado para convertirse en héroe mitológico, un personaje debe cumplir los siguientes requisitos:

**Ataque base:** +5

**Carisma:** 13

**Especial:** Debe haber realizado una valerosa gesta que haya puesto su vida en grave riesgo. Para ser héroe mitológico es necesario tener a una deidad patrona. Esta deidad vela por la supervivencia del héroe, a veces salvándole de peligros mortales, a veces metiéndole en otros nue-

vos. La elección de la deidad puede variar en el curso de las aventuras, o puede que sean varias las que decidan apadrinar al héroe, pero si en algún momento el héroe se queda sin patrocinio de ningún dios, perderá todas sus aptitudes sobrenaturales y no podrá seguir incrementando niveles en esta clase de prestigio hasta que encuentre a otro dios que le apadrine. Por otra parte, abandonar esta clase de prestigio o al propio dios puede no agradar a los dios en cuestión, y es de todos bien sabido que no es muy recomendable tener a una deidad por enemiga.

### Habilidades de clase

Las habilidades de la clase de prestigio de héroe mitológico (y su característica clave) son: Arte (Int), Diplomacia (Car), Intimidar (Car), Intuir la dirección (Sab), Nadar (Fue), Oficio (Sab), Reunir información (Car), Saber (religión), Supervivencia (Sab).

Puntos de habilidad cada nivel: 2 + modificador de Inteligencia.

### Rasgos de clase

☉ **Competencia con armas y armaduras:** un héroe mitológico es competente con todas las armas sencillas y marciales, con todas las armaduras ligeras, y con todos los escudos. Adviértase que las armaduras más pesadas que la de cuero provocan un penalizador de armadura aplicable a las habilidades siguientes: Equilibrio, Escapismo, Escondarse, Hurtar, Moverse sigilosamente, Piruetas, Saltar y Trepas.

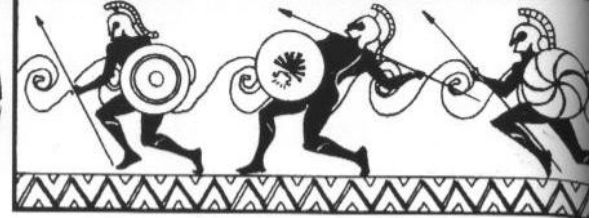
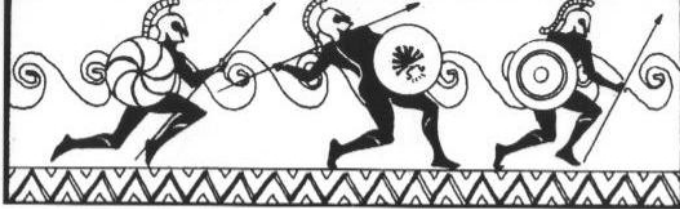
☉ **Clase predilecta (Ex):** los héroes mitológicos son hábiles en muchas competencias diferentes, por lo que pueden elegir otra clase adicional como predilecta y esta tampoco contará a la hora de determinar si sufre o no una penalización a los PX.

☉ **Fortuna del héroe (Sb):** una vez al día, el héroe mitológico puede repetir un tiro de salvación de Voluntad fallido. Esta segunda tirada representa el esfuerzo sobrenatural y el carácter heroico del personaje, por lo que sólo puede ser realizada un mínimo de 5 asaltos después de haber fallado la primera tirada. En los casos en los que un éxito 5 asaltos después no tenga sentido, esta tirada no se puede realizar.

☉ **Gallardía y valor (Sb):** el héroe mitológico es inmune a los conjuros y a los efectos que causen miedo.

| Nivel | Ataque Base | S. de Fort. | S. de Ref. | S. de Vol. | Especial                       |
|-------|-------------|-------------|------------|------------|--------------------------------|
| 1     | +1          | +2          | +0         | +0         | Punto débil, Gallardía y valor |
| 2     | +2          | +3          | +0         | +0         | Habilidad favorita             |
| 3     | +3          | +3          | +1         | +1         | Proeza física                  |
| 4     | +4          | +4          | +1         | +1         |                                |
| 5     | +5          | +4          | +1         | +1         | Fortuna del héroe              |
| 6     | +6/+1       | +5          | +2         | +2         | Clase predilecta               |
| 7     | +7/+2       | +5          | +2         | +2         |                                |
| 8     | +8/+3       | +6          | +2         | +2         | Habilidad predilecta           |
| 9     | +9/+4       | +6          | +3         | +3         | Proeza física                  |
| 10    | +10/+5      | +7          | +3         | +3         | Inmortalidad                   |





● **Habilidad favorita:** el héroe mitológico puede escoger una habilidad transclasea como favorita. Esta habilidad pasa a ser considerada como de clase.

● **Habilidad predilecta:** el héroe mitológico recibe un bonificador introspectivo +2 a su habilidad favorita.

● **Inmortalidad (Sb):** el héroe mitológico no puede ser muerto de manera convencional. Sólo puede morir por mano de un dios, artefacto, o siendo reducido a —10 puntos de golpe y formulando un conjuro de deseo o de *milagro* con ese fin. También morirá definitivamente si como consecuencia de un golpe en su punto débil llega a —10 o menos puntos de golpe. Además, el DM puede determinar otras formas excepcionales por las que se pueda poner fin a la vida del héroe. Nótese que el héroe mitológico sigue sufriendo los efectos de los puntos de vida negativos, de las enfermedades y de los venenos, sólo que estos no acabarán con su vida.

● **Proeza física (Sb):** puede incrementar permanentemente en 3 el valor de la puntuación de Fuerza o Destreza, o incrementar en 10 pies la velocidad base del héroe. Además, durante tantos asaltos cada día como el doble del nivel de héroe mitológico, podrá experimentar este mismo incremento (por supuesto, apilable con el incremento permanente) de una manera temporal. Estos asaltos han de ser consecutivos. Tanto los incrementos permanentes como los temporales han de ir unidos a una característica física del héroe mitológico (por ejemplo, el pelo largo) o a un objeto que porte. Nótese que el objeto no es mágico; sólo produce sus efectos a un héroe concreto. Para evitar abusos por parte de los jugadores, es el DM el que tiene la última palabra a la hora de determinar a qué va unida la proeza física. Esta aptitud puede obtenerse varias veces, pero sus efectos no son apilables; se ha de escoger otro beneficio diferente.

● **Punto débil (Sb):** el cuerpo del héroe presenta un punto débil. Cada vez que se obtiene un crítico con un 20 natural en cualquiera de las dos tiradas (la de ataque, o la de amenaza de crítico) este punto débil es alcanzado, y el multiplicador del daño del crítico se debe incrementar en una unidad.



## NUEVA CLASE DE PERSONAJE: ATLETA

Atleta es aquel que como profesión, realiza una serie de ejercicios corporales basados en movimientos naturales del hombre dirigidos a mejorar su rendimiento físico. El atleta griego no necesita de costosas instalaciones ni materiales, pues es el atletismo una práctica que ha surgido vinculada a la vida cotidiana y a la calle.

Se sabe que la civilización griega valoraba mucho el ejercicio físico encaminado a la educación corporal. En Grecia los atletas eran corredores, luchadores, lanzadores de disco y de jabalina, púgiles y pancrasiastas. Empezaban desde niños, y se clasificaban en tres categorías: niños (de 12 a 16 años), adolescentes (de 16 a 20 años), y adultos (mayores de 20 años). Al principio, los atletas eran simples aficionados, pero la cultura del atletismo evolucionó rápidamente, alcanzando su culmen cuando Heracles fundó los Juegos Olímpicos en la capital helénica conocida como Olimpia.

Hace tiempo que los griegos habían hecho del atletismo una profesión. Los atletas se entrenaban diariamente y recibían ventajas de todo orden. Los vencedores de las pruebas olímpicas recibían una serie de favores extraordinarios: retomo triunfal a la patria, decretos honoríficos, privilegios, exención de impuestos, derecho a recibir alimentación en el pritaneo, estatuas (el discóbolo de Mirón) y los grandes poetas cantaron a atletas como Teágenes, Eutimio o Milón.

La prueba atlética por excelencia era el pentatlón que tenía lugar tanto en los juegos celebrados en Olimpia, como en casi todas las fiestas públicas, pues era una forma de juzgar al atleta completo. Los ejercicios constaban de 5 pruebas: carrera, salto, lucha y pugilato y lanzamientos de jabalina y disco.

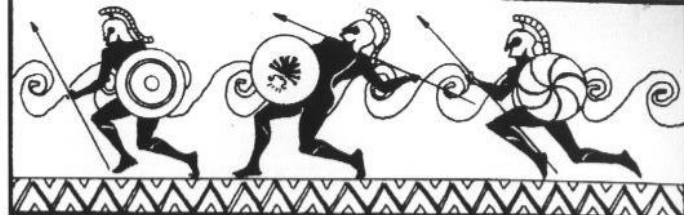
● **Aventuras:** los atletas viajan constantemente de un lugar a otro buscando pruebas en las que competir. Algunos de ellos dejan de lado la vida competitiva y viajan acompañando a los héroes de aventura en aventura. Su entrenamiento les permite ser hombres versátiles dotados para el combate y para otra multitud de tareas.

● **Peculiaridades:** el punto fuerte de los atletas es su forma física. Su riguroso entrenamiento les permite realizar hazañas que están fuera del alcance de otros humanos.

● **Alineamiento:** el riguroso entrenamiento de los atletas requiere una férrea disciplina y autocontrol. Sólo los personajes de alineamiento legal pueden emprender carrera como atletas.

● **Religión:** el culto que practican los atletas es el del cuerpo humano. No necesitan comunicarse de una manera especial con los dioses. Sin embargo, como toda la sociedad griega, les veneran y les rinden culto. Quizás los atletas estén más vinculados con los semidioses, los hijos de los dioses que descendían al mundo mortal y compartían vida más con los propios mortales, que con los propios dioses.





❖ **Trasfondo:** en un principio, los atletas surgen de las familias humildes, pero rápidamente se extiende la práctica del atletismo, y su posición social comienza a elevarse. Sin embargo, los atletas siguen practicando en las calles y entrenándose sin necesidad de caros complejos ni costosos materiales. La técnica es también un elemento importante en el entrenamiento de los atletas. Son los viejos atletas retirados los que enseñan estas técnicas, algunas veces en escuelas organizadas en las grandes polis.

❖ **Otras clases:** con frecuencia, una vez que emprenden su vida de aventuras, los atletas adquieren otros niveles de guerrero o de héroe mitológico con los que complementar sus aptitudes de combate. Los atletas son hombres de mundo y no tienen prejuicios a la hora de relacionarse con miembros pertenecientes a otras clases.

## INFORMACIÓN SOBRE REGLAS DE JUEGO

Los atletas siguen las siguientes estadísticas:

**Características:** la Constitución es la característica principal del atleta; marca su resistencia física. No mucho menos importantes son su Destreza y su Fuerza.

**Alineamiento:** cualquiera legal.

**Dado de golpe:** d10

### Habilidades de clase

Las habilidades de clase del atleta son: Arte (Int), Equilibrio (Des), Escapismo (Des), Interpretar (Car), Intimidar (Car), Nadar (Fue), Piruetas (Des), Saltar (Fue), Trepas (Fue).

Puntos de habilidad en el 1.er nivel: (4 + modificador de Int)x4

Puntos de habilidad cada nivel subsiguiente: 4 + modificador de Int.

### Rasgos de clase

❖ **Competencia con armas y armaduras:** los atletas son competentes con todas las armas sencillas y marciales, pero no son competentes con armaduras ni escudos. Su arma favorita es la jabalina, con la que están acostumbrados a competir y son capaces de lanzar a grandes distancias.

❖ **Correr:** a nivel 8º el atleta obtiene la dote de Correr por la tremenda experiencia que ha reunido en ese campo (consulta el Capítulo 5: Dotes del *Manual del Jugador* para más detalles).

❖ **Dote adicional:** el atleta obtiene una dote adicional a los niveles 1º, 7º, 13º y 18º que refleja su variado entrenamiento. La dote adicional debe escogerse entre la siguiente lista: Aguante, Alerta, Ambidextrismo, Ataque Poderoso, Disparo a bocajarro, Disparo a la carrera, Disparo a larga distancia, Disparo preciso, Disparo rápido, Dureza, Embestida mejorada, Esquiva, Gran fortaleza, Iniciativa mejorada, Movilidad, Pericia, Reflejos de combate, Reflejos rápidos.

❖ **Especialización en arma (Impacto sin arma):** la pelea pugilística es uno de los puntos fuertes del atleta. Eso permite que a partir del 16º nivel pueda atacar con esta arma con tanta pericia como lo haría el mejor de los expertos. Obtiene esta dote aunque no cumpla los prerequisites (consulta el Capítulo 3: Clases del *Manual del Jugador* para más detalles).

❖ **Especialización en arma (jabalina):** el atleta, a lo largo de su vida, convierte a la jabalina en una extensión natural más de su cuerpo. Eso permite que a partir del 12º nivel pueda esgrimir esta arma con tanta pericia como lo haría el mejor de los guerreros. Obtiene esta dote aunque no cumpla los prerequisites (consulta el Capítulo 3: Clases del *Manual del Jugador* para más detalles).

❖ **Gran agilidad:** los atletas son expertos en el combate sin armas y sin armaduras, por lo que a nivel 17º obtienen la dote de Gran agilidad aunque no cumplan los prerequisites (consulta el Capítulo 5: Dotes del *Manual del Jugador* para más detalles).

❖ **Impacto sin arma mejorado:** a 1.er nivel, el atleta se beneficia de la dote de Impacto sin arma mejorado, que refleja el entrenamiento que ha realizado en las disciplinas de lucha y de pugilato (consulta el Capítulo 5: Dotes del *Manual del Jugador* para más detalles).

❖ **Lanzamiento (Ex):** los atletas son expertos lanzadores de disco y de jabalina. Gracias a su técnica, a nivel 4º son capaces de incrementar todos los alcances de sus armas arrojadas en un 50%.

❖ **Lanzamiento poderoso (Ex):** gracias a las nuevas técnicas de lanzamiento que ha desarrollado, a nivel 14º el daño que causa el atleta con sus ataques a distancia con armas arrojadas incrementa a una vez y media su bonificador de Fuerza. Para poder utilizar esta aptitud el atleta necesita impulsar su lanzamiento empleando ambos brazos, por lo que no puede portar otro objeto que no sea el que va a ser lanzado.

❖ **Lucha grecorromana:** a nivel 9º el atleta obtiene la dote de Lucha grecorromana por la tremenda experiencia que ha reunido en ese campo (consulta el Capítulo 5: Dotes del *Manual del Jugador* para más detalles).

❖ **Rapidez (Ex):** la velocidad del atleta mejora en 10 pies a los niveles 3º y 11º gracias a su entrenamiento. Advierte que esta mejora es independiente de que se lleve puesta o no una armadura.

❖ **Rápido como el rayo (Ex):** al llegar al 20º nivel la velocidad del atleta es tal que cuando combate sin armas puede realizar una acción parcial extra cada asalto.

❖ **Soltura con un arma (Impacto sin arma):** el duro entrenamiento del atleta en la pelea le permite manejar sus puños con una soltura fuera de lo común. Por ello, a nivel 6º obtiene la dote de Soltura con un arma (Impacto sin arma) (consulta el Capítulo 5: Dotes del *Manual del Jugador* para más detalles).

❖ **Soltura con un arma (jabalina):** el duro entrenamiento del atleta con la jabalina le permite manejar esta arma arrojada con una soltura fuera de lo común. Por ello, a nivel 2º obtiene la dote de Soltura con un arma (jabalina) (consulta el Capítulo 5: Dotes del *Manual del Jugador* para más detalles).



| Nivel | Ataque Base | S. de Fort. | S. de Ref. | S. de Vol. | Especial                                   |
|-------|-------------|-------------|------------|------------|--|
| 1     | +0          | +2          | +0         | +0         | Dote adicional, Impacto sin arma mejorado  |
| 2     | +1          | +3          | +0         | +0         | Soltura con un arma (jabalina)             |
| 3     | +2          | +3          | +1         | +1         | Rapidez (40')                              |
| 4     | +3          | +4          | +1         | +1         | Lanzamiento                                |
| 5     | +3          | +4          | +1         | +1         |  |
| 6     | +4          | +5          | +2         | +2         | Soltura con un arma (impacto sin arma)     |
| 7     | +5          | +5          | +2         | +2         | Dote adicional                             |
| 8     | +6/+1       | +6          | +2         | +2         | Correr                                     |
| 9     | +6/+1       | +6          | +3         | +3         | Lucha grecorromana                         |
| 10    | +7/+2       | +7          | +3         | +3         |  |
| 11    | +8/+3       | +7          | +7         | +7         | Rapidez (50')                              |
| 12    | +9/+4       | +8          | +8         | +8         | Especialización en arma (jabalina)         |
| 13    | +9/+4       | +8          | +8         | +8         | Dote adicional                             |
| 14    | +10/+5      | +9          | +9         | +9         | Lanzamiento poderoso                       |
| 15    | +11/+6/+1   | +9          | +9         | +9         |  |
| 16    | +12/+7/+2   | +10         | +10        | +10        | Especialización en arma (impacto sin arma) |
| 17    | +12/+8/+2   | +10         | +10        | +10        | Gran agilidad                              |
| 18    | +13/+9/+3   | +11         | +11        | +11        | Dote adicional                             |
| 19    | +14/+5/+4   | +11         | +11        | +12        |  |
| 20    | +15/10/+5   | +12         | +12        | +12        | Rápido como el rayo                        |

### LUCHA GRECORROMANA (general)

Eres experto con las presas en el combate cuerpo a cuerpo.

**Beneficio:** el personaje cuenta como si fuera de una categoría de tamaño mayor a la hora de hacer presas. Además, puedes elegir causar daño atenuado sin ningún penalizador a la tirada de ataque.

**Carencia:** el personaje recibe un modificador por tamaño según su tamaño real y sufre un penalizador —4 a su tirada de ataque para causar daño atenuado.

### OPTIMIZAR ARMADURA (general)

Sabes aprovechar tu armadura para beneficiarte al máximo de la protección que te ofrece.

**Beneficio:** siempre que el personaje no se halle flanqueado, puede moverse rápidamente para ofrecer al enemigo sólo las partes más protegidas de su cuerpo. Su modificador de armadura a la CA de la armadura se incrementa en 1. Para poder sacar provecho de esta dote hay que llevar puesta una armadura diferente de la acolchada.

### GRAN AGILIDAD (general)

Gracias a tu extrema agilidad eres capaz de evitar algunos de los golpes enemigos.

**Prerrequisitos:** Destreza 15+ y la dote de Esquiva

**Beneficio:** obtienes un bonificador +1 de esquiva a la CA siempre que no portes armadura física alguna y tengas ambas manos libres.

## RECOMPENSAS

Además de las riquezas que pueden acumular en sus viajes, la Grecia mítica tiene mucho que ofrecer a los jugadores. Los objetos mágicos son escasos en la mitología y generalmente se encuentran en lugares remotos, protegidos por monstruos o servidores de los dioses, pues esto es lo que son estos objetos: posesiones de los dioses o regalos entregados por éstos a los mortales.

Por lo general no hay término medio en el poder de estos objetos; o son una mera ayuda para una tarea específica (el escudo bruñido de Teseo, que utiliza para petrificar a Medusa con su propia mirada) o son objetos de gran poder (como el propio Vellochino de Oro que busca Jasón, capaz de curar todas las enfermedades y heridas, que propicia las cosechas y trae la paz al reino que lo posea). El consejo es el mismo que con respecto a la aparición de lo sobrenatural: administra con cuidado los objetos mágicos que poseen los personajes, pues casi ningún opo- nente mundano puede hacer frente al poder de los dioses.

La escasez de objetos mágicos puede propiciar además el motivo de una campaña o expedición; en el caso de los Argonautas parten en busca del Vellochino de Oro, regalo de los dioses. La idea es que los jugadores se sorprendan y se alegren al encontrar un objeto mágico, no que lo guarden con el resto de la quincalla para venderlo en el próximo puerto porque ya tienen un arma mejor.



## JASÓN Y LOS ARGONAUTAS

Esta película, dirigida en 1963 por Don Chaffey, es otra muestra del gran cine de aventuras de los años 50 y 60 que contaba con los geniales efectos especiales del maestro Ray Harryhausen. Basándonos en ella y en el mito griego original intentaremos dar unas directrices para crear una campaña ambientada en el viaje fantástico de Jasón y sus compañeros en busca del preciado Vellochino de Oro.

Comenzaremos con una pequeña síntesis del mito de Jasón: Esón, el padre de Jasón que reinaba en Tesalia y fue derrocado por su hermanastro Pelías, hijo de Poseidón, parte al exilio con su hijo, que se educa con el centauro Quirón, para volver a reclamar su trono al llegar a la edad adulta. Pelías le impone una condición para devolvérselo: debe traer el Vellochino de Oro de los confines del mundo. Jasón reúne mediante una competición atlética a los mejores héroes de Grecia y parte en el buque Argo en busca del Vellochino, favorecido por Hera y Atenea.

Tras diversas aventuras, tempestades y la pérdida por muerte o abandono de varios Argonautas, éstos llegan a la Cólquida, reino de Eetes, poseedor del Vellochino, que consiguen tras derrotar a la mítica hidra de Lerna, los toros de fuego y los guerreros no muertos de Eetes, gracias a la ayuda de su hija Medea, enamorada de Jasón.

Tras una vuelta a casa tan accidentada como la ida, con los Colcos pisándoles los talones para recuperar a Medea y el Vellochino, regresan a Tesalia y aquí es donde más difieren los mitos: Jasón mata a Pelías y ocupa su trono junto a Medea, la abandona y esta se venga matándolo a él y a su nueva esposa o Jasón incurre en la ira de los dioses por varios motivos y muere de forma violenta.

## LA CAMPAÑA

El tema principal de una campaña centrada en los viajes de Jasón y los Argonautas es la colaboración, la amistad, la unión de esfuerzos para un objetivo común. Junto a éste encontramos otros temas propios tanto de la mitología como de los juegos de rol: el viaje iniciático que conferirá experiencia y sabiduría a los que participan en él, las aventuras en busca de gloria y fortuna, el conflicto entre destino y libre albedrío, entre la voluntad de los dioses y el deseo de los hombres, y sobre todo la lucha, la lucha por la supervivencia, por el amor, por la restauración del honor, por el poder, la riqueza y la fama, la lucha inherente a todo ser humano por descubrir quién es y quién quiere llegar a ser.

Hay varios puntos de inflexión en el mito de Jasón donde se puede empezar una campaña, siendo el más evidente la convocatoria de Jasón a unos juegos para determinar quiénes, de entre todos los héroes griegos, son dignos de acompañarle en la empresa más peligrosa que se ha intentado hasta la fecha. Los personajes pueden llegar de diferentes ciudades griegas, enterados de la competición por distintos medios y queriendo participar por sus propios motivos. Los juegos son una excusa estupenda para que los personajes se conozcan, e incluso puedes hacerlos competir entre ellos (eso siempre les encanta a los jugadores). Si todo va bien, al finalizar la escena de los juegos debería

haber un ambiente de camaradería entre ellos y deberían haber sido elegidos para formar parte de la expedición. Si es necesario ajusta la oposición —o haz directamente trampas con las tiradas— para que así sea; no queremos que ningún PJ se quede fuera en la primera sesión, ¿no? Este comienzo tiene un problema: Jasón se convierte por necesidades del guión en un PNJ, lo cual puede parecer irrelevante, pero a efectos prácticos convierte a los PJs en espectadores de la historia de otro.

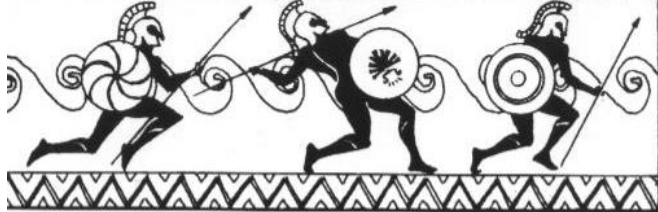
Si quieres hacer que Jasón sea interpretado por un jugador puedes empezar la historia años antes, con un Jasón adolescente escapando con sus compañeros de infancia de la masacre de su familia por parte de Pelías. Este inicio tiene varias ventajas, a saber, comienzan la campaña con una huida a sangre y fuego a través de las calles incendiadas de su ciudad natal, con la mayor parte de su familia y amigos masacrados por el que se va a convertir en el malo final de la campaña. ¿Hay algo que les vaya a hacer odiarlo más? Además esta opción te permite comenzar la campaña con los jugadores en nivel bajo (1 por ejemplo) de una manera lógica. Al fin y al cabo son héroes: ¿van a partir en busca del vellochino, tras ser seleccionados entre la élite de Grecia, y tienen un mísero nivel uno? Seamos serios.

Tras la huida puedes dirigir una serie de aventuras introductorias, basadas en los años de educación de Jasón con el centauro Quirón. Esto te permitirá ir familiarizando a los jugadores con el mundo griego, introduciendo información de trasfondo a través de las lecciones del centauro. Además, cuando hayan pasado los años y los jugadores tengan el nivel con el que quieres empezar la verdadera historia, tienes el gancho perfecto. Haz que unos cazadores enviados por Pelías maten a Quirón, por error o por maldad; probablemente a los jugadores les dé igual: si lo has hecho bien, los personajes deberían tenerle cariño a estas alturas y buscarán venganza.

Un momento delicado en la campaña es la entrevista entre Jasón y Pelías, en la que éste le exige que le devuelva su legítimo trono. Tienes que hacer que los jugadores se den cuenta de que su única solución es el diálogo. Pelías tiene un gran poder personal, amén de un ejército propio y una maquinaria política que ha hecho que gran parte del pueblo le apoye. Él tampoco puede matarles públicamente si Jasón se presenta como quien en realidad es, pues su aspiración al trono es legítima. Puedes hacer circular el rumor, entre la gente descontenta con el reinado de Pelías, de que una antigua profecía cuenta que un hombre calzado con una sola sandalia vendrá a destronarlo. Luego haz que Hera, disfrazada de anciana finja ahogarse a la vista de Jasón, que perderá una sandalia rescatándola. Es importante que los jugadores oigan la profecía para que vean cómo se cumple e introducir el tema de los designios de los dioses; si de algún modo descubren que la anciana era la diosa Hera, sin embargo, se darán cuenta de que los dioses le dan “empujoncitos” al destino.

Ya que Pelías no puede asesinar a Jasón directamente, le envía a una empresa imposible: traer a Tesalia el Vellochino de Oro desde la Cólquida, al otro lado del mundo conocido. Puedes introducir demostraciones de falsa hospitalidad por parte de Pelías, que no dudará en intentar asesinarlos mientras duermen si éstos aceptan.





En esta línea argumental, Jasón, al ser un jugador, no tiene por qué convocar los juegos para reunir a los héroes: puede buscar tripulación de otros modos. Si te apetece la escena de competición, introduce un sueño inspirado por Hera para que se les "ocurra" la idea de los juegos.

Puedes aprovechar esta misma escena para hacer un poco de metajuego y entregarle a los personajes otras fichas completamente distintas para que tengan otra perspectiva de lo que pasó la noche del ataque de Pelias. Entrégales las fichas de Esón (el padre de Jasón) Filomena (su hermana) y las de tantos guardias del rey como sea necesario, revive la escena de la masacre del príncipio y haz que se enteren de por qué les ayuda Hera: Pelias cometió un sacrilegio al matar a la hermana de Jasón cuando ésta había pedido santuario en el templo de Hera.

Si habían aceptado la hospitalidad de Pelias puedes hacer que despierten sobresaltados de esa pesadilla sólo para encontrarse con la fría mirada de un asesino por PJ en sus habitaciones.

Para la escena del encuentro con el barco, puede que Argo sea uno de los PJs; si no, haz que algún ciudadano les comente su maestría como constructor de buques y piloto. Si tus jugadores son del tipo matamutillasaja, puedes hacer que los hombres de Pelias, disfrazados de asaltantes estén atacando a Argo al momento de la llegada de los héroes; pueden replegarse al barco con lo cual tendremos un bonito combate por cubierta, los palos y las velas, al más puro estilo Errol Flynn.

Una vez que consigan partir, puedes alargar o acortar la campaña todo lo que quieras; se trata de un viaje por mar con diversas escalas en islas y costas que varían en nombre y cantidad según la versión del mito que tomemos.

El propio mar es una fuente inagotable de aventuras. Puedes hacer que la tripulación se amotine cuando lleven varios días sin ver tierra, una tempestad puede sacarlos de su rumbo, y hacerles vagar perdidos hasta que se despeje el cielo, pues la navegación del Argo se guía por las estrellas... En el mito original griego, los Argonautas sufren un episodio con las sirenas parecido al de Ulises en la Odisea, sólo que esta vez se salvan porque los cantos de Orfeo superan a los de éstas, que despechadas, se suicidan... Pero, ¿acaso vamos a desaprovechar la ocasión para introducir un combate submarino? Haz que algun PNJ de la tripulación falle el tiro de salvación, o aprovecha el fallo de alguno de los PJs para que las sirenas se lancen como tiburones a por su presa...

Llegados a este punto puedes introducir todos los encuentros que se te ocurran con monstruos de la mitología clásica en islas cada cual más remota hasta alcanzar la Cólquida. Si os apetece un dungeon, ¿qué mejor que la corte del Rey Minos? Éste recibirá cordialmente a los jugadores y después los encerrará en su famoso laberinto para que sirvan de alimento al Minotauro. Puedes hacer, si quieres que le cojan aún más manía a Pelias, que la hostilidad de Minos se deba a una carta de éste, en la que le advierte que unos piratas tesalios, tras ser desterrados, vagan por el mar y han sido vistos cerca de sus costas...



## PELIAS

**Humano Gue 12/Cir 8:** VD 20; humanoide Mediano (humano); DG 12d10 + 8d8 + 60; pg 172; Inic +2, Vel 20'; CA 27 (toque 14, desprevénido 25); Atq +33/+28/+23 c/c (1d8+16/x3, lanza corta +4) o +24/+19/+14 a distancia (1d6+11, jabalina); AL CM; AE Reprender muertos vivos 3/día; TS Fort +20, Ref +10, Vol +16; Fue 24 (30), Des 15, Con 16, Int 14, Sab 16, Car 13.

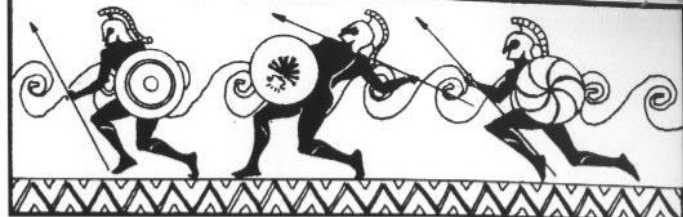
**Habilidades y Dotes:** Avistar +8, Buscar +7, Concentración +12, Diplomacia +11, Engañar +9, Montar +17, Nadar +20, Saltar +22, Sanar +6, Saber (religión) +10, Trato con Animales +9; Ataque al galope, Ataque de torbellino, Ataque elástico, Ataque poderoso, Carga impenetrable, Combatir desde una montura, Conjuración en combate, Especialización en arma (lanza corta), Esquiva, Hendedura, Inscribir rollo de pergamino, Movilidad, Pericia, Pisotear, Soltura con un arma (jabalina), Soltura con un arma (lanza corta).

**Conjuros preparados** (6/5+1/4+1/4+1/2+1; CD base = 13 + nivel de conjuro): 0-crear agua, detectar magia, detectar veneno, escudo de entropía, luz, leer magia, resistencia; 1º- bendecir, comprensión idiomática, favor divino, orden imperiosa, protección contra el bien\*; 2º- aguante, arma espiritual\*, cautivar, fuerza de toro, inmovilizar persona; 3º- disipar magia, luz abrasadora, muro de viento, oscuridad profunda, vestidura mágica\*; 4º- azote sacrilego\*, caminar por el aire, libertad de movimiento.

\*Conjuro de Dominio. Deidad: Ares. Dominios: Guerra (obtiene las dotes de Competencia con un arma marcial y soltura con un arma); Mal (lanza conjuros malignos con +1 al nivel de lanzador).

**Pertenencias:** lanza corta +4, cota de escamas +4, escudo grande de bronce +3, 3 jabalinas +1, anillo de protección +2, botas de velocidad, caballo de piedra (destrero), capa de resistencia +3, cinturón de fuerza de gigante (+6), pergamino de convocar monstruo IV, pergamino de desacralizar, pergamino de quitar enfermedad, poción de acelerar, poción de aliento de fuego, poción de heroísmo, poción de sanar, 3 jabalinas, 21.031 mo.

**Notas:** ten en cuenta que Pelias dispone de bastantes conjuros que incrementan sus aptitudes de combate. Siempre procurará disponer de algunos asaltos previos para lanzárselos. Si no le es posible, se tomará la poción de acelerar para poder hacerlo con las acciones parciales que obtiene. Pelias también procurará combatir a caballo, ya que es especialista en este tipo de confrontaciones. Es posible que Pelias no sea suficiente reto para tus personajes. En ese caso, puedes desear incrementar de nivel. Ten en cuenta que para personajes de nivel superior a 20 se deben emplear las reglas proporcionadas en el *Epic Level's Handbook*, publicado por Wizards of the Coast.



## AVENTURAS DE LOS ARGONAUTAS SEGUN LA MITOLOGIA GRIEGA

La primera escala de Jasón, según varios autores clásicos, tuvo lugar en la isla de Lemnos, habitada únicamente por mujeres, pues habían asesinado a los hombres, tras haber sido rechazadas por ellos a causa de la maldición de Afrodita, que hacía que despidiesen un olor horrible. En el mito original, los Argonautas, olvidando su misión, se unieron a estas mujeres, teniendo que recordarles Hércules su propósito.

A efectos de juego puedes hacer que estas mujeres sean acólitas de una secta dirigida por un Súcubo (la Reina Hipsípila) poseedora de una droga que adormece los sentidos de los hombres. Degeneradas por el asesinato en masa que cometieron en el pasado, se convirtieron en devoradoras de carne humana y ahora desean la de los Argonautas...

● **Reina Hipsípila:** puedes utilizar las estadísticas de un Súcubo genérico, las encontrarás en la página 49 del *Manual de Monstruos*.

● **Acólitas:** puedes suponer que tienen clases de guerrero, pícaro y bardo a niveles bajos (1º-3º) en el número y proporción que consideres adecuado según el nivel de los jugadores.

Enfrentalos en primer lugar a la furia de los elementos, Poseidón sólo está jugando con ellos, llevándolos de vuelta a la corte de Cícico con la esperanza de que los Doliones los maten y darle ironía al asunto, pero no tienen por qué saberlo. Asústalos de verdad con la tempestad, pon música clásica muy alta y grita cuando describas las olas, habla deprisa y hazles tirar continuamente, auténticos tiros de salvación o faroles como casas de los que no importa el resultado. Tira mucho por detrás de la pantalla y pon cara de asombro; verás como les suben las pulsaciones. No hay nada que frustré más al jugador de fantasía medio que luchar contra algo a lo que no puede vencer a espadazos...

Cuando arriben a costa, tras varias tiradas difíciles de navegación y un posible choque contra los escollos, estará lloviendo a mares; ninguna antorcha puede ser encendida y nubes negras oscurecen la noche como boca de lobo. En este ambiente opresivo, sin saber en qué costa están, y sin ver nada más allá de sus narices, son atacados por los Doliones que, bajo la influencia de Poseidón, los confunden con piratas. ¿Tú crees que van a dialogar? Yo tampoco.

● **Cícico:** aristócrata de nivel 9º; encontrarás las estadísticas en la página 38 de la *Guía del Dungeon Master*.

● **Doliones:** combatientes de niveles 1º a 3º, en el número en que los necesites; encontrarás sus estadísticas en las páginas 38-39 de la *Guía del Dungeon Master*.



La siguiente parada de los Argonautas es el país de los Doliones, en el Helesponto, donde son recibidos con hospitalidad, se les ofrece un banquete y alojamiento en el palacio del Rey Cícico y parten al día siguiente. Extraviados por una tempestad, vuelven en mitad de la noche y los doliones los toman por piratas, iniciándose una batalla en la que el Rey Cícico muere a manos del propio Jasón, que, horrorizado, celebra unos juegos fúnebres y erige una estatua en honor del caído. Esta parte del mito es ingenua y difícil de creer, pues ninguna noche es tan cerrada para que no reconozcas a quien te ha ofrecido su hospitalidad la noche anterior. Así que, y aprovechando que Pelias es hijo de Poseidón, vamos a introducir un poco de ayuda divina, pero esta vez para el malo, je, je, je.



Otro episodio tiene lugar en Quios, en la desembocadura del río Cíndaco, donde Hércules rompe su remo por su enorme fuerza, desembarcando una expedición para sustituirlo por otro más resistente hecho de un árbol. Bajó también el joven Hílas a buscar agua, pero fue secuestrado por las ninfas del estanque, enamoradas de él. Hércules y otros héroes se sumergen para buscarlo sin éxito.

Puedes aprovechar este episodio para introducir un dungeon subacuático. Haz que las ninfas vivan en una caverna sumergida, pero con bolsas de aire en su interior, o concédeles el favor de Hera que les permitirá respirar bajo el agua para buscar a su compañero si te apetece probar combates acuáticos. Puedes introducir tritones, ninfas (con la variación de que pueden respirar bajo el agua) y peces monstruosos. En el mito original, Heracles se queda buscando a Hílas, a quien amaba, y no continúa viaje con los Argonautas. Si es un PJ puedes obviar esto, pero si no, quizá sea momento de retirarles el apoyo de alguien que es un semidios; a estas alturas de campaña ya deberían poder defenderse solitos.

En la película este episodio se ve sustituido por el encuentro con Talos, un gigante de bronce construido por Hefesto para vigilar el tesoro de los dioses, e Hílas muere aplastado bajo su peso al derrumbarse, herido de muerte por Jasón en su único punto débil: su talón. Hércules se niega a aceptar su muerte, máxime cuando Talos fue despertado por su codicia al intentar robar el tesoro de los dioses y se queda en la isla buscando a Hílas. A efectos de juego, quizá sea un fin de fiesta más dramático para Hércules el enfrentamiento con Talos que con unas ninfas juguetonas; queda a vuestra elección como siempre. Talos tiene el importante defecto de ser extremadamente lento, aunque esto no debería ser un problema, ya que, conociendo a los jugadores, en vez de escapar en barco (que podrían), seguramente correrán hacia él al grito de ¡Experiencia! En caso de que huyan, puedes hacer que Talos les arroje enormes rocas desde las costas de la isla, o incluso fusilar la escena de la película en la que, parado en la única salida de la bahía, Talos levanta el Argo del mar y lo arroja como si fuera un juguete, tras lo cual sólo les queda volver a la isla y enfrentarse a él.

☉ **Talos:** Objeto animado: Constructo (Gargantuesco); encontrarás sus estadísticas en la página 152 del *Manual de Monstruos*.

☉ **Especial:** Talos no puede ser destruido por medios convencionales; una vez debilitado (0 pg) se le debe alcanzar en el talón con un golpe que cause por lo menos la pérdida de 10 pg, con lo que se desangrará hasta morir. Por cierto, ¿he comentado que su sangre es metal fundido? ¿No? A correr todo el mundo.

La siguiente escala de los Argonautas es el país de los Bébrices; en él, su rey, Ámico, desafía a un campeón a un combate de boxeo. Pólux acepta, derrotándolo y haciéndole prometer que recibiría hospitalariamente a los visitantes en el futuro, aunque según otras versiones lo mataría.

En cualquier caso es una oportunidad para introducir una escena lúdica en la campaña, un combate sin armas que no tiene por qué ser singular. Puedes hacer que Ámico organice unos minijuegos en su honor -o para su escarnio, según te apetezca reflejar su carácter- entre los Argonautas y sus hombres; déjalos que se entretengan antes del gran final...

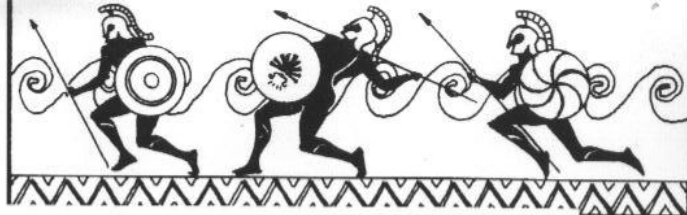
☉ **Ámico:** atleta (monje) del nivel que necesites; normalmente, entre uno por encima y uno por debajo del nivel del jugador que se vaya a enfrentar a él.

☉ **Hombres de Ámico:** guerreros, monjes y exploradores de niveles equivalentes a los de los PJs.

Una vez abandonen la isla, estalla una terrible tempestad que los arroja a la costa de Tracia. Si a estas alturas ya los has machacado mucho con la furia de los elementos, utiliza la tormenta como un recurso estético y no los hagas pasar por otra escena de impotencia. Describe la fuerza del temporal y díles que despierten atados al barco como pueden en las costas de un país extraño. Allí encontrarán las ruinas de un templo visitado por bellas jóvenes que llevan ofrendas de comida a Fineo, un adivino ciego, maldito por Zeus, al que una bandada de Arpías arrebató su sustento día tras día (en realidad dos, pero con dos arpías a estas alturas de campaña les puede dar la risa a tus jugadores). Fineo les promete revelarles el futuro si le libran de su maldición.







Aquí hay varias opciones de aventura: puedes seguir el mito original y si usaste la posibilidad de jugar con los dos hermanos hijos del viento del Norte (Aasimar) Calais y Zetes, que ellos mismos capturen o destruyan a las arpías (en este caso si pueden ser dos criaturas). O bien puedes seguir la película y que los Argonautas les preparen una trampa con redes, usando a Fineo como cebo y así hacer justicia poética, encerrando a los monstruos para que Fineo los alimente con sus sobras, como se veía obligado a hacer él anteriormente.

Una tercera opción, adecuada sobre todo si a tus jugadores les van los dungeons llenos de bichería, es hacer que las arpías provengan de un monte cercano, donde tienen su guarida, y que no puedan ser destruidas por completo sin exterminarlas a todas y destruir los huevos. Esto te da opción a crear un dungeon con partes al aire libre (la ascensión a la montaña) con el peligro añadido de las caídas, y subterráneas (el descenso a las cámaras donde se incuban los huevos). Puedes crear escenas tipo *Aliens* con los PJs internándose en una colmena de criaturas extrañas, diseñar varios tipos de arpías según su función: centinelas, guerreras, cuidadoras de huevos... y ¿por qué no una reina arpía mucho más grande, feroz e inteligente en el centro de la guarida, en la mayor cámara de incubación? ¡Ntchs! Lástima de lanzallamas y detectores de movimiento.

• **Arpia:** encontrarás sus estadísticas en las páginas 25 y 26 del *Manual de Monstruos*. Como criaturas humanoides, las arpías mejoran según su clase de personaje, así que puedes crear guerreras, usuarias de magia, pícaras, etc. según tus necesidades para estructurar la colmena. Las arpías se encuentran en desventaja en interiores, pues no pueden aprovechar su capacidad de vuelo. Para compensar esto puedes dotar a todas las que se encuentren bajo tierra con: "Tregar cual arácnido (Ex): La arpía puede trepar por superficies de piedra como si estuviera usando el conjuro *trepar cual arácnido*."

• **Reina arpía:** puedes suponer que se trata de una arpía guerrera niv 10/hechicera niv 10 de tamaño Grande (o Enorme) aunque querrás ajustar estos valores en función de los niveles de los PJs.

Sea como fuere, una vez libre Fineo de la maldición, les advertirá sobre el peligro de las rocas Cianeas, unos escollos gemelos que deben atravesar para llegar a la Cólquida y que chocaban entre sí al cruzarlos una embarcación, aplastándola.

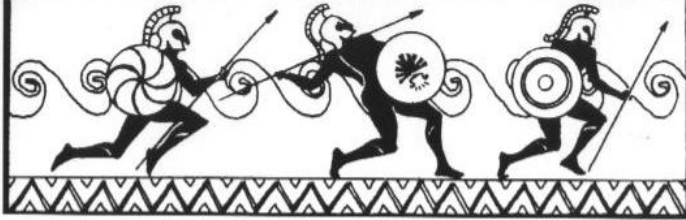
En el mito original, Fineo les entrega una paloma, diciéndoles que la liberen al llegar a las rocas; si ella logra pasar, el Argo también lo conseguirá, si no... La paloma consigue pasar perdiendo una pluma de la cola y el Argo lo logra a costa de una tabla de su popa, quedando inertes las rocas desde entonces, pues estaba escrito que la amenaza concluiría cuando un barco consiguiese cruzar.

En la película es Poseidón quien sostiene las rocas para que cruce el Argo, pero teniendo en cuenta la mala leche que ha tenido con ellos en el resto de la campaña...

En esta escena puedes optar por varias soluciones:

Hacer que crucen como los hombres, tirando de remo a toda velocidad, con la incertidumbre de si lo conseguirán o no. Incluso puedes inventarte una "tabla de acercamiento" de las rocas (secreta, por supuesto, y probablemente inexistente detrás de la pantalla) y asustarlos con algún que otro peñasco desprendido de los acantilados que abra vías de agua en el Argo o hiera a alguno de ellos al azar.

También puedes sustituir este episodio, muy dramático en una película pero poco adecuado en un juego de rol, por otro parecido perteneciente a la Odisea, en el que Ulises tiene que cruzar otro estrecho, guardado esta vez por dos monstruos marinos: Escila y Caribdis, que atacaban a los barcos incautos que se acercaban demasiado a una de las dos costas. Puedes suponer que se trata de un kraken y un abolez (Gargantuesco) con la salvedad de que se encuentran inmovilizados en un lugar, con determinada área de influencia. Si el barco consigue atravesar esas áreas estarán a salvo, con lo que "sólo" tienen que aguantar mientras el Argo cruza. Puedes darle a los monstruos un determinado número de asaltos de ataque, que variará en función de los niveles de los jugadores o, si los ves perfectamente capaces de derrotar a un kraken, ¡adelante!



Y llegamos ya al final del periplo; tras las rocas Cianeas: la Cólquida, el fin del viaje y hogar del ansiado Vellocino. Aunque tanto en el mito original como en la película, la estrategia de acercamiento de Jasón a la consecución del Vellocino es directa (va a pedirselo a Eetes) es más que probable que los jugadores no sean tan estúpido... nobles, eso es. Siguiendo aproximadamente las escenas finales de la película, el clímax de la campaña sería algo así:

Si los jugadores se presentan con nombres falsos en la corte puedes hacer que Acasto elija este momento para traicionarlos ante Eetes. Sin embargo deja que sean recibidos con un banquete para que Medea, hija del rey pueda conocer a Jasón (y enamorarse de él). Así, cuando sean capturados y llevados a las mazmorras de palacio, ella les liberará. Por si tus jugadores piensan en resistirse a la captura, maximiza la oposición en el momento en que son descubiertos y apresados; que les quede claro que no tienen oportunidad de luchar, porque los conocemos y son capaces de morir todos antes que dejarse atrapar.

Una vez huidos del castillo, Medea les llevará a la encina sagrada de Ares en la que está colgado el Vellocino, pero si pensabas que era cachondeo el hecho de que los objetos mágicos poderosos estuvieran custodiados por monstruos terribles:

● **Hidra de Lerna:** es la guardiana del Vellocino, y hará su aparición saliendo de una cueva cercana con el cuerpo inerte de Acasto, que ansiaba el Vellocino para sí, colgando entre sus fauces. Encontrarás las estadísticas de las hidras en las páginas 121 a 122 del *Manual de Monstruos*; utiliza una hidra de Lerna de siete cabezas para representar a la guardiana del Vellocino.

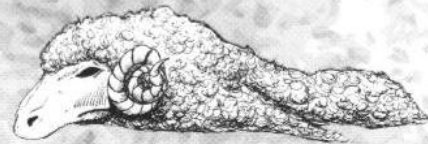
Derrotada la hidra y una vez en su poder el Vellocino, haz que Eetes y sus hombres les cierren la ruta de huida hacia el Argo. Por cierto, ¿hemos comentado ya que Eetes es un nigromante de gran poder? En una de las escenas finales de la película, Eetes invoca de los dientes de la hidra guerreros esqueletos para que destruyan a Jasón y sus compañeros. Puedes utilizar las estadísticas de un esqueleto Enorme para representar el poder con el que han sido invocados, aunque en realidad son de tamaño Mediano. Las estadísticas de los diversos tipos de esqueletos aparecen en las páginas 96 y 97 del *Manual de Monstruos*.

### ARTEFACTO MAYOR: EL VELLOCINO DE ORO

Vellocino del camero alado y divino que llevó por los aires a Frixo y a Hele cuando huían de su madrastra Ino, y Hele cayó al mar. Frixo, al llegar a la Cólquida, inmoló el camero a Zeus y regaló su vellón a Eetes, quien lo colgó de una encina y puso a su pie una hidra para que lo custodiase. Pelias, rey de Yolco, ordenó a su sobrino Jasón que fuese a buscarlo.

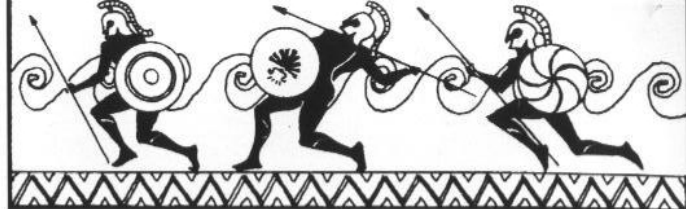
Este objeto tiene el aspecto de una piel de camero que conserva la cabeza, coronada por unos largos y retorcidos cuernos dorados; su lana así mismo parece de hilo de oro y tiene la virtud de sanar enfermedades, venenos y heridas. El vellón de oro produce el mismo efecto que un conjuro de sanar a todo aquel que lo toque invocando al mismo tiempo el nombre de Zeus. Sin embargo, este efecto sólo funciona tantas veces como niveles tenga cada persona, y si alguien intenta abusar de este poder tocándolo una vez más, perderá un nivel de forma permanente.

Siempre que sea colocado en el templo de algún dios del panteón griego, el Vellocino de oro incrementa en un 50% la producción de las tierras en un radio de 6 millas. Además mejorará en una categoría la actitud de todos los PNJs que se hallen en 0'3 millas a la redonda siempre que fallen un tiro de salvación de Voluntad con CD 30 (consulta la sección de Actitudes de los PNJs del Capítulo 5: Campañas de la *Guía del Dungeon Master* para más detalles).



Puedes finalizar esta escena de muchas formas. Si tienen poder suficiente puede que los jugadores maten a Eetes, lo cual sería una idea estupenda, porque los perseguirá hasta el fin del mundo para recuperar el Vellocino y a su hija (por ese orden). Puedes hacer que surjan más y más esqueletos hasta que los acorralen al borde de un acantilado, al pie del cual otros argonautas han situado el Argo para una huida desesperada (el final de la película). También puedes aprovechar para hacer una primera demostración del poder del Vellocino: haz que una flecha de los hombres de Eetes hiera de muerte a Medea sólo para ser curada en segundos por la magia sanadora del camero de oro.





Puedes continuar la campaña tras la consecución del Vello de Oro con la vuelta a Tesalia y la derrota de Pelias a manos de Jasón o dejarlo aquí con un "y vivieron felices para siempre". Para más información sobre el viaje de vuelta de Jasón y sobre la mitología griega en general, os recomiendo el libro que he utilizado como fuente mitológica principal en la elaboración de este artículo: *Diccionario de la Mitología Clásica*. Dos tomos. C. Falcón Martínez, E. Fdez-Galiano y R. López Melero. Alianza Ed. Libro de Bolsillo.

## APÉNDICE

### Niveles Épicos

Esta campaña se puede adaptar perfectamente para niveles por encima de nivel 20 de varias maneras:

Tómate la campaña como una gigantesca partida de ajedrez entre dioses, y haz que cada jugador interprete a un dios del panteón olímpico, ayudando o perjudicando a los Argonautas en función de sus preferencias.

Adapta la oposición a niveles épicos y haz que los jugadores interpreten sólo a los Argonautas de origen semidivino. Los héroes participantes en la expedición de Jasón fruto de la unión de dioses y mortales se enumeran a continuación, con su origen divino entre paréntesis:

|                                     |  |
|-------------------------------------|--|
| Anceo (Poseidón)                    | Ascaláfo (Ares)                            |
| Asclepio (Apolo)                    | Calais (Bóreas, el viento del Norte)       |
| Cástor (Zeus)                       | Equión (Hermes)                            |
| Ergino (Poseidón)                   | Estáfilo (Dionisio)                        |
| Etáldes (Hermes)                    | Eufemo (Poseidón)                          |
| Eumedonte (Dionisio)                | Érito (Hermes)                             |
| Heracles (Zeus)                     | Orfeo (Calíope, es una musa, no una diosa) |
| Pólux (Zeus)                        | Yálmeneo (Ares)                            |
| Zetes (Bóreas, el viento del Norte) |  |

Jasón no es hijo de un dios, pero ya que es el protagonista de esta historia, sería un poco extraño no incluirlo en este listado; además, los héroes griegos, sean o no de origen divino, destacan por encima de la gente normal, así que cualquiera de los participantes en esta expedición podría adaptarse a un personaje épico.

### Resucitar a los personajes

Un consejo: no lo hagas. El poder de devolver la vida a los muertos está reservado a los dioses en las leyendas griegas (y a los editores de Marvel en los cómics), y aún ellos tienen dificultades para hacerlo. Esta campaña está estructurada de tal forma que no te será difícil introducir nuevos personajes para los jugadores que hayan muerto durante la misma: tienes un barco lleno de PNJs dispuestos a ser ascendidos. Si quieres puedes suponer una subida de nivel en los Argonautas PNJs paralela (o un par de niveles inferior) a la de los jugadores; así no tendrán que interpretar a un novato en medio de un grupo de malas bestias, que siempre frustra mucho.



### EETES

**Humano Mag 15 (nigromante);** VD 15; humanoide Mediano (humano); DG 15d4+30; pg 75; Inic +2 (+2 Des, +4 Iniciativa mejorada); Vel 30'; CA 12 (toque 12, desprevénido 10); Atq +9/+4 c/c (1d6+2; *bastón +1*) o +10/+5 distancia (1d8/19-20, ballesta ligera); AL NM; CE Convocar familiar, Inscribir rollo de pergamino; TS Fort +8, Ref +8, Vol +11; Fue 13, Des 15, Con 15, Int 17, Sab 12, Car 21 (25).

**Habilidades y Dotes** Alquimia +16, Concentración +16, Conocimiento de conjuros +21, Saber (arcano) +16, Saber (geografía) +15, Saber (historia) +12, Saber (local) +8, Saber (religión) +8; Ampliar conjuro, Conjuros penetrantes, Elaborar poción, Fabricar objeto maravilloso, Iniciativa mejorada, Intensificar conjuro, Maestría en conjuros (*controlar muertos vivos, horrible marchitamiento y reanimar a los muertos*), Maximizar conjuro, Potenciar conjuro, Prolongar conjuro.

**Conjuros preparados** (5/7/7/7/6/6/5/4/2; CD base = 15 (17) + nivel de conjuro; escuela prohibida: Adivinación): 0- mano de mago, perturbar muertos vivos, prestidigitación, resistencia, sonido fantasma; 1º- armadura de mago, caída de pluma, causar miedo, hechizar persona, mano espectral, rayo de debilitamiento, toque gélido\*; 2º- aguante, gracia felina, llama continua, mano espectral, telaraña, toque de necrófago\*, visión en la oscuridad; 3º- apacible descanso, disipar magia, indetectabilidad, protección contra los elementos, rayo relampagueante, toque vampírico\*, volar; 4º- invisibilidad mejorada, miedo, piel pétrea, polimorfia, tentáculos negros, tormenta de hielo; 5º- cono de frío, dominar persona, nube aniquiladora, pesadilla, reanimar a los muertos\*; 6º- círculo de muerte\*, de la carne a la piedra, desintegrar, globo de invulnerabilidad, velo; 7º- controlar muertos vivos, dedo de la muerte\*, jaula de fuerza, rociada prismática; 8º- horrible marchitamiento\*, nube incendiaria.

\*Conjuro extra de nigromancia.

**Pertenencias:** capa de carisma +4, collar de cuentas de plegaria (curación), craneosuro, máscara de la calavera, piedra de la buena suerte, poción de acelerar, poción de invisibilidad, poción de indetectabilidad, ballesta ligera, 20 virotes de ballesta, 3.117 mo.

**Notas:** familiarízate con los conjuros y con los objetos de Eetes. Examina las aptitudes de los diferentes personajes, y determina previamente cuáles son los conjuros que Eetes puede modificar con sus dotes. No olvides que Eetes es un experto nigromante, y dispone de muchos esqueletos a los que ha dado vida a través de oscuros rituales. Puede ser interesante emplear las criaturas genéricas (templates) que aparecen tanto en la *Dragon* como en la web de Wizards of the Coast: <http://www.wizards.com/dnd>