

GRECIA

El Juego de Rol

SEGUNDA
EDICIÓN



Juego de Rol Ambientado en la Antigua Grecia



Índice

Introducción

Que es un Juego de Rol?
Grecia y su ambientación

Historia

En el principio estaba el Caos...

Cronos y Gea
La venganza de Zeus
El Monte Olimpo
Los Doce Olímpicos
La Corte Olímpica
Zeus
Poseidón
Hades
Atenea
Ares
Artemisa
Apolo
Hefesto
Hermes
Afrodita
Hera
Dioniso
El nacimiento de los hombres
La Edad de Oro
La Edad de Plata
La Edad de Bronce
Actualidad

Relato de la Ilíada. Canto XX - I

Sociedad

Gobierno
Un día en la vida ateniense
Las divisiones del día
Alimentos y bebidas

4	Los gestos expresivos	26
4	El aseo y el vestido	27
5	La casa	28
	La educación	28
6	El entretenimiento en Grecia	30
6	El sistema monetario	32
6	Las Polis	32
7	Relato de la Ilíada. Canto XX - II	34
8	Como crear un personaje	36
9	Paso 1: Concepto de personaje	36
10	Paso 2: La ficha de personaje	37
11	Atributos Primarios	37
12	Atributos Secundarios	38
13	Bendiciones	39
14	Bendiciones de Zeus	40
15	Bendiciones de Poseidón	42
16	Bendiciones de Atenea	44
17	Bendiciones de Ares	46
18	Bendiciones de Artemisa	48
19	Bendiciones de Apolo	50
20	Bendiciones de Hefesto	52
21	Bendiciones de Hermes	54
21	Bendiciones de Hera	56
21	Bendiciones de Dioniso	58
21	Paso 3: Ultimos retoques	60
21	Ventajas	60
	Desventajas	62
22	Técnicas de Combate	63
	Luz	64
24	Mar	64
24	Viento	65
24	Tierra	65
25		
25		



Puntos de Fama	66	Bestiario	93
Ejemplos de personajes	67	Habilidades	93
Resumen de creación de personajes	69	Bendiciones	94
		Tipos	94
Relato de la Ilíada. Canto XX - III	70		
El Sistema de Juego	72	Ayuda para el Director de Juego	106
Uso de atributos	73	Como dirigir una partida de rol	106
El Combate	74	Diseñando una aventura	106
Atacar	74	Ideas para aventuras	106
Esquivar	74	Diseñar una campaña	108
Huir	74	El trabajo del director	108
Combate avanzado	75	Hacer trampas	109
Técnicas de combate	75	Repartir Experiencia y Fama	109
Ataques conjuntos	75	Aventuras	110
Combate sin armas	75	El Secreto del Orador	110
Calcular el Daño	76	El Hijo del Mar	114
Lanzamiento de bendiciones	76		
Vitalidad	76	Preguntas frecuentes	120
Vitalidad inicial	76	La última página	121
Caídas	76	Mapa del Mediterráneo	122
Curación	76	Mapa de Grecia	123
Impactos Críticos	77	Ficha	124
Reglas avanzadas	77		
Golpes localizados	77		
Daño elemental	79		
Equipo inicial	79		
Experiencia	79		
Fama	80		
Ejemplo de combate	81		
Relato de la Ilíada. Canto XX - IV	82		
Equipo	84		
Armas	84		
Escudos	86		
Armaduras	88		
Runas	90		
Otros objetos	90		



Introducción

Bienvenidos a Grecia, el juego de rol ambientado en la mitología y la vida de la antigua Grecia, con sus héroes, sus dioses, los espectáculos de teatros y todas esas criaturas fantásticas que durante siglos nos han maravillado con épicos relatos.

Este juego te permite asumir el papel de un héroe, que aspira a alcanzar la fama que lo convertirá en una leyenda inmortal, la misma fama que deseaba Aquiles, que aún advertido sobre su muerte, combatió en la guerra de Troya.

¿Qué es un Juego de Rol ?

Según la RAE, un Juego de Rol es : *Aquel en que los participantes actúan como personajes de una aventura de carácter misterioso o fantástico.*

En un juego de rol, diversos jugadores asumen un papel protagonista mientras que otro jugador (el Director de Juego) cuenta una historia al mismo tiempo que hace partícipe a los demás jugadores.

Los Jugadores

Cada jugador representara a un personaje del juego (en Grecia los llamaremos Héroes), el héroe estará creado siguiendo unas pautas descritas en este libro, esto esta pensado para evitar un desequilibrio entre personajes.

El Director de Juego

Seguramente es el jugador mas importante, ya que mientras cada uno de los demás jugadores representa a un héroe, el director de juego deberá crear un mundo, los personajes que lo habitan, la

ambientación y dirigir la aventura. Los jugadores depositan toda su confianza en él para pasar un buen rato.

El director deberá prepararse las aventuras (normalmente con varias horas de antelación) para obtener una experiencia gratificante (aunque por mucho que se prepare una aventura o campaña, los giros que le pueden dar los jugadores son siempre imprevisibles).

Las Reglas

La primera regla de este libro es pasárselo bien. Jugar a rol sin divertirse no le gusta a nadie, así que si alguna regla os impide divertirse, no la apliques y olvídala.

Las demás reglas se encuentran en este libro, en el capítulo “El sistema de juego“, con ellas se tratara de dar solución a muchas situaciones que se pueden dar en una partida.

Si ya has jugado a rol anteriormente, sabrás que es imposible prever todas las acciones que puedan pasar, así que una de las cualidades que mejor se valoran de un Director de Juego es el sentido común, para aplicar las reglas o crear unas propias.

¿Quien Gana?

Una de las mejores cosas que tiene un juego de rol, es que todo el mundo puede ganar, si los jugadores trabajan en equipo y consiguen sus objetivos, la partida será un éxito y el director de juego habrá ganado también, porque esa es su misión, hacer que todos pasen un buen rato.



¿Qué necesito para jugar?

Para jugar a Grecia básicamente necesitas papel, lápiz y dados de diez caras.

Para hacer las fichas de personaje, tienes que imprimir o fotocopiar la ficha de jugador, que se encuentra al final del libro.

Los dados de diez caras los puedes encontrar en cualquier tienda especializada en juegos de este tipo, o si no tienes puedes improvisar con dados de seis caras.

** Por ejemplo, cuando el libro indique una tirada de un dado de diez caras (1D10), puedes substituir esa tirada por dos dados de seis caras y restarle 1 al resultado (2D6-1), aunque matemáticamente no es lo mismo, el resultado es muy similar.*

Grecia también utiliza a menudo dados de 6, 12, y 20 caras, que se pueden substituir también por tiradas aproximadas (2D6 o 3D6).

Grecia y su ambientación

Este juego está ambientado en la Antigua Grecia, en una era Mitológica donde los dioses marcaban el destino de los hombres y peleaban entre ellos por la atención de los mortales, comportándose muchas veces como caprichosos o coléricos.

Resulta más fácil ambientar un juego en la época actual, ya que los jugadores enseguida podrán ponerse en situación en una ciudad o en cualquier otro escenario, en los juegos como Grecia, la ambientación está diseñada en otra época (en una que solo existe en la poesía épica), por eso para ayudar al Director y a los jugadores a continuación se describen unas fuentes de inspiración que le han servido al autor para crear este juego.

Encontrarás que en el juego no hay referencias históricas ni apenas fechas. Esto es porque el juego se desarrolla es atemporal, para permitir al Director de Juego desarrollar sus tramas en cualquier época o simplemente olvidarse de años y centrarse en la ambientación.

Cine

Si hay una película que realmente me inspiró para hacer este juego fue *Jasón y los Argonautas* representa mejor la ambientación que pretende transmitir este juego. Héroes ligados a un Dios.

También otras películas como *300*, *Troya*, *Furia de Titanes* tienen una ambientación bastante acertada.

Películas como *Ágora*, podrán ayudarte a comprender el modo de vida de una polis griega.

Mención aparte para *Percy Jackson y el Ladrón del Rayo*, que pese a tener una ambientación actual, transmite muy bien la idea de la relación entre dioses y sus héroes que intenta conseguir este libro.

Libros

Historia de los Griegos de Indro Montanelli es el libro en el que más me he inspirado para crear Grecia, además de hablar de Grecia como pueblo y sociedad también da una versión mitológica muy interesante.

La *Iliada* y la *Odisea* de Homero son obras universales y también los numerosos libros que hablan de leyendas y relatos mitológicos como el de Teseo, Perseo y Narciso, entre otros.



Historia

En el principio estaba el Caos...

Del caos surgió Gea “el eterno e inquebrantable sustento de todas las cosas” diosa de la tierra; y Eros, príncipe del amor y de la creación, símbolo de la fuerza de atracción que lleva a los elementos a unirse para engendrar la vida.

La creación no es resultado de la voluntad de un único dios superior, sino que lo es de la unión de todos los seres bajo la influencia del amor,

Eros y Gea engendran a Urano, que es el cielo estrellado y la morada de los inmortales, y a Pontos, que representa a la vez el abismo de los mares y la altitud de las grandes montañas.

Cronos y Gea

Mas tarde y unida a su propio hijo Urano, Gea engendra a Océano, las grandes aguas, a Cronos, el personificado del tiempo, y a los gigantescos Cíclopes, dotados de un cuerpo enorme, cincuenta cabezas y cien brazos, verdaderos demonios de la oscuridad que entran en combate con su padre Urano que los precipita en las entrañas de la tierra. Entonces, Gea enfurecida acude a Cronos, quien pone fin al reino de Urano.

Al reino de la noche, le sucede el reino del día, el reinado de Cronos. Gea y sus descendientes han dado a luz además a una enorme cantidad de divinidades que personifican múltiples fuerzas naturales, entre ellos a Thanatos, la muerte; Hipnos, el sueño; y Némesis, la venganza.

Cronos se une a su hermana Rea, y engendra a Hera, Hades, Poseidón y Zeus, que está llamado a ser el rey de los dioses y de los hombres.

Pero, temeroso de que sus hijos pudieran amenazar su reino como él destruyó el de su padre Urano, Cronos devora a sus hijos; pero su madre, Rea, logra salvar a Zeus aprovechando las sombras de la noche y lo lleva a la cumbre del monte Ida en Creta, donde lo esconde en la profundidad de una caverna.

Entretanto presenta a Cronos una gran piedra como si fuera el hijo, que él devora de inmediato.

La venganza de Zeus

Zeus crece en la selva, amamantado por la cabra Amalté. Ya adulto, busca a su padre Cronos a quien obliga a vomitar a sus hermanos y lo expulsa, arrojándolo a lo más profundo del universo, en la región que se extiende debajo de la tierra y de los mares.

Luego Zeus fija su residencia en el monte Olimpo, y unido a su hermana Hera comienza su reinado en una corte poblada por sus otros hermanos y numerosos dioses.

Sin embargo, tropieza con rivales, como los Titanes, otros hijos de Gea y Urano, que habitan en el monte Otris. Los Titanes tratan de escalar el monte Olimpo; pero no pueden resistir a Zeus que posee el arma de los rayos, con los cuales los arroja en los abismos de Tartaria, donde trescientas enormes piedras aseguran que jamás podrán salir.



Finalmente, Zeus triunfa también sobre sus últimos adversarios, Tifón, el demonio de los huracanes, y los cuatro gigantes Encelado, Hiperbios, Efialto y Polibotos, hijos también de Gea y Urano, que son encadenados bajo el Etna y otros volcanes donde no cesan de gemir y agitarse, dando así explicación a los numerosos temblores de tierra en Grecia y a las fumarolas de los volcanes.

El Monte Olimpo

Destronado Cronos y vencidos los Titanes, Zeus pudo ejercer todo su poder. Instalado en el Olimpo, la montaña más alta de Grecia, fijó allí la morada de los inmortales. Poseidón, Hera, Deméter, Hades, eran como él, hijos de Cronos y Rea.

Otros como Atenea, Apolo y Artemisa, eran sus hijos o nietos. Todos formaban una verdadera ciudad organizada en correspondencia con la organización política de las ciudades griegas.

Los dioses tienen cuerpos humanos, pero más grandes y fuertes, más hermosos y no les alcanza la vejez ni la muerte. Se alimentan de ambrosía, y pueden metamorfosearse, cambiando de apariencia, a su voluntad.

Como los hombres, piensan y tienen ideas, aman, odian; tienen envidia, celos y padecen dolores. No se caracterizan por ser imparciales ni justos; sino que hacen objeto de su cólera a los mortales que los ofenden.

El Monte Olimpo es donde hacían vida los dioses, rodeada siempre de nubes, era una montaña inaccesible, y quien no tuviese su morada en ella sólo podía encontrar el camino a condición de que fuera conducido por un dios olímpico.

Olimpo significa, lo mas alto entre lo mas alto, condición que también afectaba a los dioses que allí viven, ya que son los mas importantes.

Hay doce dioses que son considerados superiores a los demás. Son los Dioses Olímpicos: **Zeus, Hera, Poseidón, Ares, Hermes, Hefesto, Afrodita, Atenea, Apolo y Artemisa. Hades y Dioniso.** Aunque no solían vivir allí, son los dioses que completaban la docena.

Perséfone pasaba seis meses al año en el inframundo (provocando así el invierno) y se le permitía volver al Olimpo los otros seis meses para poder estar con su madre, Deméter. Y, aunque Hades siempre fue uno de los principales dioses griegos, su morada en el mundo subterráneo de los muertos hacía su relación con los olímpicos más delicada.

Los doce Olímpicos

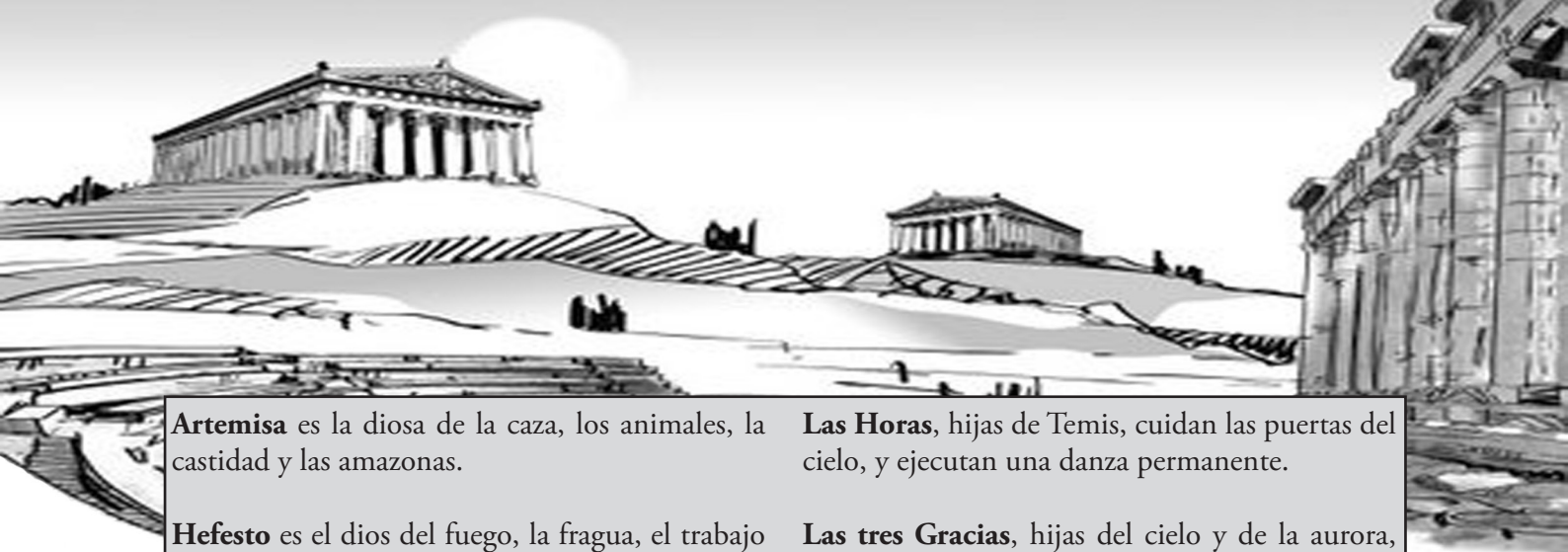
Zeus es el dios del cielo y el trueno, es el de mayor rango y el más poderoso, regidor del monte Olimpo.

Poseidón junto con Hades el siguiente en antigüedad, controla los mares y océanos y provoca los terremotos.

Hades es el dios del inframundo y de los muertos sobre los que el reina.

Atenea es la diosa de la sabiduría, la educación y la guerra y es la protectora de los héroes.

Ares es el dios de la guerra, la crueldad y del asesinato.



Artemisa es la diosa de la caza, los animales, la castidad y las Amazonas.

Hefesto es el dios del fuego, la fragua, el trabajo manual, los artesanos y las armas.

Hermes es el dios mensajero, también de la orientación, los viajeros, los pastores, los ladrones, el consuelo y las reuniones.

Afrodita es la diosa del amor y la belleza femenina.

Hera es la consorte de Zeus, reina de los dioses, la diosa del matrimonio, la fidelidad.

Dioniso es el dios más joven del panteón, y el dios del vino, la naturaleza en estado salvaje y la sexualidad abierta.

La Corte Olímpica

Los grandes dioses que ocupan el Olimpo están rodeados de una corte de dioses menores, y divinidades secundarias, que principalmente están encargadas de cumplir sus órdenes, servirlos y de entretener mediante la música y la danza sus interminables horas de la inmortalidad.

Deméter es la diosa de la tierra, las flores y las plantas, la comida, y la agricultura.

Hestia es la diosa del fuego del hogar y la familia.

Temis personificación de la justicia, a la vez hermana de Zeus.

Las Horas, hijas de Temis, cuidan las puertas del cielo, y ejecutan una danza permanente.

Las tres Gracias, hijas del cielo y de la aurora, **Aglaé**, la brillante; **Eufrosina**, alegría del corazón, y **Talía**, la que hace crecer las plantas, son la fuente de todas las alegrías que hacen que en su presencia todo sea joven, amable y seductor.

Iris (el arco en el cielo) es con Hermes la mensajera de Zeus.

Ganímedes, adolescente de maravillosa belleza, es encargado en los banquetes de mantener las copas de los inmortales llenas de ambrosía

Hebe, símbolo de la juventud eterna que es privilegio de los dioses.

Las Nueve Musas, hijas de Zeus y de Menmosina (la memoria), durante las fiestas de los dioses cantan en tanto Apolo las acompaña con la cítara.

Clio musa de la historia

Euterpe del arte de la flauta

Talía de la comedia o teatro

Melopea del arte lírico y la tragedia

Terpsícore de la danza

Erato de la poesía

Polímia del arte mímico

Urania de la astronomía

Calíope de la poesía épica y de la elocuencia.



Zeus

Padre omnipotente de los dioses y los hombres, sus poderes solamente están limitados por la Moira (el destino).

Es a la vez el dios del trueno y de la luz, de las nubes y las lluvias. También es el dios de la justicia, de la bondad, del juramento, de la hospitalidad, de la amistad y de la patria griega. Extrae el bien y el mal de dos recipientes situados frente a su trono.

Pero no obstante, Zeus es propicio a las debilidades humanas, y se mezcla en aventuras; especialmente de infidelidad hacia su esposa la virtuosa Hera.

Zeus desposa sucesivamente a Melissa, diosa de la ciencia, Mnemosina (la memoria), Temis, la ley que da nacimiento a Diké, la justicia; Irene, la paz. De su unión con Leto (la noche) nacieron a la vez Apolo y Artemisa, los rayos del sol y los de la luna.

Algunos mitos sobre Zeus han sido evidentes intentos de justificar orígenes nobiliarios o ascendencias divinas.

En Esparta se sostenía que Zeus, metamorfoseado en un cisne, se había unido a Leda, hija de Testios rey de los Etolios; y que Leda dio a luz los mellizos Castor y Pollux, y a Helena, la más bella heroína de la guerra de Troya.

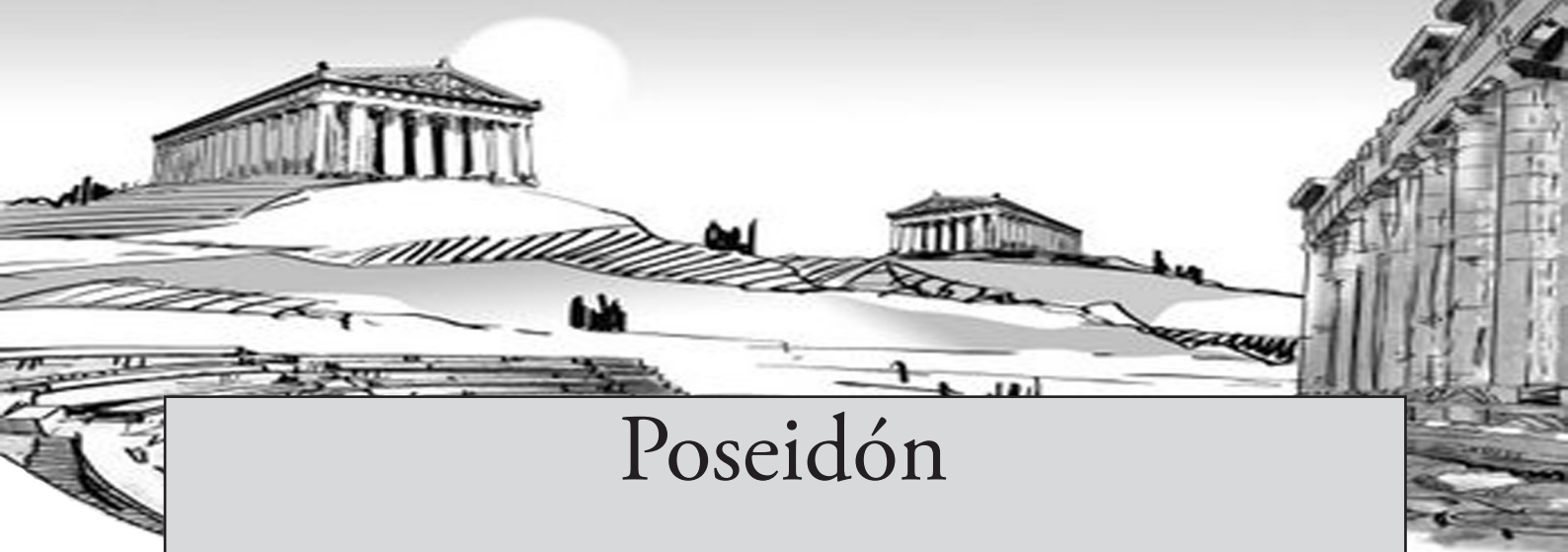
En Argos, Io, hija de Inakos, se entregó al amor de Zeus; por lo cual Hera, furiosa, metamorfoseó a Io transformándola en una ternera permanen-

temente perseguida por un tábano que la obligó a huir por sobre el Bósforo hacia Egipto, donde recuperó su figura y se convirtió en esposa del rey.

En las costas fenicias, la joven Europa, hija de Fénix, es raptada por Zeus transformado en un toro que la transporta a Creta, donde tienen a Sarpedon, muerto en el sitio de Troya, Minos y Radamante, que junto con Aqueo se convierten en jueces supremos de los infiernos.

En Beocia, Zeus conoce a Semele, hija de Cadmos, de quien nace Dioniso.

De los amores entre Zeus y Alcmena, hija de Anfitríon, a quien Zeus se presenta bajo la forma de su esposo, nace Heracles, el mas famoso de todos los héroes.



Poseidón

Cuando el mundo fue dividido en tres, Zeus recibió la tierra y el cielo, Hades el inframundo y Poseidón el mar.

Dios del mar, del inconsciente por lo tanto, de las emociones, la fluidez y la intuición.

Representado con un tridente y en un carro tirado por tritones o por caballos blancos.

Sus símbolos son el color coral, el pez, el tridente y el caballo blanco.

Poseidón era un hijo de Crono y Rea, al igual que Zeus, evitó el destino de sus demás hermanos al ser salvado por su madre, que le ocultó en un rebaño de corderos simulando haber parido un potro, que dio a Crono para que lo devorase.

Poseidón fue criado por los Telquines en Rodas, igual que Zeus había sido criado por los Coribantes en Creta.

En su aspecto benigno, Poseidón se concebía creando nuevas islas y ofreciendo mares en calma.

Cuando se enfadaba o era ignorado, hendía el suelo con su tridente y provocaba manantiales caóticos, terremotos, hundimientos y naufragios.

Poseidón era un importante dios municipal de varias ciudades: en Atenas, era el segundo en importancia por detrás solo de Atenea, mientras en Corinto y en muchas ciudades de la Magna Grecia era el dios jefe de la polis.

Atenea se convirtió en la diosa patrona de la ciudad de Atenas tras competir con Poseidón.

Ambos acordaron que cada uno haría un regalo a los atenienses y que éstos elegirían el que prefiriesen. Poseidón golpeó el suelo con su tridente e hizo brotar una fuente, pero su agua era salada y por tanto no muy útil, mientras que Atenea ofreció un olivo.

Los atenienses (o mejor dicho su rey, Crécope) escogieron el olivo y con él a Atenea como patrona, pues el árbol daba madera, aceite y alimento. Tras esto, enfurecido por su derrota, Poseidón envió una monstruosa inundación a la llanura ática, castigando así a los atenienses.



Hades

Hijo de Cronos igual que Zeus, dejó a sus hermanos los imperios del cielo y las aguas, y optó por reinar en el seno de la tierra, el sombrío reinado de la Muerte.

Al contrario de los otros dioses, jamás aparece en el mundo de los hombres; permaneciendo encerrado en su palacio infernal, manda ejecutar sus órdenes por medio de las Keres, hijas de la noche, vírgenes aladas que al igual que las Valquirias de la mitología escandinava, se abaten como vampiros sobre los campos de batalla.

Las almas de los muertos son transportadas por Tánatos (el genio de la muerte) o por Hipnos (el genio del sueño), o por el propio Hermes, descendiendo a los Infiernos por las gargantas del río Estigio, un río de aguas negras que desaparece (como ocurre con varios ríos griegos) en las entrañas del suelo.

El Estigio desemboca en el Acherón, río infernal que rodea el palacio de Hades. Las almas lo cruzan sobre la barca de Caronte, que percibe un peaje, y penetran en el palacio de Hades por una puerta en que vigila un perro de tres cabezas, bestia pérfida llamada el Cerbero que nunca más les permitirá salir, devorando a los que lo intenten.

En su palacio, Hades preside un tribunal compuesto además por Minos, Radamante y Aqueo, que juzga a los grandes culpables enviándolos a Tartaria, donde padecerán crueles castigos. Allí, las Danaidas, hijas de Danaos rey de Argos, que por orden de su padre devoraron a sus maridos porque un oráculo había prevenido al rey que se-

ría muerto por uno de sus yernos, están condenadas a verter eternamente en un tonel sin fondo, un agua que deben recoger en una fuente inagotable.

Las almas de los justos, son enviadas a los Campos Elíseos, lugares de delicias iluminados por un sol especial, que embellecen bosques de mirtos y rosales, por los cuales atraviesa el río Leteo cuyas aguas hacen olvidar a quienes las beben, todos los males de la vida.



Atenea

Es la hija preferida de Zeus. No nació de una mujer, sino que fue creada como una luz brillante, que emergió de la frente de su padre.

A la vez diosa de la guerra y de la paz, acude según los casos a emplear la violencia o la inteligencia creadora.

Sus símbolos son la balanza y el escudo. Y a menudo es nombrada como la deidad de ojos de lechuza.

En la *Ilíada*, su valentía calmosa y reflexiva la distingue de su hermano Ares, dios del furor ciego. En las guerras médicas, es ella que guía a la flota griega menos poderosa que la persa, y le confiere el triunfo gracias a la habilidad. Se le dan otros nombres: Promakos, la que combate con razón; Nikiforos, la que conduce a la victoria; Polias, cuyo poderoso brazo vela sobre las ciudades.

Ha inventado el horno del alfarero y la escuadra del carpintero. Enseñó a los hombres a someter los bueyes al yugo, y atarlos al carromato; a plantar y cultivar los olivos, y a navegar las aguas en buques.

La mujer aprendió de ella el arte de hilar y de bordar; y es ella, como Agoraia, la que inspira la elocuencia de los oradores y el buen sentido de los ciudadanos en las asambleas.

Es la virgen Parthenos, cuyo corazón es insensible a los deseos del amor; para abrigar su estatua los atenienses construyeron sobre el Acrópolis el templo del Parthenon y en cuyo honor se hacían

los desfiles en las fiestas Panateneas representados en los frisos de los caballeros tallados por Fidias en su templo.

Atenea representa como ninguna otra los recursos de la inteligencia helénica; su permanente curiosidad, sus constantes investigaciones, su empleo de la razón y la claridad de las explicaciones, que han sido origen de casi todas las ideas, reflexiones y expresiones más maravillosas del pensamiento humano.



Ares

Original dios de las tormentas rápidamente pasó a ser el dios de la guerra.

Amante del combate en sí mismo, su cortejo lo forman Enio, destructora de las ciudades; Eris la discordia; Deimos, el temor; Fobos, el espanto y las Keres, los sombríos genios de la muerte.

Siendo la brutalidad irracional muy poco afín al espíritu griego, inclinado a la mesura y la inteligencia, Ares tuvo un lugar secundario en el culto griego. Los propios inmortales - exceptuada la caprichosa Afrodita - no le tenían ninguna simpatía.

Ares tenía una cuadriga tirada por cuatro semientales inmortales con bridas de oro que respiraban fuego. Entre los demás dioses, Ares era reconocido por su armadura de bronce y por la lanza que blandía en batalla.

Sus pájaros sagrados eran las lechuzas, los pájaros carpinteros y especialmente los buitres. Según los Argonautas los pájaros de Ares eran una bandada de criaturas voladoras, cuyas plumas podían lanzar como dardos y que guardaban el altar que las amazonas dedicaron al dios en una isla del Mar Negro.

Su animal favorito era el perro.

Ares fue raramente objeto de culto en la antigua Grecia, en comparación con otros dioses, salvo en Esparta, donde era apaciguado la víspera de la batalla, y en el mito fundacional de Tebas apareciendo en pocos mitos más.

En Esparta había una estatua del dios encadenado, para mostrar que el espíritu de la guerra y la victoria nunca abandonaría la ciudad. En esta ciudad se le sacrificaban cachorros de perros negros e incluso humanos.



Artemisa

Hermana de Apolo, e hija de Leto también, es la Luna, la forma femenina de su hermano el Sol.

Cuando creció Apolo, esté se vengó de la serpiente Pitón matándola, ya que había causado un terrible sufrimiento a su madre.

No conoce el amor ni el matrimonio, reina en los bosques y las montañas recorriendo por las noches las llanuras de Arcadia donde, rodeada de ninfas, se convierte en una cazadora.

Sus símbolos son la luna, los arcos y las flechas.

Al mito de Artemisa se une el mito de Hecate, otra personificación de la Luna, velada de vapores cuya cara rojiza a veces logra penetrar entre las nubes para asustar a los hombres.

Ella es reina de los caminos, de las calles de las ciudades, de los patios y de los cementerios.

Es la diosa de los espectros, de las invocaciones infernales, el nombre que pronuncian los magos en sus conjuras y encantamientos.

Cuando Hera descubrió que Leto estaba embarazada de su marido Zeus, prohibió que Leto diera a luz en cualquier lugar donde diera el sol. Además, la serpiente Pitón se puso a perseguir a Leto. Pero Zeus envió al viento Aquilón para que recogiera a Leto y la llevara junto a Poseidón. Éste la llevó a la isla Ortigia y la cubrió con sus olas. Allí Leto dio a luz, agarrándose a un olivo, a Apolo y a Artemisa.

Según cuenta una tradición, Artemisa nació antes que su hermano y ayudó a su madre a dar a luz a Apolo.



Apolo

También hijo de Zeus, siendo la imagen del Sol.

Es inspirador del arrepentimiento que reconcilia a los culpables con los hombres y los dioses.

Sus símbolos son el sol, su carro tirado por 4 serpientes blancos y la cítara, ya que es un dios muy identificado con la música.

Causó gran dolor a su madre Leto en su nacimiento. Hera, celosa, trató de retener junto a ella a Elitia, diosa de los niños, para que Apolo no naciera; pero Iris, la mensajera de los dioses, deshizo los hechizos de Hera y permitió que Elitia llegara junto a Leto en la isla de Delos.

Cuando Apolo nació, Temis depositó en sus labios unas gotas de ambrosía y le permitió ascender en el cielo. Pero de todos modos, Apolo debe luchar permanentemente contra las nubes que oscurecen su brillo, y el invierno que atenúa su calor.

En otoño, se refugia voluntariamente en la región de las Hiperboreales, pero retorna cada primavera en un carro tirado por cisnes.

Todos los frutos de la tierra reciben la acción de Apolo, que les hace germinar y también los destruye; es a la vez responsable de la peste que diezma los animales y los hombres, como de su recuperación.

De él, su hijo Esculapio recibe el don de curar todos los males, la medicina del cuerpo y del alma.

Es también Apolo el dios de la música. Sosteniendo en sus brazos una cítara, preside el coro de las Musas, cuya inspiración reciben tanto los músicos como los poetas; y además en los diversos oráculos de Grecia, sobre todo en el de Delos, transmite las profecías a las Sibilas.



Hefesto

Hefesto era bastante feo, lisiado y cojo. Tanto es así, que caminaba con la ayuda de un palo y en algunas vasijas pintadas sus pies aparecen a veces del revés.

Sus símbolos son la fragua, el martillo y los volcanes.

En el arte, se le representa cojo, sudoroso, con la barba desaliñada y el pecho descubierto, inclinado sobre su yunque, a menudo trabajando en su fragua.

La apariencia física de Hefesto indica asernicosis, es decir, envenenamiento crónico por arsénico, provocándole cojera y cáncer de piel.

El arsénico se añadía al bronce para endurecerlo y la mayoría de los herreros de la Edad de Bronce habrían padecido esta enfermedad.

Su nacimiento no está del todo claro, se sabe que su madre fue Hera, se dice que al contemplar el nacimiento de Atenea, Hera sintió celos y engendró a Hefesto.

La forja de Hefesto estaba en el monte Olímpico, pero lo habitual era situarla en el corazón volcánico de la isla egea de Limnos.

Hefesto era identificado por los griegos con los dioses-volcanes del sur de Italia, Adranos y Volcanos.

Hefesto fabricó muchos de los accesorios que lucían los dioses, y se le atribuye la forja de casi todos los objetos metálicos con poderes finamente

trabajados que aparecen en la mitología griega: el casco y las sandalias aladas de Hermes, la Égida de Zeus, el famoso cinturón de Afrodita, la armadura de Aquiles, las castañuelas de bronce de Heracles, el carro de Hélios, el hombro de Pélope, el arco y las flechas de Eros, y el casco de invisibilidad de Hades. También elaboró el collar que regaló a Harmonia y el cetro de Agamenón.



Hermes

Hijo de Zeus y de la ninfa Maia, es la personificación del viento; y dios de los ladrones.

Su símbolo son las sandalias aladas que le transportan a gran velocidad por tierra y aire.

Escapó subrepticamente de su cuna, y sustrajo las 50 terneras más hermosas, en las montañas del Pireo, para formar el rebaño de los dioses; provocando con ello una gran cólera de Apolo que era su guardián.

Pero Hermes inventó un nuevo instrumento musical, construido con una caparazón de tortuga y cuerdas hechas con nervios de corderos, la Lira, con cuyos sonidos armoniosos lograron calmar la ira de Apolo apenas los escuchó. Los hermanos se reconciliaron así: Apolo se dedicó a tocar la lira, y Hermes a cuidar las terneras celestiales.

A la vez dios de los ladrones y de los pastores, Hermes se convirtió en el mensajero de Zeus y teniendo en su mano una vara mágica, calzado con sandalias aladas, atraviesa el espacio en instantes.

Siempre en movimiento, se convirtió por lo tanto en el dios de los viajeros.

De ser dios de los ladrones y de los viajeros, se convirtió también en el dios de los negocios, atribuyéndose ser el inventor de las medidas, de los pesos y de las balanzas.

El don de persuadir y convencer propio del buen negociante, lo condujo a ser el dios de la elocuencia; y por sus atributos de vigor y agilidad, se con-

virtió en el ideal de los efebos, los jóvenes griegos dedicados a la gimnasia.

La estatua de Hermes realizada por Praxíteles, situada en el estadio de Olimpia, representa ese ideal donde se combinan armoniosamente la gracia y el vigor.



Afrodita

Diosa del amor, había nacido del oleaje de las aguas, en los ríos de Fenicia, y fue transportada a las costas de Chipre sobre un caparazón marino.

Fue adorada en Siria como Astarté y en Caldea como Milita.

Para los griegos, habitaba en la isla de Cítera. Su enorme poder abarcaba toda la naturaleza, a la cual aportaba la fecundidad y la vida.

En el Olimpo, todos los dioses quedaban deslumbrados por su belleza, que no podían resistir ni las diosas más castas como Artemisa y Atenea.

Fue ella quien arrojó a Helena de Troya en los brazos de Paris, y la responsable de las pasiones desenfrenadas de Fedra o de Medea. En sus templos offician cortesanas sagradas, las Hetairas.

Al mito de Afrodita se vinculan las leyendas de Pigmalion y Galatea, de Narciso y muchas otras.

Pigmalion, escultor de Chipre, tenía un ideal de mujer que nunca encontró, por lo que se quedó soltero; pero talló en marfil una escultura tan perfecta, que de ella se enamoró. Entonces, Afrodita dio vida a la estatua, que fue Galatea con quien Pigmalion se unió en matrimonio.

Narciso no conocía otro amor que el que tenía por su propia belleza, por lo cual desdeñó el amor que le ofrecía la ninfa Eco, que se refugió en el interior de una caverna donde se consumió de dolor, secándose su cuerpo y evaporándose su sangre, de manera que sólo se conservó su voz

escondida entre las piedras y las montañas, desde donde responde a quienes la llaman.

Afrodita, para vengar a la ninfa desdeñada, hizo que cuando Narciso se contemplaba reflejado en las aguas, se sintiera presa de un tal enamoramiento de sí mismo que terminó cayendo en ellas, donde murió ahogado.

En ese lugar, ha brotado una flor que lleva su nombre, de rara belleza y existencia tan efímera como la del joven adolescente enamorado de sí mismo.



Hera

Hera era hija de Rea y Crono, y fue tragada al nacer por éste debido a una profecía sobre que uno de sus hijos le arrebataría el trono.

Zeus se salvó gracias a un plan urdido por Rea y Gea: la primera envolvió una piedra en pañales y se la dio a Crono en su lugar.

Mientras tanto, Zeus fue llevado a una cueva en Creta. Más tarde Rea dio a Crono una hierba que según le dijo le haría completamente invencible, pero en realidad le hizo regurgitar a los otros cinco olímpicos: Hestia, Demeter, Hera, Hades así como la piedra.

Se representa a Hera majestuosa y solemne, a menudo en el trono y coronada con el polos (una alta corona cilíndrica usada por varias de las Grandes Diosas), pudiendo llevar en su mano la granada, símbolo de la fértil sangre y la muerte.

Hera fue muy conocida por su naturaleza celosa y vengativa, principalmente contra las amantes y la descendencia de Zeus, pero también contra los mortales con los que se cruzaba, como Pelias y también incluso Paris, quien la ofendió al elegir a Afrodita como la más bella de las diosas, ganándose así su odio.

Hera preside sobre los correctos preparativos del matrimonio y es el arquetipo de la unión en el lecho nupcial, pero no destaca como madre.

Los legítimos descendientes de su unión con Zeus son Ares (dios de la guerra), Hebe (diosa de la juventud), Eris (diosa de la discordia) e Ilitía (diosa de los partos).

Hera estaba celosa de que Zeus alumbrase a Atenea sin recurrir a ella, así que engendró a Hefesto sin él.

Hera estuvo entonces disgustada con la fealdad de Hefesto y lo expulsó del Olimpo.

Hefesto se vengó de Hera por haberle rechazado haciendo un trono mágico para ella que, cuando se sentó, no le dejaba levantarse de él.

Los demás dioses rogaron a Hefesto que volviese al Olimpo para liberarla pero éste se negó repetidamente.

Dioniso le emborrachó y le llevó de vuelta al Olimpo a lomos de una mula. Hefesto liberó a Hera tras recibir a Afrodita por esposa.



Dioniso

Dioniso tuvo un nacimiento inusual que evoca la dificultad de encajarle en el Panteon Olímpico.

Su madre fue una mujer mortal, llamada Semele, hija del rey Cadmo de Tebas, y su padre Zeus, el rey de los dioses.

Sus símbolos son el toro, la serpiente, la hiedra y el vino. Dioniso está estrechamente asociado con los sátiros, centauros y silenos.

La esposa de Zeus, Hera, una diosa celosa y vanidosa, descubrió la aventura de su marido cuando Semele estaba encinta. Con el aspecto de una anciana, Hera se ganó su amistad, quien le confió que Zeus era el auténtico padre del hijo que llevaba en el vientre, Hera fingió no creerlo, y sembró las semillas de la duda en la mente de Semele, quien curiosa, pidió a Zeus que se revelara en toda su gloria como prueba de su divinidad.

Aunque Zeus le rogó que no le pidiese ese deseo, ella insistió y él terminó accediendo.

Entonces Zeus se presentó ante ella con sus truenos, relámpagos y rayos y Semele pereció carbonizada.

Zeus logró rescatar al fetal Dioniso plantándolo en uno de sus muslos. Unos meses después, Dioniso nació en el monte Pramnos de la isla Icaria, a donde Zeus fue para liberarlo ya crecido de su muslo.

Se dice que Dioniso tuvo dos “madres” (Semele y Zeus). La leyenda cuenta que Zeus tomó al infante Dioniso y lo puso a cargo de Hermes.

Cuando Dioniso creció, descubrió la cultura del vino y la forma de extraer su precioso jugo, pero Hera hizo que se volviese loco y le empujó a vagar por diversas partes de la Tierra.

En Frigia, la diosa Rea le curó y le enseñó sus ritos religiosos, y así emprendió su recorrido por Asia enseñando a la gente el cultivo del vino.



El nacimiento de los hombres

La Edad de Oro

Zeus mandó modelar en arcilla la figura de Pandora, la primera mujer, que es entregada al dios Epimeteo y de cuya unión nace el género humano.

La primera generación de los hombres vivió en una Edad de Oro, en que convivieron con los dioses, sin ansiedades, ni fatigas ni dolores, conservando permanentemente el vigor de sus cuerpos sin los achaques de la vejez; y pudiendo disponer de abundantes alimentos ofrecidos espontáneamente por la tierra.

Gozaban de completa felicidad, y si bien eran mortales - al contrario de los dioses - la muerte les sobrevénia como el sueño.

Los primeros hombres que murieron, fueron convertidos por Zeus en genios benéficos que vigilaban a los vivos, observaban su conducta y premiaban sus virtudes.

La Edad de Plata

La segunda generación humana, en cambio, vivió en una Edad de Plata, pero fueron seres bastante inferiores a los primeros.

Eran holgazanes, y padecían una permanente estupidez infantil. Pero Prometeo, hijo de uno de los Titanes y también Titán, robó a Zeus el fuego que estaba reservado exclusivamente a los inmortales, y lo entregó a los hombres como emblema del progreso interminable.

Así los hombres abandonaron su permanente quietud, pudieron salir de las cavernas y defenderse de los rigores del invierno, fundieron y forjaron los metales y de ese modo iniciaron el camino de su permanente mejora.

La Edad de Bronce

A la edad de la plata sucedió la Edad del Bronce, en la cual los hombres, convertidos en seres robustos y violentos, poseedores de armas de bronce, dejaron de lado a los dioses y ya no les rindieron honores. Iracundo, Zeus lanzó a Prometeo a la cumbre del Cáucaso, donde un águila se comió su hígado y desencadenó sobre la humanidad las aguas del Diluvio.

Todos los hombres perecieron, excepto Deucalion, hijo de Prometeo y de su esposa Pirra quien, cuando las aguas se retiraron, se granjeó el perdón de Zeus mediante honores y sacrificios, y obtuvo el perdón y la resurrección para la raza humana.

Actualidad

A la Edad del Bronce siguió la Edad del Hierro, en la que aún nos encontramos; aunque todavía los hombres cuentan con la llama divina que les diera Prometeo, como medio de superar la adversidad, y gracias a lo cual, algún día un hombre logrará igualarse a los dioses y devolver a los hombres a la Edad de Oro.



“Mientras los aqueos se armaban junto a los corvos bajeles alrededor de ti, oh hijo de Peleo, incansable en la batalla, los teucros se apercebían también para el combate en una eminencia de la llanura.

Zeus ordenó a Temis que, partiendo de las cumbres del Olimpo, en valles abundante, convocase la junta de los dioses; y ella fue de un lado para otro y a todos les mandó que acudieran al palacio de Jove. De los ríos sólo faltó el Océano; y de cuantas ninfas habitan los amenos bosques, las fuentes de los ríos y los herbosos prados, ninguna dejó de presentarse. Tan luego como llegaban al palacio de Zeus, acomodábanse en asientos de piedra pulimentada que para Jove había construido Hefesto con sabia inteligencia.

Allí, pues, se reunieron. Poseidón tampoco desobedeció a la diosa; y dirigiéndose desde el mar a la junta, se sentó en medio y exploró la voluntad de Zeus:

—¿Por qué, oh tú que lanzas encendidos rayos, convocas de nuevo la junta de los dioses? ¿Acaso tienes algún propósito acerca de los teucros y de los aqueos? El combate y la pelea volverán a encenderse muy pronto entre ambos pueblos.

Respondióle Zeus que amontona las nubes:


—Comprendiste, Poseidón, que bates la tierra, el designio que encierra mi pecho y por el cual os he reunido. Me curo de ellos, aunque van a perecer. Yo me quedaré sentado en la cumbre del Olimpo y recrearé mi espíritu contemplando la batalla; y los demás idos hacia los teucros y los aqueos, y cada uno auxilie a los que quiera. Pues si Aquiles, el de los pies ligeros, combatiese solo con los teucros, éstos no resistirían ni un instante la acometida del hijo de Peleo. Ya antes huían espantados al verle; y temo que ahora, que tan enfurecido tiene el ánimo por la muerte de su compañero, destruya el muro de Troya contra la decisión del hado.

El Cronión habló en estos términos y promovió una

gran batalla. Los dioses fueron al combate divididos en dos bandos: encamináronse a las naves Hera, Pallas Atenea, Poseidón, que ciñe la tierra, el benéfico Hermes, de prudente espíritu, y con ellos Hefesto, que, orgulloso de su fuerza, cojeaba arrastrando sus gráciles piernas; y enderezaron sus pasos a los teucros Ares, de tremolante casco, el intenso Febo Apolo, Artemisa, que se complace en tirar flechas, Leto, el Janto y la risueña Afrodita.

En cuanto los dioses se mantuvieron alejados de los hombres, mostráronse los aqueos muy ufanos porque Aquiles volvía a la batalla después de largo tiempo en que se había abstenido de tener parte en la triste guerra; y los teucros se espantaron y un fuerte temblor les ocupó los miembros, tan pronto como vieron al Pelida, ligero de pies, que con su reluciente armadura semejaba al dios Ares, funesto a los mortales. Mas así que las olímpicas deidades penetraron por entre la muchedumbre de los guerreros, levantóse la terrible Discordia, que enardece a los varones; Atenea daba fuertes gritos, unas veces a orillas del foso cavado al pie del muro, y otras en los altos y sonoros promontorios; y Ares, que parecía un negro torbellino, vociferaba también y animaba vivamente a los teucros, ya desde el punto más alto de la ciudad, ya corriendo por la llamada Colina hermosa, a orillas del Símiois.

De este modo los felices dioses, instigando a unos y a otros, les hicieron venir a las manos y promovieron una reñida contienda. El padre de los hombres y de los dioses tronó horriblemente en las alturas; Poseidón, por debajo, sacudió la inmensa tierra y las excelsas cumbres de los montes; y retemblaron, así las laderas y las cimas del Ida, abundante en manantiales, como la ciudad troyana y las naves aqueas. Asustóse Hades, rey de los infernos, y saltó del trono gritando; no fuera que Poseidón abriese la tierra y se hicieran visibles las mansiones horrendas y



*tenebrosas que las mismas deidades aborrecen. ¡Tan-
to estrépito se produjo cuando los dioses entraron en
combate! Al soberano Poseidón le hizo frente Febo
Apolo con sus aladas flechas; a Ares, Atenea, la diosa
de los brillantes ojos; a Hera, Artemisa, que lleva
arco de oro, ama el bullicio de la caza, se complace
en tirar saetas y es hermana del Flechador; a Leto, el
poderoso y benéfico Hermes; y a Hefesto, el gran río
de profundos vórtices llamado por los dioses Janto y
por los hombres Escamandro.*

*Así los dioses salieron al encuentro los unos de los
otros. Aquiles deseaba romper por el gentío en dere-
chura, a Héctor Priámida, pues el ánimo le impulsa-
ba a saciar con la sangre del héroe a Ares infatigable
luchador. Mas Apolo, que enardece a los guerreros,
movió a Eneas a oponerse al Pelida, infundiéndole
gran valor y hablándole así después de tomar la voz
y la figura de Licaón, hijo de Priamo:*

*—¡Eneas, consejero de los teucros! ¿Qué son de aque-
llas amenazas hechas por ti en los banquetes de los
caudillos troyanos, de que saldrías a combatir con el
Pelida Aquiles?*

Respondióle Eneas:

*—¡Priámida! ¿Por qué me ordenas que luche, sin
desearlo mi voluntad, con el animoso Pelida? No
fuera la primera ocasión que me viese frente a Aqi-
les, el de los pies ligeros: en otro tiempo, cuando vino
adonde pacían nuestras vacas y tomó a Lirneso y a
Pédaso, persiguióme por el Ida con su lanza; y Zeus
me salvó, dándome fuerzas y agilitando mis rodillas.
Sin su ayuda hubiese sucumbido a manos de Aquiles
y de Atenea, que le precedía, le daba la victoria y le
animaba a matar troyanos con la broncea lanza.
Por eso ningún hombre puede combatir con Aquiles,
porque a su lado asiste siempre alguna deidad que le
libra de la muerte. En cambio, su lanza vuela recta
y no se detiene hasta que ha atravesado el cuerpo de
un enemigo. Si un dios igualara las condiciones del*

*combate, Aquiles no me vencería fácilmente; aun-
que se gloriase de ser todo de bronce.*

Replicóle el soberano Apolo hijo de Zeus:

*—¡Héroe! Ruega tú también a los sempiternos dio-
ses, pues dicen que naciste de Afrodita, hija de Zeus,
y aquél es hijo de una divinidad inferior. La prime-
ra desciende de Jove, ésta tuvo por padre al anciano
del mar. Levanta el indomable bronce y no te arre-
dres por oír palabras duras o amenazas.*

*Apenas acabó de hablar, infundió grandes bríos al
pastor de hombres; y éste, que llevaba una reluciente
armadura de bronce, se abrió paso por los comba-
tientes delanteros. Hera, la de los niveos brazos, no
dejó de advertir que el hijo de Anquises atravesaba
la muchedumbre para salir al encuentro del Pelida;
y llamando a otros dioses les dijo:*

*—Considerad en vuestra mente, Poseidón y Atenea,
cómo esto acabará; pues Eneas, armado de relucien-
te bronce, se encamina en derecho al Pelida por
excitación de Febo Apolo. Ea, hagámosle retroceder,
o alguno de nosotros se ponga junto a Aquiles, le in-
funda gran valor y no deje que su ánimo desfallezca;
para que conozca que le acorren los inmortales más
poderosos, y que son débiles los dioses que en el com-
bate y la pelea protegen a los teucros. Todos hemos
bajado del Olimpo a intervenir en esta batalla, para
que Aquiles no padezca hoy ningún daño de parte
de los teucros: y luego sufrirá lo que la Parca dispuso,
hilando el lino, cuando su madre lo dio a luz. Si
Aquiles no se entera por la voz de los dioses, sentirá
temor cuando en el combate le salga al encuentro
alguna deidad: pues los dioses, en dejándose ver, son
terribles.”*

Versos 1-131 del Canto XX de La Iliada
Homero



Sociedad

Gobierno

Grecia no es estado unificado, cada ciudad se constituye su propio estado al que llaman polis (ciudad-estado).

Las polis son una comunidad de ciudadanos que ejerce la soberanía sobre un determinado territorio y que cuenta con unas leyes propias.

En su origen las polis eran gobernadas por un rey, pero poco a poco el poder se fue repartiendo entre las familias más importantes de cada ciudad. Este sistema político causó multitud de enfrentamientos entre los nobles y el resto del pueblo.

De estas pugnas y por el nuevo auge militar, surgió la institución de la tiranía, la palabra “*tirano*” servía para designar a quien se había hecho con el poder y lo retenía sin autoridad.

La tiranía acabo fracasando en muchas polis, por el abuso de poder que ejercían sus gobernantes que optaron por un nuevo sistema de gobierno llamado *diarquía*.

En la *diarquía* dos legisladores establecen un sistema de gobierno en el que todo el pueblo toma las decisiones, esto significa el nacimiento de la democracia directa, cuyas bases eran la libertad de expresión y la igualdad ante la ley. Atenas fue la primera polis en tomar este modelo.

Aunque el pueblo toma muchas decisiones, el poder reside en la *Ecclesia* (asamblea de ciudadanos) que deliberaba, votaba propuestas y elegía magistrados.

Este poder es limitado y controlado por el Consejo de los Quinientos, llamado *Bulé*, cuyos miembros son elegidos por sorteo anual en la *Ecclesia*.

Este Consejo dirigía los asuntos públicos (poder ejecutivo), proponía leyes a la *Ecclesia* (poder legislativo) y llevaba la fiscalidad de los magistrados y el ejército.

Los magistrados, elegidos anualmente por la Asamblea, tienen poderes judiciales, religiosos y militares; los más importantes eran los nueve *arcontes* y los diez *estrategos*.

Estos magistrados tenían que pasar una prueba de honradez al iniciar su cargo, y al cesar tenían que rendir cuentas a la Asamblea.

Un día en la vida ateniense

El ciudadano griego es madrugador: se levanta normalmente al rayar el alba y hace unos ligeros ejercicios gimnásticos.

Después de lavarse con agua del pozo de la casa, el ateniense toma un desayuno (*acratismos*), que suele consistir en algunos trozos de pan de cebada o de harina humedecidos en un poco de vino puro. También puede hacer una comida más abundante añadiendo unas aceitunas o higos.

Por lo general, cualquier clase de reunión, las de la *Ecclesia*, de los tribunales, las fiestas religiosas y la jornada de trabajo empezaban cuando salía el sol.



La vida cotidiana del ciudadano ateniense está dominada por la atención que requieren los asuntos del estado, al menos en principio, pues es evidente que los campesinos del *Ática* no pueden dejar continuamente a sus mujeres y el trabajo del campo, pues hay que tener en cuenta que las sesiones de la *Ecclesia* en ocasiones duraban todo el día, y se celebraban al menos cuatro veces al mes.

El ateniense de la ciudad no solamente participa en estas frecuentes asambleas, sino que también puede ser nombrado durante un año magistrado o juez, y en ese caso los asuntos públicos acaparaban la mayor parte de su tiempo.

Hacia la mitad del día, o a lo largo de la tarde, los griegos toman una comida bastante frugal o rápida.

Después de comer, los atenienses mas ricos acuden a una de las muchas barberías, que eran, al mismo tiempo, los mentideros de la ciudad: allí se recibían y comentaban noticias de todas clases llegadas a la ciudad.

Algunos de ellos también merendaban al atardecer, pero la comida más copiosa es, con diferencia, la que se tomaba al final del día.

Las divisiones del día

Las horas no se pueden contar en Grecia de una forma muy exacta. No obstante, los griegos disponen de dos aparatos para medir el tiempo: el cuadrante solar o *gnomon*, heredado de oriente, y la clepsidra o reloj de agua, que indica el tiempo transcurrido por el paso regular de una cantidad determinada de líquido.

En Atenas, la aguja vertical trazada sobre el plano horizontal del *gnomon* por el astrónomo Metón en la Pnix, o las agujas de los cuadrantes solares, algunos de los cuales son portátiles, eran las que indicaban en realidad el momento fijado para una cita.

Alimentos y bebidas

La base de la alimentación de los griegos la constituyen los cereales, trigo y cebada esencialmente.

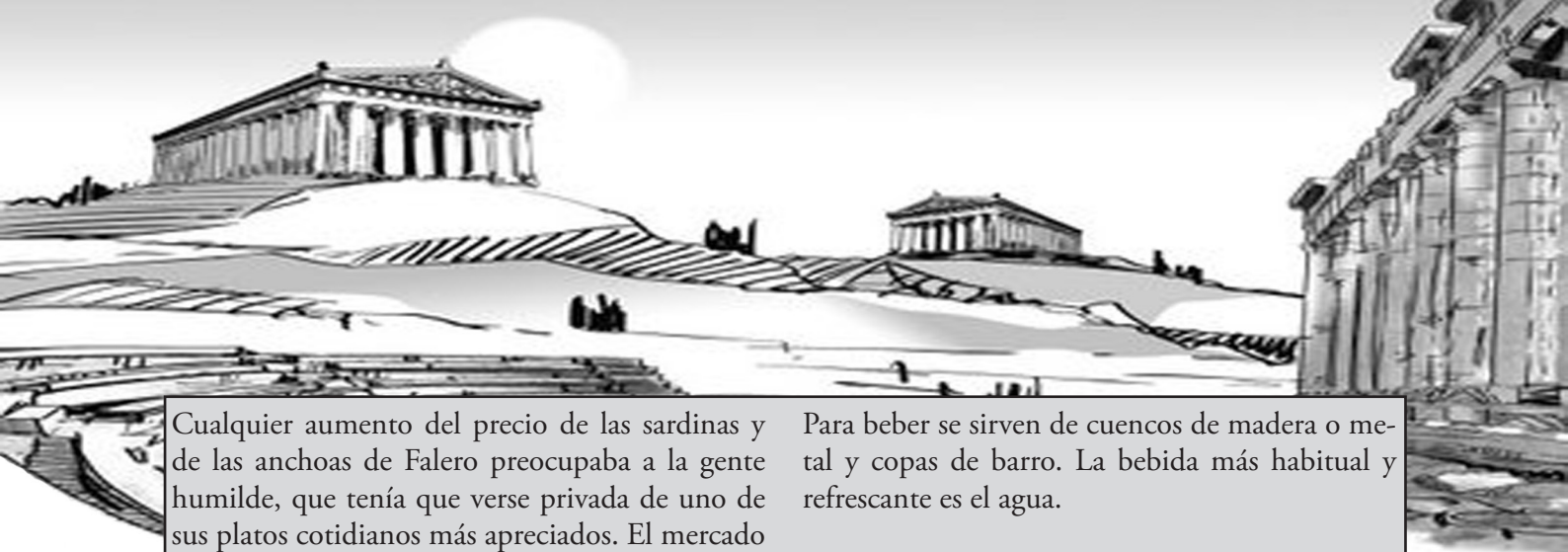
La harina de cebada amasada en forma de torta es la maza, alimento esencial en la vida cotidiana. También se come el pan de trigo candeal, pero la maza era más barata y los pobres se tenían que contentar con ella la mayoría de las veces.

Todo alimento sólido que se come con pan durante una comida se llama *opson* y esta constituido por: verduras, cebollas, aceitunas, carne, pescado y fruta.

Las verduras escasean y son relativamente caras en la ciudad, excepto las habas y las lentejas, que se comían sobre todo en puré. También se come mucho ajo, así como queso y cebollas, sobre todo en el ejército.

La carne no era muy frecuente, excepto la de cerdo, y los pobres de la ciudad sólo la comían de vez en cuando, con ocasión de algún sacrificio, pues casi todas las fiestas religiosas incluían escenas de matadero y carnicería.

La mayor parte de los griegos de la ciudad tenían que alimentarse más a menudo de pescado que de carne. El pescado, junto con el pan, era quizá el alimento esencial de la población urbana.



Cualquier aumento del precio de las sardinas y de las anchoas de Falero preocupaba a la gente humilde, que tenía que verse privada de uno de sus platos cotidianos más apreciados. El mercado de pescado era uno de los más frecuentados y pintorescos del Ágora.

Les gustaba mucho a los atenienses los mariscos, los moluscos, como la sepia y los calamares.

La comida puede terminar con un postre consistente en fruta fresca o seca, sobre todo higos, nueces y uvas o dulces con miel.

Las mujeres de la casa, sobre todo las esclavas, eran las que cocinan por lo general. Sin embargo, en las ciudades mas grandes se pueden encontrar cocineros y pasteleros profesionales.

Casi todas las comidas se toman con los dedos, pues no conocen el tenedor. Las tortas planas de maza o de candeal se utilizan como platos, pero también había platos y escudillas de madera, barro o metal y, para comer los caldos y purés, cucharas de madera. El cuchillo se utiliza para cortar la carne.

El plato más típico de los espartanos, era el famoso caldo negro, una especie de guiso muy sazonado, con ingredientes como carne de cerdo, sangre, vinagre y sal.

Un alimento intermedio entre la comida sólida y la bebida es el *kykeon*, pócima ritual de los misterios de Eleusis, pero que también a los campesinos griegos les gusta tomar en sus casas. Era una mezcla de sémola de cebada y agua que se podía aromatizar con diversas plantas como el poleo, menta o tomillo.

Para beber se sirven de cuencos de madera o metal y copas de barro. La bebida más habitual y refrescante es el agua.

A menudo se bebe leche, sobre todo de cabra, y una especie de hidromiel, mezcla de miel y agua. Pero la viña aporta la bebida real, el «regalo de Dioniso». El vino, la bebida mas preciada, se conserva en odres de piel de cabra o de cerdo, mientras que el que se exportaba se introduce en grandes tinajas de barro.

Pocas veces se consume vino puro. Antes de cada comida, en una gran jarra llamada *crátera*, se hacía una mezcla de agua y vino, más o menos fuerte. Los criados lo sacan de la *crátera* con unos cacillos muy largos, de metal o de barro, y llenan las copas de los invitados.

Los gestos expresivos

Cuando se encuentran dos atenienses se saludan con un gesto de la mano derecha levantada.

En cuanto al apretón de manos, se reservaba más bien para determinados actos de carácter religioso y representa un compromiso solemne.

En el teatro y en la asamblea la aprobación se expresa por medio de aplausos y aclamaciones, y el descontento con silbidos y gritos discordantes.

En la vida cotidiana algunos gestos tienen un significado simbólico. Para manifestar la alegría se chasquean los dedos, con la mano levantada. Para burlarse de alguien y ridiculizarlo se le señala con el dedo corazón al mismo tiempo que se doblan los demás.



Se escupe para alejar un mal presagio. Cuando un griego llora, sufre o, con mayor motivo, siente llegar la muerte, se cubre el rostro con un pliegue del vestido, por pudor o para evitar a los demás un espectáculo de triste augurio.

El aseo y el vestido

En Atenas existen los establecimientos de baños públicos y suelen bañarse antes de cenar.

Los clientes utilizan unas bañeras planas con un asiento bajo en la parte de atrás, y también piscinas. En muchos de estos establecimientos hay salas reservadas para las mujeres, pero la frecuentaban sólo las atenienses de condición modesta, las cortesanas y las esclavas; las atenienses de la burguesía se bañan en su casa.

Los griegos no conocen el jabón. En el baño se debía utilizar bien un carbonato de sosa impuro, bien una solución de potasa, o bien arcilla especial.

Cuando se habla de una navaja siempre se trata de un accesorio del aseo femenino, ya que, para hacer desaparecer por completo el vello superfluo, las mujeres se depilan con el candil o por medio de pastas especiales, pero también utilizaban navajas. Además las mujeres utilizan cremas de belleza, toda clase de perfumes y maquillaje.

El vestido griego no se adapta a la forma del cuerpo mediante el corte y la costura, es un vestido suelto. Consiste simplemente en un rectángulo de tela, que envuelve de una manera muy libre el cuerpo y sólo se sostiene en algunos casos un cinturón, broche o algunos puntos de costura.

Los hombres suelen vestir una túnica y debajo de la túnica. La túnica propiamente dicha se ataba a los hombros con prendedores o cintas, y se ajustaba mediante un cinturón. Para dormir no se quitan la túnica, que sirve de camisa durante el día y de camisón por la noche. Los niños llevan túnicas cortas sin cinturón.

El modelo más sencillo de túnica era la *exómida*, prenda que deja un hombro al descubierto; es el vestido de trabajo por excelencia de los esclavos, así como de todos los obreros libres y la mayoría de los soldados.

El manto habitual de los griegos, el *himación*, es un rectángulo de lana de una sola pieza con el que se envolvía el cuerpo sin nada que lo sujetase. La *clámide*, el manto por excelencia de los soldados, efebos y caballeros, era de un tejido tosco y tieso, y siempre iba sujeto al hombro.

El vestido femenino no difiere del masculino. Se trata del *peplo*, una especie de chal de lana, atado a los hombros mediante una fibula, y que puede ser totalmente abierto por uno de los lados o cerrado con costura. Este *peplo*, aunque las más refinadas no suelen utilizarlo, es el traje de las campesinas y de la mayoría de las mujeres del pueblo, además de las esclavas.

Además del *peplo*, las mujeres visten usualmente otras prendas: una especie de camisa sobre la piel, una túnica larga hasta los pies, y el manto.

En la vida cotidiana, las joyas están prácticamente reservadas a las mujeres, excepto los anillos con chatón que los hombres utilizan para grabar su sello en arcilla o cera. Las mujeres llevan con mucha frecuencia collares, pulseras, pendientes y aros alrededor de las piernas.



Los atenienses no suelen usar zapatos en casa, pero fuera se utilizan por lo general zapatos y sandalias. Los zapatos de las mujeres tienen formas mucho más variadas y elegantes que los de los hombres. Para parecer más altas, las mujeres utilizan una especie de tacón que se ponía entre el pie y el zapato.

La casa

Los griegos hacían sus casas con adobes. Las construían unas junto a otras desordenadamente, y el número y la distribución de las habitaciones obedecían a los accidentes y extensión del terreno del que disponían.

La luz se obtenía a través de las ventanas y claraboyas sin cristales, situadas a una altura que protegía la intimidad familiar de la vista de los viandantes.

A menudo un patio interior proporcionaba luz y aireación a las habitaciones que daban a él. Las paredes exteriores son tan vulnerables que los ladrones preferían agujerearlas antes que forzar la puerta de entrada.

No se trata de casas demasiado cómodas ni agradables, pero sirven para satisfacer las necesidades de sus inquilinos que, generalmente, pasaban la mayor parte del día fuera de la casa, al aire libre, en los grandes espacios públicos.

En la casa griega, las habitaciones se distribuyen alrededor de un patio interior. Las salas dedicadas a recibir visitas constan generalmente de un vestíbulo y de un comedor, y suelen estar en la parte más accesible de la casa. El nombre de estas habitaciones, *andrón*, significa 'apartamento de los hombres', puesto que las mujeres y los niños

ocupaban las habitaciones, *gineceo*, más alejadas de la calle, o estaban en el piso superior.

Los muebles no son complicados, y sirven para una vida social relativamente simple. Utilizaban baúles y divanes para comer o dormir indistintamente. El *grovno* era un asiento honorífico, que se reserva al dueño de la casa o al huésped más distinguido. La mesa en que se sirven las comidas es una especie de velador llamado *travpeza*.

En los barrios populares la mayoría de las casas son muy pequeñas y tienen solamente una planta baja con dos o tres minúsculas habitaciones. Los alimentos se cocinan al aire libre, sobre un brasero.

La educación

Cuando hablamos de la educación en Grecia nos referimos a la educación que reciben los varones, pues las niñas no pisan nunca la escuela. Todo lo que aprende una joven griega (esencialmente las labores domésticas: cocina, tratamiento de la lana y tejido, y tal vez también algunos rudimentos de lectura, cálculo y música) lo aprende con su madre, con una abuela o las criadas de la familia. De hecho, las muchachas jóvenes apenas salen siquiera al patio interior de su casa, ya que deben vivir lejos de toda mirada, alejadas incluso de los miembros masculinos de su propia familia. Hecha esta salvedad, veamos cómo se educan los niños atenienses.

En Atenas, la enseñanza, la asistencia a clase, no es obligatoria: el padre de familia goza de total libertad para educar a sus hijos o permitir que otros los eduquen hasta los dieciocho años, edad en que el joven se convierte en ciudadano y debe



realizar el servicio militar.

Hasta que el niño va a la escuela (a los siete años), la madre y la nodriza quienes se ocupan de él y le proporcionan las primeras enseñanzas, que consisten en historias tradicionales, mitología y leyendas nacionales, y nada más, pues las pobres mujeres, que prácticamente nada habían aprendido, prácticamente nada podían enseñar.

A los siete años el niño comienza su *paideia*, o formación cultural, pasando a la escuela, siempre de profesores particulares, donde cursaban tres asignaturas: gramática, música y gimnasia.

La escuela del gramático

En cuanto el pequeño ateniense tenía edad para ir a clase pasaba, al menos en las familias acomodadas con varios esclavos, de la vigilancia de la nodriza a la del pedagogo, que era un esclavo encargado de acompañarle a todas partes y de enseñarle buena educación, recurriendo, si era necesario, a los castigos corporales. El pedagogo lo acompañaba por la mañana a casa del maestro y le llevaba la cartera.

El niño empezaba aprendiendo a leer y luego a escribir.

El alumno practica la escritura de las letras sobre una tablilla de madera barnizada de cera, y sobre ella traza los caracteres con ayuda de un punzón o estilete, cuyo extremo opuesto, plano y redondeado, servía para borrar. No había pupitres, y los alumnos se sientan en taburetes alrededor del maestro.

En cuanto sabía leer y escribir con facilidad tenía que aprender versos de memoria, y luego fragmentos cada vez más extensos de los poetas. El

primero era el más grande de todos, Homero, el autor de la *Ilíada* y la *Odisea*. Los griegos consideran que Homero enseña todo lo que debía saber un hombre digno de tal nombre: las actividades de los tiempos de paz y de los tiempos de guerra, los oficios, la política y la diplomacia, la sabiduría, la cortesía, el valor, los deberes hacia los padres y hacia los dioses...

La enseñanza se completaba con la aritmética. Utilizan los dedos para los cálculos elementales, y recurren a las fichas de cálculo y al ábaco para los más complicados.

La enseñanza de la música

Para los griegos la música era la parte esencial y el mejor símbolo de toda cultura. Se decía que la música educaba el alma y la gimnasia entrenaba el cuerpo. Los niños aprendían con el maestro de música (citarista) canto al mismo tiempo que la música instrumental y la danza.

La música se practica de oído, sin ninguna partitura.

La gimnasia

Cuando un joven ateniense cumple los doce años, o en algunos casos antes, se le asigna un nuevo maestro, el *pedotriba*, que era el encargado de proporcionar un entrenamiento físico.

Los alumnos del *pedotriba* se dividen en dos clases: los pequeños, que tenían de doce a quince años, y los mayores, de quince a dieciocho.

La gimnasia se practica en la palestra: terreno deportivo al aire libre, cuadrado y rodeado de muros.



En uno de los lados se pueden encontrar unas habitaciones que sirven de vestuarios, de salas de descanso con bancos, de baños y de almacén de arena y aceite.

Tres son los rasgos distintivos de la gimnasia griega: la total desnudez del atleta, las unciones de aceite y el acompañamiento de oboe durante los ejercicios.

Los accesorios indispensables que el niño debe llevar a la palestra son la esponja, el frasco de aceite y un rascador o cepillo de bronce.

Los deportes más practicados son la lucha, la carrera, el salto y el lanzamiento de disco y de jabalina. Además practicaban el boxeo y el *pancracio*.

Los niños de buena familia practican la equitación desde muy pequeños.

Los sofistas

La enseñanza que el joven ateniense recibía en la escuela era elemental y primaria. Así que todos aquellos que querían dedicarse a la política necesitaban ejercitar el arte de la persuasión y la oratoria. Los sofistas asumieron entonces el papel de educadores.

Estos profesores de enseñanza superior son conferenciantes itinerantes. Las exhibiciones que hacían de su saber y de su talento de oradores les atraían a alumnos que se vinculaban a ellos y los seguían de ciudad en ciudad.

Enseñaban todo lo que entonces se podía saber y que no se enseñaba en la escuela elemental: geometría, física, astronomía, medicina, artes y técnicas, y, sobre todo, retórica y filosofía.

El entretenimiento en Grecia

En Grecia, los festivales religiosos incluyen concursos, que pueden ser competiciones de atletismo y carreras, tanto de carros como a pie, concursos líricos y musicales, y concursos dramáticos de tragedia y comedia. Entre las competiciones más famosas se encuentran los de Olimpia (juegos olímpicos) en honor de Zeus, los de Delfos (juegos píticos) en honor de Apolo, y los de Atenas (juegos de las panateneas) en honor de Atenea.

La celebración de estos juegos es tan importante que, para hacerla posible en tiempos de guerra, se decretaba una tregua sagrada de tres meses de duración.

Las competiciones atléticas

En todas las polis griegas hay un gimnasio en el que se entrenaban, llamado palestra o gimnasio. La práctica del deporte estaba prohibida en estos lugares a las mujeres, los *metecos* y los esclavos.

Los deportes más comunes son las carreras, lucha, salto, el lanzamiento de disco y jabalina. Además podían practicar el boxeo y el pancracio, lucha en la que todos los golpes están permitidos excepto meter los dedos en los ojos del adversario.

El salto, que era siempre de longitud, esta considerado como la prueba más difícil, y se practicaba llevando en las manos unas pequeñas pesas.

Los atletas mejor preparados en cada modalidad deportiva eran previamente seleccionados para participar en los juegos representando a su ciudad.

Los primeros Juegos Olímpicos fueron fundados por Heracles, quien retó a sus cuatro hermanos



a una carrera; les dio el nombre de Olímpicos y decidió que se celebraran cada cuatro años.

Los atletas que resultaban vencedores en los juegos olímpicos recibían como único premio una corona de olivo. Sin embargo, al regresar a sus ciudades, los atletas eran recibidos con honores triunfales y podían recibir alguna compensación económica.

Los atletas que infrinjan el reglamento son sancionados. Entre los motivos de sanción se puede señalar la violación de la tregua sagrada, el uso de artes innobles, dar muerte al adversario, salir anticipadamente en las carreras... Las sanciones pueden ser de tipo político, económico, deportivo o corporal.

La participación de las mujeres esta totalmente prohibida, no sólo como deportistas sino también como espectadoras; incluso existe una ley según la cual tienen que ser arrojadas desde el monte Taigeto las mujeres que son descubiertas en Olimpia durante la celebración de los juegos.

El teatro

El teatro nació en Grecia en las fiestas en honor de Dioniso, dios del vino.

Las obras dramáticas, escritas en verso, no tenían al principio un lugar fijo para su representación. Después se construyó un edificio excavado en una colina aprovechando el desnivel para las gradas de los espectadores. La estructura de los teatros permite recoger el sonido de tal manera que se oía perfectamente.

En las representaciones actuaban simultáneamente sólo tres personajes, y el coro cantaba y bailaba.

Los actores son hombres que representan a los personajes masculinos y femeninos. Se cubren la cara con máscaras y en los pies se ponen zapatos con alza llamados *coturnos*.

Todo el mundo podía asistir a las representaciones excepto los esclavos. No había ninguna ley que prohibiera a las mujeres su asistencia al teatro, pero su presencia en él estaba mal vista.

Las representaciones se prolongaban a menudo durante todo el día, y el público se lleva consigo la comida y la bebida, mostraba su disconformidad con pitidos o arrojando lo que llevaba a mano y aplaudía si les gustaba... La función se desarrolla en un ambiente bullicioso y alegre.

En Grecia se dan cuatro tipos de representaciones escénicas: la tragedia, la comedia, el drama satírico y el mimo.

- La tragedia consiste en la escenificación de argumentos serios, basados en la mitología, que representaban situaciones humanas atemporales con las cuales los espectadores se sentían íntimamente identificados.

- La comedia tiene unos argumentos que constituyen una dura crítica a la sociedad contemporánea.

- Los dramas satíricos son unas piezas cortas que tienen como único objetivo provocar la risa de los espectadores.

- El mimo, que empezó siendo un tipo de escenificación muy popular y fue adquiriendo con el tiempo forma literaria, combina en su temática el erotismo con la crueldad.



El sistema monetario

La numismática griega tiene un alto nivel de calidad técnica y estética. Las grandes ciudades acuñan monedas de plata y oro, la mayoría llevan el retrato del dios o diosa de la ciudad, o un héroe legendario, en un lado, y el símbolo de la ciudad en el otro.

La moneda mas popular era el *Dracma* y con ella se puede comerciar en casi cualquier lugar de Grecia.

Algunas monedas usaban un juego de palabras visual: las monedas de Rodas se caracterizaban por una rosa, ya que para los griegos la palabra para rosa es *Rhodon*.

El uso de inscripciones en monedas comenzó también a ser usual, sobre todo el nombre de la ciudad emisora. Las ricas ciudades de Sicilia producen monedas especialmente refinadas como la gran plata *Decadragma* (diez dracmas).

Las Polis

Polis se denominaba a la ciudad y al territorio que ella reclamaba para sí. Tienen un gran nivel de vida, si bien no del todo, lo que les garantizaba libertad, autonomía política y económica. No existe ningún tipo de oposición entre lo urbano y lo rural, ni relaciones de dependencia; muchos residentes urbanos viven de las rentas del campo, al igual que la gran mayoría de los aristócratas.

El centro político-administrativo-social de la polis es la *Acropolis* donde se encuentra el templo, la *Gerusia*, el *Ágora* y los edificios civiles.

El *Ágora* es la plaza pública y mercado permanente. Rodeaba a la ciudad un anillo rural, en donde se cultivaba lo necesario para la supervivencia de la polis.

El tamaño de la polis es variado pero generalmente son de poca extensión. Como extremos se podían encontrar a Atenas con 2.600 km², y en isla de Ceos de 173 km² podemos encontrar 4 polis.

Tras la desaparición de la civilización Micénica, los griegos formaron pequeñas comunidades, que evolucionaron y se convirtieron en ciudades.

El aspecto orográfico de Grecia hizo que las polis se situaran en su gran mayoría en territorios costeros de difícil acceso y en valles que están rodeados por montañas.

Las polis se constituyeron como una unidad política, social y económica de Grecia, pero si bien compartían una lengua, religión común, lazos culturales y una identidad étnica e intelectual que exhibían con orgullo, los habitantes de estas ciudades no han podido fundar un estado unificado.

Existe una gran rivalidad entre las diferentes polis, ya que consideran que el reducido tamaño de cada una es lo más idóneo para practicar una adecuada política.

Argos

La ciudad mas antigua de Grecia y capital del Peloponeso, actualmente regida por Pelías, se rinde culto a Hera.

Atenas

Capital de Grecia, consagrada a Atenea, está separada a 10 kilómetros del mar y rodeada de montañas en 3 de sus lados.



La ciudad esta regida por una asamblea popular. Cada 4 años se celebran los juegos olímpicos.

Corinto

Se sitúa en un peñasco muy elevado y rodeado de una pendiente muy pronunciada, la ciudad tiene su fortaleza (Acrocorinto), que es casi inexpugnable.

Delfos

Ademas de una prospera ciudad, alberga en sus montañas al famoso oráculo de Delfos, Las ciudades griegas, cada cierto tiempo, mandan representantes al oráculo para solicitar su consejo antes de emprender una batalla o enviar una expedición. También los particulares acuden al oráculo, convencidos de que a través de la pitonisa, el propio Apolo respondía sus preguntas.

Éfeso

Es una ciudad comerciante que une las rutas comerciales con Asia.

La diosa de la ciudad era Artemisa. Su santuario tenía 117 columnas de más de 18 metros de altura.

Esparta

Esparta está asociada al dios Ares pero también tiene varios templos dedicados a Atenea o Artemisa.

El santuario de Artemisa está situado a orillas del río Eurotas, Allí se azotaba a los niños de la ciudad como parte de la celebración de los ritos debidos a la diosa.

Melito

Situada en la desembocadura del río Priene, es una gran capital mercantil que cuenta con cuatro puertos. Actualmente se encuentra en guerra con el rey persa Darío I.

Olimpia

Ciudad conocida por haberse celebrado en ella los primeros Juegos Olímpicos con una importancia comparable a los Juegos Piticos que se celebraban en Delfos. Ambos celebraban cada olimpiada (cada cuatro años).

También es conocida por ser un gran centro religioso, ya que allí se guarda la famosa estatua que Fidias le hizo a Zeus.

Priene

Pequeña ciudad situada a orillas del río Gaeson, tiene varios templos dedicados a Poseidón, Demeter y Atenea.

Tebas

Es una ciudad de Grecia, situada al norte de la cordillera de Citerón, situada a 48 km al noroeste de Atenas. Son conocidos sus templos en honor a Apolo y Dioniso.



“Respondióle Poseidón, que sacude la tierra: — ¡Hera! No te irrites más de lo razonable, que no es decoroso. Ni yo quisiera que nosotros, que somos los más fuertes, promoviéramos la contienda entre los dioses. Vayamos a sentarnos en aquella altura, y de la batalla cuidarán los hombres. Y si Ares o Febo Apolo dieran principio a la pelea o detuvieren a Aquiles y no le dejaren combatir, iremos en seguida a luchar con ellos, y me figuro que pronto tendrán que retirarse y volver al Olimpo, a la junta de los demás dioses vencidos por la fuerza de nuestros brazos.

Dichas estas palabras, el dios de los cerúleos cabellos llevólos al alto terraplen que los troyanos y Palas Atenea habían levantado en otro tiempo para que el divino Heracles se librara de la ballena cuando, perseguido por ésta, pasó de la playa a la llanura. Allí Poseidón y los otros dioses se sentaron, extendiendo en derredor de sus hombros una impenetrable nube y al otro lado, en la cima de la Colina hermosa, en torno de ti, flechador Febo Apolo, y de Ares, que destruye las ciudades, acomodáronse las deidades protectoras de los teucros.

Así unos y otros sentados en dos grupos, deliberaban y no se decidían a empezar el funesto combate. Y Zeus desde lo alto les incitaba a comenzar.


Todo el campo, lleno de hombres y caballos, resplandecía con el lucir del bronce; y la tierra retumbaba debajo de los pies de los guerreros que a lidiar salían. Dos varones, señalados entre los más valientes, deseosos de combatir, se adelantaron a los suyos para afrontarse entre ambos ejércitos: Eneas, hijo de Anquises, y el divino Aquiles. Presentóse primero Eneas, amenazador, tremolando el reformado casco: protegía el pecho con el fuerte escudo y vibraba broncea lanza. Y el Pelida desde el otro lado fue a oponérsele. Como cuando se reúnen los hombres de todo un pueblo para matar a un voraz león, éste al principio

sigue su camino despreciándolos, mas así que uno de los belicosos jóvenes le hiere con un venablo, se vuelve hacia él con la boca abierta, muestra los dientes cubiertos de espuma, siente gemir en su pecho el corazón valeroso, se azota con la cola muslos y caderas para animarse a pelear, y con los ojos centelleantes arremete fiero hasta que mata a alguien o él mismo perece en la primera fila; así le instigaban a Aquiles su valor y ánimo esforzado a salir al encuentro del magnánimo Eneas. Y tan pronto como se hallaron frente a frente, el divino Aquiles, el de los pies ligeros habló diciendo:

—¡Eneas! ¿Por qué te adelantas tanto a la turba y me aguardas? ¿Acaso el ánimo te incita a combatir conmigo por la esperanza de reinar sobre los troyanos, domadores de caballos, con la dignidad de Príamo? Si me matases, no pondría Príamo en tu mano tal recompensa; porque tiene hijos, conserva entero el juicio y no es insensato. ¿O quizás te han prometido los troyanos acotarte un hermoso campo de frutales y sembradío que a los demás aventaje, para que puedas cultivarlo, si me quitas la vida? Me figuro que te será difícil conseguirlo. Ya otra vez te puse en fuga con mi lanza. ¿No recuerdas que te eché de los montes ideos, donde estabas solo pastoreando los bueyes, y te perseguí corriendo con ligera planta? Entonces huías sin volver la cabeza. Luego te refugiaste en Lirneso y yo tomé la ciudad con la ayuda de Atenea y del padre Zeus y me llevé las mujeres haciéndolas esclavas; mas a ti te salvaron Zeus y los demás dioses. No creo que ahora te guarden, como espera tu corazón; y te aconsejo que vuelvas a tu ejército y no te quedes frente a mí, antes que padezcas algún daño; que el necio sólo conoce el mal cuando ha llegado.

Eneas respondióle diciendo:

—¡Pelida! No creas que con esas palabras me asustaras como a un niño, pues también sé proferir injurias y baldones. Conocemos el linaje de cada uno de



nosotros y cuáles fueron nuestros respectivos padres, por haberlo oído contar a los mortales hombres; que ni tú viste a los míos, ni yo a los tuyos. Dicen que eres prole del eximio Peleo y tienes por madre a Tetis, ninfa marina de hermosas trenzas; mas yo me glorio de ser hijo del magnánimo Anquises y mi madre es Afrodita: aquéllos o éstos tendrán que llorar hoy la muerte de su hijo, pues no pienso que nos separemos, sin combatir, después de dirigirnos pueriles insultos. Si deseas saberlo, te diré cuál es mi linaje, de muchos conocido.

Primero Zeus, que amontona las nubes, engendró a Dárdano, y éste fundó la Dardania al pie del Ida, en manantiales abundosos; pues aún la sacra Ilión, ciudad de hombres de voz articulada, no había sido edificada en la llanura.

Dárdano tuvo por hijo al rey Erictonio, que fue el más opulento de los mortales hombres: poseía tres mil yeguas que, ufanas de sus tiernos potros, pacían junto a un pantano. — El Bóreas enamoróse de algunas de las que vio pacer, y transfigurado en caballo de negras crines, hubo de ellas doce potros que en la fértil tierra saltaban por encima de las mieses sin romper las espigas y en el ancho dorso del espumoso mar corrían sobre las mismas olas—

Erictonio fue padre de Tros, que reinó sobre los troyanos; y éste dio el ser a tres hijos irrepreensibles: Ilo, Asáraco y el deiforme Ganimedes, el más hermoso de los hombres, a quien arrebataron los dioses a causa de su belleza para que escanciara el néctar a Zeus y viviera con los inmortales.

Ilo engendró al eximio Laomedonte, que tuvo por hijos a Titonio, Príamo, Lampo, Clitio e Hicetaón, vástago de Ares.

Asáraco engendró a Capis, cuyo hijo fue Anquises. Anquises me engendró a mí y Príamo al divino Héctor. Tal alcurnia y tal sangre me glorio de tener. Pero Zeus aumenta o disminuye el valor de los guerreros como le place, porque es el más poderoso.

Ea, no nos digamos más palabras como si fuésemos niños, parados así en medio del campo de batalla. Fácil nos sería inferirnos tantas injurias, que una nave de cien bancos de remeros no podría llevarlas. Es voluble la lengua de los hombres, y de ella salen razones de todas clases; hállanse muchas palabras acá y allá, y cual hablares, tal oirás la respuesta. Mas ¿qué necesidad tenemos de altercar, disputando e injuriándonos, como mujeres irritadas, las cuales, movidas por el roedor encono, salen a la calle y se zahieren diciendo muchas cosas, verdaderas unas y falsas otras, que la cólera les dicta? No lograrás con tus palabras que yo, estando deseoso de combatir, pierda el valor antes de que con el bronce y frente a frente peleemos. Ea, acometámonos en seguida con las bronceas lanzas.

Dijo, y arrojando la fornida lanza, clavóla en el terrible y horrendo escudo de Aquiles, que resonó en torno de la misma. El Pelida, temeroso, apartó el escudo con la robusta mano, creyendo que la luenga lanza del magnánimo Eneas lo atravesaría fácilmente: ¡Insensato! No pensó en su mente ni en su espíritu que los presentes de los dioses no pueden ser destruidos con facilidad por los mortales hombres, ni ceder a sus fuerzas. Y así la ponderosa lanza de Eneas no perforó entonces la rodela, por haberlo impedido la lámina de oro que el dios puso en medio, sino que atravesó dos capas y dejó tres intactas, porque eran cinco las que el dios cojo había reunido: las dos de bronce, dos interiores de estaño, y una de oro, que fue donde se detuvo la lanza de fresno. le acertara en el casco o en el escudo que habría apartado del héroe la triste muerte, y Aquiles privara de la vida a Eneas, hiriéndolo de cerca con la espada”

Versos 132-291 del Canto XX de La Iliada
Homero



Como crear un héroe

El proceso de creación de un personaje se completa en 3 pasos, cuando los acabes tendrás una hoja llena de números y letras, pero tu personaje debería ser algo mas.

Esta es tu oportunidad para ser un héroe, con pasado, presente y un futuro por escribir. Mirar solo los números y letras no te dice nada de tu personaje, excepto su fuerza, destreza y demás características. Dicho esto, empecemos por el primer paso, la proyección visual de tu Pj.

Paso 1: Concepto de Personaje

Lo primero que deberías pensar a la hora de crearte un personaje en cualquier juego de rol, es el concepto que va a tener tu personaje, motivaciones carácter, imagen...

Para ayudar en esta tarea se han creado a continuación una serie de preguntas, que puedes tener o no respuesta clara, pero te ayudaran en tu proceso de personaje.

¿A que dios está ligado tu personaje?

Ésta es una decisión muy difícil y marcará mucho la forma de ser de tu personaje, ¿será como el impulsivo Ares o calculador como Atenea? ¿Adorará al dios del sol Apolo o a la de la luna Artemisa?

¿Como describirías a tu personaje?

Empieza por decidir el género, ¿es hombre o mujer? Y después preocúpate por los aspectos físicos, cual es el color de sus ojos, ¿es alto o bajito? ¿Fuerte o delgado? ¿Y como será su nariz?

¿Quiénes eran tus padres?

Aunque no tenga repercusión en los parámetros del Pj, conocer la descendencia siempre fue importante en la antigua Grecia. ¿Tu padre combatió en Troya? ¿Te criaron las amazonas cuando eras un bebe?

¿Qué cosas le gustan a tu personaje?

Se pueden conocer muchos aspectos de una persona con los gustos y las manías. ¿Tiene alguna mascota? ¿Es aficionado al teatro? Intenta encontrar algo que le apasione y recuérdalo.

¿Está casado tu personaje?

Describe un poco a tu pareja y puedes inventar una historia de como os conocisteis, tenéis hijos?

¿Quién es la persona en la que mas confías?

¿Tuviste algún tutor cuando eras pequeño? ¿Admiras a alguien? Esta pregunta sirve para ver la relación que mantienes con las personas más cercanas.

¿Cómo es el carácter de tu personaje?

¿Cómo te relacionas con la gente? ¿Eres amable? Engreído? ¿Causas admiración o temor?



Paso 2: La Ficha de Personaje

Ahora que ya tienes una imagen de como seria tu personaje, hay que intentar convertir esas ideas en números.

Primero se repartirán 16 puntos entre los atributos primarios y 12 para los secundarios.

El mínimo de puntos para cualquier atributo, será de 1. (Se pueden utilizar puntos primarios para los atributos secundarios, pero no al revés)

ATRIBUTOS PRIMARIOS

Fuerza:

Este atributo mide la fuerza del personaje, el peso que puede levantar, lo duros que pueden ser sus golpes, las armas que puede blandir...

- o Débil. Te costaría levantar cualquier arma de metal.
- oo Algo flojo. Una espada o un escudo, no das para más.
- ooo Normal. No tienes problemas en tensar un arco o manejar una lanza
- oooo Fuerte. Cuando no te puedes decidir por un arma, las coges todas.
- ooooo Espartano.
- oooooo Combates con la fuerza de 50 hombres.
- ooooooo Héroe. Combates con la fuerza de 50 espartanos.

Resistencia:

La resistencia representa el aguante de un personaje ante las heridas, las distancias a recorrer y la capacidad para repeler enfermedades.

- o Débil. Los resfriados te duran varios meses.
- oo Flojo. En carrera eres fácil de alcanzar.
- ooo Normal. Aguantarías varias horas de ejercicio seguidas.

- oooo Resistente. No tendrías problemas en superar una maratón.
- ooooo Robusto. Suelen ir de isla a isla por tus propios medios.
- oooooo Poderoso. Realizarías las anteriores proezas estando lisiado y herido.
- ooooooo Héroe. Seguramente has encontrado la forma de regenerarte.

Destreza:

La destreza mide lo habilidoso que es un Personaje a la hora de combatir, o realizar cualquier trabajo que requiera maña, como navegar, danzar...

- o Lerdo. Mira bien como colocas las flechas en el arco.
- oo Un poco torpe. Necesitas concentración máxima para atarte las sandalias.
- ooo No eres un manitas, pero te defiendes.
- oooo Diestro. No tienes problemas en blandir 2 armas.
- ooooo Habilidadoso. Hay quien piensa que tienes 3 brazos.
- oooooo Fuera de serie. Puedes realizar varias proezas al mismo tiempo.
- ooooooo Héroe. Seguro que puedes quitarle las alas a estas moscas.

Agilidad:

La agilidad es la capacidad que tiene un personaje para mantener el equilibrio, para escalar, sortear obstáculos, nadar...

- o Torpe. Te cuesta caminar por cualquier superficie que no sea plana.
- oo Puedes lesionarte bajando de la cama.
- ooo Normal. Los obstáculos no son ningún problema para ti.
- oooo Ágil. Puedes subir casi por cualquier superficie



ooooo Felino. Cualquiera de tus movimientos podría ser una danza.
 oooooo Extremadamente ágil. Tú inventaste el Parkour y no le pusiste ese nombre.
 ooooooo Héroe. No entiendes la gravedad.

Inteligencia:

La inteligencia mide la habilidad para aplicar y adquirir conocimientos, cuanto mas inteligente sea un personaje, mas fácil resolverá enigmas y pensara con claridad.

o Tonto. La gente cree que hablas otro idioma
 oo Algo corto. Te engañan con facilidad.
 ooo Normal. Has recibido una buena educación.
 oooo Estudioso. Si te concentras puedes llegar lejos.
 ooooo Muy por encima de la media, un genio.
 oooooo De pensamiento claro y brillante, escucharte es aprender.
 ooooooo Héroe. Los Filósofos te reconocerán y te llamaran maestro.

ATRIBUTOS SECUNDARIOS

Presencia:

La presencia no solo mide la capacidad para impresionar a los demás, también representa el liderazgo del héroe.

o Simplemente, no eres nadie.
 oo Tienes mascota? O ella te tiene a ti?
 ooo Normal. Uno mas en Grecia.
 oooo Eres el miembro reconocible de tu familia.
 ooooo Eres el miembro reconocible de tu ciudad.
 oooooo Seguramente tienes un alto cargo en Grecia.

oooooooo Héroe. Todo el mundo se para cuando apareces y espera tus ordenes.

Fuerza de voluntad:

La fuerza de voluntad mide la resistencia mental, la voluntad del personaje para decir "no", la capacidad para concentrarse y soportar distracciones.

o Inseguro. Fácil de manipular.
 oo Tímido. No sabes guardar secretos.
 ooo Normal. Al fin y al cabo eres humano.
 oooo Testarudo. De ideas firmes.
 ooooo Es imposible distraerte.
 oooooo Probaste el néctar de los dioses y dijiste que no te gustaba.
 ooooooo Héroe. Te pidió fuego Afrodita y le diste 2 palos.

Carisma:

Es el reconocimiento del personaje, es una cualidad que deben cuidar todos los aspirantes a Héroe.

o ... Sabes el chiste de no y yo tampoco?
 oo La gente que te conoce no te saluda.
 ooo Normal. Haces cola para entrar a cualquier sitio, como todo el mundo.
 oooo Allá donde vas, la gente te recuerda.
 ooooo Tienes contrato con varias firmas deportivas.
 oooooo Estas en boca de todos, ya te han escrito varios poemas.
 ooooooo Héroe. Aquiles, Leónidas, Hércules y tú.



Reflejos:

Los reflejos son la capacidad de reacción del personaje, a veces golpear primero es la única manera de vencer.

- o Una vez viste un pájaro.
- oo Algo lento, te cuesta saber por dónde te han atacado.
- ooo Normal. Te defiendes bien en el caliente manos.
- oooo Una vez atrapaste una flecha con la mano.
- ooooo Sentidos agudizados. Capaz de reaccionar antes que nadie.
- oooooo Cualidades sobrehumanas,
- ooooooo Héroe. Para ti, todo va a cámara lenta.

Percepción:

La Percepción es la cualidad del personaje de percibir el mundo que lo rodea utilizando los 5 sentidos. Alguien con mucha percepción puede darse cuenta de detalles que pasan desapercibidos para cualquier otra persona.

- o Lerdo. No sabes que va antes, si el rayo o el trueno.
- oo Escuchar para ti no es un acto reflejo.
- ooo Normal. Eres capaz de recordar una voz o un sonido.
- oooo No miras, estudias.
- ooooo ¿Agujas, pajares? Un juego de niños.
- oooooo No inventaste los relojes... De todas formas, no los ibas a utilizar.
- ooooooo Héroe. No necesitas mapas, siempre sabes donde estas.

BENDICIONES

Este es el momento de incrementar los atributos afines a tu dios y de elegir las bendiciones que tiene tu personaje, mas adelante con ofrendas (y puntos de experiencia), podrás mejorar estas habilidades, y también con los puntos extra que se reparten al finalizar

Un héroe puede tener bendiciones de cualquier dios, pero hay algunas bendiciones reservadas para los verdaderos elegidos de cada dios. Esto está indicado en cada bendición.

Cada héroe empieza con 7 puntos de Bendiciones, que pueden emplearse para incrementar bendiciones de su propio Dios, a 1 punto por rango, o de otra Deidad, a 2 puntos por rango.

El rango inicial no podrá ser superior a 5.

Algunas bendiciones están “repetidas” entre varios dioses, pero no podremos tener nunca dos bendiciones con el mismo nombre.

(Por ejemplo, no podremos tener a la vez las “Flechas de Artemisa” de Hefesto y las de Artemisa).

Las bendiciones que no incluyan dificultad ni duración, serán consideradas bendiciones activas y sus efectos permanecen siempre.



Zeus

El dios del cielo y el trueno, es el de mayor rango y el más poderoso regidor del Monte Olimpo.

Beneficios:

+3 Puntos de atributo (A elegir).

Bendiciones:

Ira de Zeus

Zeus ayuda a sus Héroes lanzando un potente rayo desde el Monte Olimpo.

Dificultad: 9

Lanzamiento: Inmediato

Duración: -

Efecto: Causara 1D10 de daño de Rayo, por cada rango que tenga la bendición.

Electrificar Arma

El héroe alza sus armas al cielo, y un rayo impacta en ellas, dotándolas de gran poder eléctrico.

Dificultad: 9

Lanzamiento: 1 turno

Duración: Igual al rango.

Efecto: El arma causara daño de Rayo y además aumentara el daño causado en 3 por cada rango que tenga la bendición.

Lagrimas de Zeus

Las plegarias del héroe convierten el cielo despejado en nubes tormentosas cargadas de electricidad, con efectos catastróficos.

Dificultad: 11

Lanzamiento: 3 turnos

Duración: -

Efecto:

- o Lluvia. Sin efectos aparentes.
- oo Lluvia tropical. +2 DI para todos.
- ooo Monzón. Se necesitara superar una tirada de resistencia de Dificultad 12, para poder realizar una acción.
- oooo Nube Cargada, causara a un enemigo un rayo de rango aleatorio.
- ooooo Nube Eléctrica, causara a un enemigo 1D10 rayos de rango aleatorio.
- oooooo Tormenta. Causa a todos los enemigos un rayo de rango aleatorio.
- ooooooo Tempestad Eléctrica. Causa 1D10 Rayos de rango 7 repartidos entre los enemigos

** Para representar el daño de los Rayos de Zeus se puede utilizar la bendición Ira de Zeus, descrita anteriormente.*



Llama Olímpica

Zeus presta su luz a los héroes, para iluminar las zonas más oscuras.

Dificultad: 6

Lanzamiento: Inmediato

Duración: 1 hora

Efecto: Se creara una luz brillante a partir de algún objeto metálico, una armadura, una espada...

Descenso de Zeus

Zeus desciende con sus nubes hasta el campo de batalla para proteger a sus héroes.

Dificultad: 10

Lanzamiento: Inmediato

Duración: 1D10 + Rango, en turnos.

Efecto: Se creara una nube de 5 metros de radio alrededor del héroe.

Cualquier héroe que se encuentre en su interior, aumentará su DI en 1 punto por cada rango de esta bendición que tenga el lanzador.

Cualquiera que intente disparar o usar una bendición contra alguien que se encuentre dentro de la nube deberá superar una tirada de Percepción de dificultad 8 + Rango de la bendición. Además el disparo o efecto, se deberá determinar aleatoriamente entre los héroes, pnjs o enemigos que estén dentro.

Vigor Olímpico

El héroe esta bendecido por los dioses otorgándole longevidad y vigorosidad.

Efecto: Esta bendición aumenta de forma permanente la vitalidad del héroe.

o +10 a la vitalidad máxima

oo +20 a la vitalidad máxima

ooo +30 a la vitalidad máxima

oooo +40 a la vitalidad máxima

ooooo +50 a la vitalidad máxima

oooooo +60 a la vitalidad máxima

ooooooo +100 a la vitalidad máxima

Aura Divina

Los héroes con esta bendición reciben una protección especial de los dioses, que les protege frente a los ataques enemigos.

Efecto: Esta bendición aumenta permanentemente la dificultad de impacto del héroe.

o +1 DI

oo +2 DI

ooo +3 DI

oooo +4 DI

ooooo +5 DI

oooooo +6 DI

ooooooo +7 DI



Poseidón

Hermano de Zeus. Controla los mares y los océanos. Su ira provoca terremotos y tsunamis.

Beneficios:

+1 Inteligencia

+2 Percepción

Bendición de Poseidón (Rango 1)

Bendiciones:

Cantos de Sirena

El héroe entona unos extraños cánticos que aturden a los enemigos que los escuchen.

Dificultad: 9

Lanzamiento: Cántico

Duración: -

Efecto: Los enemigos que escuchen los cánticos de sirena deberán superar una tirada de Fuerza de voluntad (dificultad 7 + rango) cada turno, o no podrán realizar ninguna acción este turno.

Si alguien supera la tirada, la dificultad en los turnos siguientes será de 7.

Visión de Futuro

El héroe utiliza el poder del agua, para navegar entre los hilos del destino.

Dificultad: 9

Lanzamiento: Inmediato

Duración: -

Efecto: El héroe puede realizar una pregunta a los dioses para conocer su futuro o para obtener información de enemigos. A mayor rango, mayor cantidad de información.

Hijos de Poseidón

El héroe pedirá ayuda a Poseidón que enviara aliados para que le ayuden en su causa.

Dificultad: 9

Lanzamiento: 3 turnos

Duración: -

Efecto: El héroe recibe ayuda en forma de animales marinos, para invocar cualquier criatura marina, se deberá estar cerca del mar o cualquier río lo suficientemente grande.

o Peces. Sin efecto aparente.

oo Serpientes marinas/Peces grandes

ooo Mantas eléctricas/Delfines

oooo Tiburones/Tritones

ooooo Cangrejos gigantes

oooooo Pulpo gigante

ooooooo Leviathan

** Esta bendición se puede utilizar de múltiples maneras, para comunicarse con los aliados o en forma de aliados que ataquen o defiendan al héroe.*

*** Las características de los aliados están descritas en la sección bestiario.*

Maldición de Poseidón

Poseidón maldice sus enemigos provocándoles una muerte por ahogamiento.

Dificultad: 9

Lanzamiento: Inmediato

Duración: -

Efecto: Causa 1D10 de daño, por cada rango que tenga la bendición.



La Mano de Poseidón

El héroe podrá crear y moldear masas de agua a voluntad y también mover la tierra causando seísmos y tsunamis.

Dificultad: 11

Lanzamiento: 1 turno

Duración: Variable

Efecto:

- o Golpe de agua. Daño: 1D10
- oo Ola. Daño 2D10
- ooo Gran Ola. Daño 2D10 a varios enemigos.
- oooo Grieta. Abre una pequeña grieta en el suelo (6 metros de longitud) y los enemigos deberán superar una tirada de Reflejos (dif. 10) para no sufrir 4D10.
- ooooo Seísmo. El héroe podrá moldear un pequeño terreno a voluntad y los enemigos afectados sufrirán 4D10.
- oooooo Remolino. El héroe creará una fuerte corriente de agua en espiral que se tragará embarcaciones. Quien caiga dentro deberá superar una tirada de Resistencia (dif. 10), para no recibir 7D10 de daño.
- ooooooo Tsunami. El héroe provocará un Seísmo en el mar, que causará una enorme ola devastadora. Causando la destrucción de edificios y un daño de 10D10 a cada personaje o enemigo afectados por la ola.

** El Remolino y el Tsunami deben de ser lanzados desde el mar o desde una posición cercana.*

Bendición de Poseidón

Los héroes con esta bendición reciben un favor especial de Poseidón.

Efecto: Los héroes con esta bendición podrán comunicarse con animales marinos, tendrán siempre buena pesca y navegarán ayudados de vientos favorables.

También podrán respirar debajo del agua como si fuesen peces.

Además, se beneficiarán de un +2 DI cuando se encuentren en el mar, en un río o en cualquier superficie acuosa.

Vigor Olímpico

El héroe está bendecido por los dioses otorgándole longevidad y vigorosidad.

Efecto: Esta bendición aumenta de forma permanente la vitalidad del héroe.

- o +10 a la vitalidad máxima
- oo +20 a la vitalidad máxima
- ooo +30 a la vitalidad máxima
- oooo +40 a la vitalidad máxima
- ooooo +50 a la vitalidad máxima
- oooooo +60 a la vitalidad máxima
- ooooooo +100 a la vitalidad máxima



Atenea

Diosa de la sabiduría, la educación, la guerra y es la protectora de los héroes.

Beneficios:

+1 Punto de atributo (A elegir).

+1 Inteligencia

Bendición de Atenea (Rango 1)

Bendiciones:

Lanza de Atenea

Atenea descarga su furia contra sus enemigos en forma de lanza alada.

Dificultad: 9

Lanzamiento: Inmediato

Duración: -

Efecto: Causa 1D10+1 de daño, por cada rango que tenga la bendición.

Purificar Arma

Atenea ayuda a su héroe purificando sus armas para que causen un daño mayor a sus enemigos.

Dificultad: 9

Lanzamiento: 1 turno

Duración: igual al rango.

Efecto: El aumentara el daño causado en 5 por cada rango que tenga la bendición.

Escudo de Atenea

La diosa protege a sus héroes con su escudo de cristal.

Dificultad: 9

Lanzamiento: Inmediato

Duración: 3 Turnos

Efecto: Aumenta la DI del Héroe

o +3 DI

oo +4 DI

ooo +5 DI

oooo +6 DI

ooooo +7 DI

oooooo +8 DI

ooooooo +9 DI

Juicio de Atenea

El héroe llama a Atenea para que juzgue a sus enemigos por sus actos.

Dificultad: 12

Lanzamiento: Inmediato

Duración: -

Efecto: El héroe designara un objetivo para la bendición (que no podrá ser ninguna criatura).

Ambos lanzaran 1D10 y sumaran su atributo de Inteligencia.

Si el resultado del enemigo es igual o superior no ocurrirá nada. Pero si es inferior, recibirá 2D10 de daño por rango.



Bendición de Atenea

El héroe bendecido por Atenea incrementa sus capacidades hasta valores sobrehumanos.

Dificultad: 9

Lanzamiento: Inmediato

Duración: 3 Turnos

Efecto: Los atributos aumentados, no podrán sobrepasar de 7.

- o +2 a un atributo
- oo +2 a dos atributos
- ooo +2 a todos los atributos
- oooo +4 a un atributo
- ooooo +4 a dos atributos
- oooooo +4 a todos los atributos
- ooooooo +3 a todos los atributos de todos los héroes

** Cuando se aumente la resistencia, no se aumentará la vitalidad.*

Visión de Futuro

Atenea responderá a sus protegidos cualquier pregunta sobre su destino.

Dificultad: 9

Lanzamiento: 1 turno

Duración: -

Efecto: El héroe puede realizar una pregunta a los dioses para conocer su futuro o para obtener información de enemigos. A mayor rango, mayor cantidad de información.

Vigor Olímpico

El héroe esta bendecido por los dioses otorgándole longevidad y vigorosidad.

Efecto: Esta bendición aumenta de forma permanente la vitalidad del héroe.

- o +10 a la vitalidad máxima
- oo +20 a la vitalidad máxima
- ooo +30 a la vitalidad máxima
- oooo +40 a la vitalidad máxima
- ooooo +50 a la vitalidad máxima
- oooooo +60 a la vitalidad máxima
- ooooooo +100 a la vitalidad máxima



Ares

Dios de la Guerra, la crueldad y el asesinato.

Beneficios:

+1 Fuerza

+2 Presencia

Bendición de Ares (Rango 1)

Bendiciones:

Martillo de Ares

Ares usa su ira contra tus enemigos, en forma de un poderoso martillo.

Dificultad: 9

Lanzamiento: Inmediato

Duración: -

Efecto: Causa 1D10 de daño de Fuego, por cada rango que tenga la bendición.

Bendición de Ares

Los héroes de Ares están bendecidos con una fuerza sobrehumana, que les permite realizar proezas imposibles para cualquier humano.

Efecto: Esta bendición aumenta permanentemente el daño causado por el héroe.

o +2 al daño

oo +5 al daño

ooo +7 al daño

oooo +10 al daño

ooooo +12 al daño

oooooo +15 al daño

ooooooo +18 al daño

Fuerza de Ares

El héroe tocado por Ares incrementa sus atributos hasta valores sobrehumanos.

Dificultad: 9

Lanzamiento: Inmediato

Duración: 3 Turnos

Efecto:

o +2 Fuerza

oo +2 Fuerza +2 Resistencia

ooo +2 Fuerza +2 Resistencia +7 Daño

oooo +4 Fuerza +4 Resistencia +7 Daño

ooooo +4 Fuerza +4 Resistencia +14 Daño

oooooo +2 Fuerza +2 Resistencia +7 Daño

A todos los aliados

ooooooo +4 Fuerza +4 Resistencia +14 Daño

A todos los aliados

**Cuando se aumente la resistencia, no se aumentara la vitalidad.*

Poder de Ares

El héroe es cubierto por un aura de poder, que hace inútiles los ataques del enemigo.

Dificultad: 11

Lanzamiento: Inmediato

Duración: Rango

Efecto: El héroe será inmune a los ataques que reciba, cualquier otro efecto como parálisis o los efectos de algún cántico afectaran al héroe sin causarle ningún daño adicional.

Juicio de Ares

Ares juzga desde su trono el valor de los guerreros que les honran así como las acciones de sus enemigos.

Dificultad: 12

Lanzamiento: Inmediato

Duración: -

Efecto: El héroe designará un objetivo para la bendición (que no podrá ser ninguna criatura).

Ambos lanzaran 1D10 y sumaran su atributo de Presencia.

Si el resultado del enemigo es igual o superior no ocurrirá nada. Pero si es inferior, recibirá 2D10 de daño por rango.

Vigor Olímpico

El héroe esta bendecido por los dioses otorgándole longevidad y vigorosidad.

Efecto: Esta bendición aumenta de forma permanente la vitalidad del héroe.

o	+10 a la vitalidad máxima
oo	+20 a la vitalidad máxima
ooo	+30 a la vitalidad máxima
oooo	+40 a la vitalidad máxima
ooooo	+50 a la vitalidad máxima
oooooo	+60 a la vitalidad máxima
ooooooo	+100 a la vitalidad máxima

Aura Divina

Los héroes con esta bendición reciben una protección especial de los dioses, que les protege frente a los ataques enemigos.

Efecto: Esta bendición aumenta permanentemente la dificultad de impacto del héroe.

o	+1 DI
oo	+2 DI
ooo	+3 DI
oooo	+4 DI
ooooo	+5 DI
oooooo	+6 DI
ooooooo	+7 DI



Artemisa

Representa a la luna, diosa de la caza, los animales, la castidad y las amazonas.

Beneficios:

+1 Agilidad
+1 Reflejos
+1 Percepción
Bendición de Artemisa

Bendiciones:

Flechas de Artemisa

Artemisa convierte los disparos del héroe en una lluvia de flechas mortales.

Dificultad: 9

Lanzamiento: Inmediato

Duración: -

Efecto: Esta bendición se lanzara como un ataque del héroe y se tendrá que tirar para impactar por cada flecha.

o 2 flechas
oo 3 flechas
ooo 4 flechas
oooo 5 flechas
ooooo 6 flechas
oooooo 7 flechas
ooooooo 9 flechas

** El daño de las flechas de artemisa será de 1D10 + Rango + los bonificadores del arma, pero no los de la flecha.*

Abrazo de la Noche

El héroe se fusiona con la oscuridad volviéndose invisible antes los ojos enemigos

Dificultad: Variable

Lanzamiento: Inmediato

Duración: 1 hora

Efecto: El héroe será invisible, siempre y cuando no realice ningún movimiento brusco, como por ejemplo, atacar. La dificultad de la bendición cambiara según el rango.

o Dificultad: 12
oo Dificultad: 11
ooo Dificultad: 10
oooo Dificultad: 9
ooooo Dificultad: 8
oooooo Dificultad: 7
ooooooo Dificultad: 5

Maldecir Flechas

La diosa Artemisa maldice las flechas para que causen un daño mayor a sus enemigos.

Dificultad: 9

Lanzamiento: 1 turno

Duración: Rango

Efecto: Aumentará el daño causado por cada flecha en 3, por cada rango que tenga la bendición.

Espíritus de Artemisa

Artemisa bendice a sus héroes con la compañía de uno de sus siervos.

o	Duende Volador
oo	Ardilla
ooo	Búho
oooo	Lobo
ooooo	Águila
oooooo	Dientes de sable
ooooooo	Fénix

** Esta bendición se podrá obtener varias veces, para tener varios familiares, el aspecto y los atributos del familiar están descritos más adelante en el apartado Bestiario.*

Si un familiar muere, volverá a la vida tras varios días, al fin y al cabo se trata de un espíritu.

Bendición de Artemisa

Los héroes de artemisa aumentan sus habilidades al caer la noche, ya que es el momento del día que prefieren para cazar.

Efecto: Mientras sea de noche la DI del héroe aumenta en 2 puntos y la vitalidad máxima en +20.

Aura Divina

Los héroes con esta bendición reciben una protección especial de los dioses, que les protege frente a los ataques enemigos.

Efecto: Esta bendición aumenta permanentemente la dificultad de impacto del héroe.

o	+1 DI
oo	+2 DI
ooo	+3 DI
oooo	+4 DI
ooooo	+5 DI
oooooo	+6 DI
ooooooo	+7 DI

Vigor Olímpico

El héroe esta bendecido por los dioses otorgándole longevidad y vigorosidad.

Efecto: Esta bendición aumenta de forma permanente la vitalidad del héroe.

o	+10 a la vitalidad máxima
oo	+20 a la vitalidad máxima
ooo	+30 a la vitalidad máxima
oooo	+40 a la vitalidad máxima
ooooo	+50 a la vitalidad máxima
oooooo	+60 a la vitalidad máxima
ooooooo	+100 a la vitalidad máxima



Apolo

Representante del Sol, también es conocido como el dios de la danza, las artes, la música, la prudencia y la belleza masculina.

Beneficios:

+1 Resistencia
+2 Fuerza de Voluntad
Bendición de Apolo (Rango 1)

Bendiciones:

Bendición de Apolo

Apolo bendice al héroe o a sus aliados con su luz rejuvenecedora curando todos sus males.

Dificultad: 9

Lanzamiento: Cántico

Duración: -

Efecto: Cuando se lance esta bendición a varios héroes a la vez, se deberán tirar los dados de curación individualmente.

o Un héroe recuperara 3D10 Heridas
oo Un héroe recuperara 4D10 Heridas
ooo Un héroe recuperara 5D10 Heridas
oooo Todos los héroes recuperaran 3D10 Heridas
ooooo Un héroe recuperara 7D10 Heridas
oooooo Todos los héroes recuperaran 5D10 Heridas
ooooooo Todos los héroes recuperaran 7D10 Heridas

Protección de Apolo

La protección de Apolo protege al héroe y a sus aliados en forma de escudos celestiales.

Dificultad: 9

Lanzamiento: Cántico

Duración: -

Efecto: Aumenta la DI de todos los aliados

o +1 DI
oo +2 DI
ooo +3 DI
oooo +4 DI
ooooo +5 DI
oooooo +6 DI
ooooooo +7 DI

Maldecir Flechas

El dios Apolo maldice las flechas para que causen un daño mayor a sus enemigos.

Dificultad: 9

Lanzamiento: 1 turno

Duración: Rango

Efecto: Aumentará el daño causado por cada flecha en 3, por cada rango que tenga la bendición.



Llama Olímpica

Apolo bendice a sus héroes con su luz celestial para iluminar las zonas más oscuras.

Dificultad: 6

Lanzamiento: Inmediato

Duración: 1 hora

Efecto: Se creará una luz brillante a partir de algún objeto metálico, una armadura, una espada...

Versos de Apolo

Los versos de Apolo premian a los héroes que las escuchen con valor, energía y claridad.

Dificultad: 9

Lanzamiento: Cántico

Duración: -

Efecto: Cuando se lance esta bendición el héroe de Apolo deberá elegir un atributo, y este será el aumentado a todos los héroes que escuchen el cántico.

o	+1	A un Atributo Secundario
oo	+1	A un Atributo Principal
ooo	+2	A un Atributo Secundario
oooo	+2	A un Atributo Principal
ooooo	+1	A todos los Atributos
oooooo	+2	A todos los Atributos
ooooooo	+3	A todos los Atributos

** Cuando se aumente la resistencia, no se aumentará la vitalidad.*

Vigor Olímpico

El héroe está bendecido por los dioses otorgándole longevidad y vigorosidad.

Efecto: Esta bendición aumenta de forma permanente la vitalidad del héroe.

o	+10	a la vitalidad máxima
oo	+20	a la vitalidad máxima
ooo	+30	a la vitalidad máxima
oooo	+40	a la vitalidad máxima
ooooo	+50	a la vitalidad máxima
oooooo	+60	a la vitalidad máxima
ooooooo	+100	a la vitalidad máxima

Aura Divina

Los héroes con esta bendición reciben una protección especial de los dioses, que les protege frente a los ataques enemigos.

Efecto: Esta bendición aumenta permanentemente la dificultad de impacto del héroe.

o	+1	DI
oo	+2	DI
ooo	+3	DI
oooo	+4	DI
ooooo	+5	DI
oooooo	+6	DI
ooooooo	+7	DI



Hefesto

Dios del fuego y de la Fragua, del trabajo manual y los artesanos.

Beneficios:

- +1 Punto de atributo (A elegir)
- +2 Destreza

Bendiciones:

Martillo de Ares

Ares usa su ira contra tus enemigos, en forma de un poderoso martillo.

Dificultad: 9

Lanzamiento: Inmediato

Duración: -

Efecto: Causa 1D10 de daño de Fuego, por cada rango que tenga la bendición.

Incendiar Arma

Hefesto ayuda al héroe proporcionando el poder de su fragua a las armas de su protegido.

Dificultad: 9

Lanzamiento: 1 turno

Duración: igual al rango.

Efecto: El arma causara daño de Fuego y además aumentará el daño causado en 3, por cada rango que tenga la bendición.

Flechas de Artemisa

Las flechas de artemisa fueron el regalo que Hefesto le hizo a la diosa para ganarse su afecto.

Dificultad: 9

Lanzamiento: Inmediato

Duración: -

Efecto: Esta bendición se lanzará como un ataque del héroe y se tendrá que tirar para impactar por cada flecha.

o 2 flechas

oo 3 flechas

ooo 4 flechas

oooo 5 flechas

ooooo 6 flechas

oooooo 7 flechas

ooooooo 9 flechas

** El daño de las flechas de artemisa será de 1D10 + Rango mas los bonificadores del arma, pero no los de la flecha.*

Casco de Hades

El casco de Hades fue forjado por Hefesto para el dios del inframundo, otorgándole el poder de la invisibilidad.

Dificultad: Variable

Lanzamiento: Inmediato

Duración: 1 hora

Efecto: El héroe será invisible, siempre y cuando no realice ningún movimiento brusco, como por ejemplo, atacar. La dificultad de la bendición cambiara según el rango.

o Dificultad: 12

oo Dificultad: 11

ooo Dificultad: 10

oooo Dificultad: 9

ooooo Dificultad: 8

oooooo Dificultad: 7

ooooooo Dificultad: 5

Sandalias de Hermes

Hefesto forjó las sandalias de Hermes en su fragua, para ayudar al dios mensajero a cumplir sus cometidos con mayor velocidad.

Dificultad: 9

Lanzamiento: Inmediato

Duración: 3 turnos

Efecto:

o +1 Reflejos

oo +1 Reflejos +1 Agilidad

ooo +1 Reflejos +1 Agilidad +1 DI

oooo +2 Reflejos +1 Agilidad +1 DI

ooooo +2 Reflejos +2 Agilidad +1 DI

oooooo +2 Reflejos +2 Agilidad +2 DI

ooooooo +3 Reflejos +3 Agilidad +3 DI

** Cuando se aumenten los Reflejos y/o la Agilidad, se aumentara automáticamente la DI.*

Llama Olímpica

Hefesto presta la llama divina a los héroes, para iluminar las zonas más oscuras.

Dificultad: 6

Lanzamiento: Inmediato

Duración: 1 hora

Efecto: Se creará una luz brillante a partir de algún objeto metálico, una armadura, una espada...

Vigor Olímpico

El héroe esta bendecido por los dioses otorgándole longevidad y vigorosidad.

Efecto: Esta bendición aumenta de forma permanente la vitalidad del héroe.

o +10 a la vitalidad máxima

oo +20 a la vitalidad máxima

ooo +30 a la vitalidad máxima

oooo +40 a la vitalidad máxima

ooooo +50 a la vitalidad máxima

oooooo +60 a la vitalidad máxima

ooooooo +100 a la vitalidad máxima



Hermes

Dios mensajero, también de la orientación, los viajeros, los ladrones y los pastores. Pero también es el dios de la elocuencia, el vigor y la agilidad.

Beneficios:

- +1 Agilidad
- +1 Reflejos
- +1 Bendición (A elegir)

Bendiciones:

Mano de Hermes

Hermes golpea a sus adversarios a distancia, antes de que puedan darse cuenta.

Dificultad: 9

Lanzamiento: Inmediato

Duración: -

Efecto: Causa 1D10+1 de daño, por cada rango que tenga la bendición.

Salto

El héroe recibe parte del poder de Hermes, que le permite desplazarse rápidamente ignorando la gravedad.

Dificultad: 9

Lanzamiento: Inmediato

Duración: -

Efecto: Permite saltar en vertical o horizontal hasta una distancia en metros igual al Rango x3.

Bendición del Viento

La bendición del viento es la bendición más poderosa que puede adquirir un héroe de Hermes, ya que proporciona la capacidad de encadenar varias acciones un mismo turno.

Dificultad: Variable

Lanzamiento: Inmediato

Duración: -

Efecto: Si el héroe consigue lanzar con éxito esta bendición, podrá realizar 2 acciones adicionales este turno, que podrá emplear en atacar 2 veces, usar otras bendiciones o disminuir el tiempo de lanzamiento de otras bendiciones, entre otras cosas.

o Dificultad: 13

oo Dificultad: 12

ooo Dificultad: 11

oooo Dificultad: 10

ooooo Dificultad: 9

oooooo Dificultad: 8

ooooooo Dificultad: 9 (3 acciones por turno)

** No se podrá lanzar esta bendición dos veces en un mismo turno.*



Invocación de Eolo

El héroe podrá invocar a Eolo, el dios de los vientos.

Dificultad: 11

Lanzamiento: 1 turno

Duración: Variable

Efecto: Esta bendición desplaza a los enemigos causándoles además daño, también podrá se podrá utilizar para navegar con un viento fuerte o provocar olas y otros efectos.

o Golpe de Viento. Desplaza a un enemigo 1D10 metros si no supera una tirada de Fuerza (dif. 7) Daño: 1D10

oo Siroco. Desplaza a un enemigo 1D10 metros si no supera una tirada de Fuerza (dif.8) Daño: 2D10

ooo Tramontana. Desplaza a un enemigo 2D10 metros si no supera una tirada de Fuerza (dif.9) Daño: 3D10

oooo Dispersión de Vientos. Desplaza a los enemigos 1D10 metros si no superan una tirada de Fuerza (dif.8) Daño 2D10 a varios enemigos.

ooooo Tornado. Atrae y daña 5D10 a todos los enemigos si no superan una tirada de Fuerza (dif.9).

oooooo Huracán. Desplaza a los enemigos 1D10 metros si no superan una tirada de Fuerza (dif.10) Daño 7D10 a varios enemigos.

ooooooo Ciclón. Atrae y daña 9D10 a todos los enemigos si no superan una tirada de Fuerza (dif.11).

Sandalias de Hermes

Las sandalias de Hermes proporcionan al héroe una agilidad y velocidad de reacción sobrehumanas.

Dificultad: 9

Lanzamiento: Inmediato

Duración: 3 turnos

Efecto:

o +1 Reflejos

oo +1 Reflejos +1 Agilidad

ooo +1 Reflejos +1 Agilidad +1 DI

oooo +2 Reflejos +1 Agilidad +1 DI

ooooo +2 Reflejos +2 Agilidad +1 DI

oooooo +2 Reflejos +2 Agilidad +2 DI

ooooooo +3 Reflejos +3 Agilidad +3 DI

*Cuando se aumenten los Reflejos y/o la Agilidad, se aumentara automáticamente la DI.

Vigor Olímpico

El héroe esta bendecido por los dioses otorgándole longevidad y vigorosidad.

Efecto: Esta bendición aumenta de forma permanente la vitalidad del héroe.

o +10 a la vitalidad máxima

oo +20 a la vitalidad máxima

ooo +30 a la vitalidad máxima

oooo +40 a la vitalidad máxima

ooooo +50 a la vitalidad máxima

oooooo +60 a la vitalidad máxima

ooooooo +100 a la vitalidad máxima



Hera

La mujer de Zeus ha dado a luz a numerosas deidades, hija de Cronos y Rea, hermana de Hades, Poseidón y Zeus. Está considerada diosa de la fertilidad tanto de animales como de plantas.

Beneficios:

+1 Resistencia
+1 Punto de atributo (A elegir)
Bendición de Hera (Rango 1)

Bendiciones:

Lluvia de Meteoros

Hera hace que lluevan meteoritos para eliminar a los enemigos de sus héroes.

Dificultad: 13

Lanzamiento: 3 Turnos

Duración: -

Efecto: Caerán sobre él enemigo o enemigos un número de meteoritos iguales al Rango de la bendición.

Cada meteorito causa 3D10 + Rango de daño.

Bendición de Hera

Los héroes con esta bendición, serán mucho más resistentes a los ataques enemigos

Efecto: Esta bendición protege al héroe reduciendo el daño que recibirá de cada ataque.

o -3 al daño
oo -5 al daño
ooo -7 al daño
oooo -9 al daño
ooooo -12 al daño
oooooo -15 al daño
ooooooo -18 al daño

Armadura de Hera

Hera protege a sus héroes, otorgándoles inmunidad frente a los ataques enemigos.

Dificultad: 9

Lanzamiento: Inmediato

Duración: hasta que se reciba un impacto.

Efecto: Reduce el daño causado, por el próximo ataque enemigo.

o -10 al daño
oo -17 al daño
ooo -24 al daño
oooo -30 al daño
ooooo -37 al daño
oooooo -45 al daño
ooooooo -70 al daño

Visión de Futuro

Hera responderá a sus protegidos cualquier pregunta sobre su destino.

Dificultad: 9

Lanzamiento: Inmediato

Duración: -

Efecto: El héroe puede realizar una pregunta a los dioses para conocer su futuro o para obtener datos de los enemigos. A mayor rango, mayor cantidad de información.



Ira de Hera

La furia de Hera es descargada en movimientos sísmicos que sacuden los cimientos de la tierra.

Dificultad: 11

Lanzamiento: 1 Turno

Duración: -

Efecto:

- o Movimiento Sísmico. Todos los personajes cercanos caerán al suelo, si no superan una tirada de Agilidad (dif. 7) Daño 1D10
- oo Pequeño Seísmo. Todos los personajes cercanos caen al suelo, si no superan una tirada de Agilidad (dif. 9). Daño 2D10
- ooo Falla. El suelo se abre dejando escapar una corriente de gas, que causara 3D10 de daño a los personajes cercanos.
- oooo Grieta. Abre una pequeña grieta en el suelo (6 metros de longitud) y los enemigos deberán superar una tirada de Agilidad (dif 10), para no sufrir 4D10.
- ooooo Seísmo. El héroe podrá moldear un pequeño terreno a voluntad y los enemigos afectados sufrirán 4D10.
- oooooo Terremoto. Todos los personajes cercanos caen al suelo y reciben un Daño de 5D10.
- ooooooo Epicentro. El héroe se convierte en el foco del terremoto y cualquiera que esté cerca recibirá 10D10 de daño, cada 10 metros se verá reducido el daño en 1D10.

** Cuando un personaje o enemigo caiga al suelo, perderá la acción que vaya a realizar este turno, y el siguiente turno tendrá Iniciativa 1. Además se interrumpirá cualquier acción que este efectuando, como un Cántico por ejemplo.*

Vigor Olímpico

El héroe esta bendecido por los dioses otorgándole longevidad y vigorosidad.

Efecto: Esta bendición aumenta de forma permanente la vitalidad del héroe.

o +10 a la vitalidad máxima

oo +20 a la vitalidad máxima

ooo +30 a la vitalidad máxima

oooo +40 a la vitalidad máxima

ooooo +50 a la vitalidad máxima

oooooo +60 a la vitalidad máxima

ooooooo +100 a la vitalidad máxima

Aura Divina

Los héroes con esta bendición reciben una protección especial de los dioses, que les protege frente a los ataques enemigos.

Efecto: Esta bendición aumenta permanentemente la dificultad de impacto del héroe.

o +1 DI

oo +2 DI

ooo +3 DI

oooo +4 DI

ooooo +5 DI

oooooo +6 DI

ooooooo +7 DI



Dioniso

El dios más joven del Olimpo, y el dios del vino, la naturaleza en estado salvaje y la sexualidad abierta.

Beneficios:

+1 Destreza

+2 Carisma

Bendición de Dioniso (Rango 1)

Bendiciones:

Transformación Salvaje

Dioniso regala a sus héroes la capacidad de convertirse en criaturas salvajes, aumentando así sus capacidades físicas.

Dificultad: 11

Lanzamiento: 3 turnos

Duración: -

Efecto: El héroe se transforma durante varios minutos en una criatura.

o Cuervo

oo Lobo

ooo Águila

oooo Oso

ooooo Dientes de Sable

oooooo Minotauro

ooooooo Wyvern

** Las criaturas y los efectos de las transformaciones están descritos más adelante en el apartado Bestiario.*

Maldecir Flechas

Dioniso maldice las flechas para que causen un daño mayor a sus enemigos.

Dificultad: 9

Lanzamiento: 1 turno

Duración: Rango

Efecto: Aumentará el daño causado de cada flecha en 3, por cada rango que tenga la bendición.

Bendición de Dioniso

El héroe bendecido por Dioniso incrementa sus capacidades hasta valores sobrehumanos.

Dificultad: 11

Lanzamiento: Inmediato

Duración: 3 Turnos

Efecto: Los atributos aumentados, no podrán sobrepasar de 7.

o +2 a un atributo

oo +2 a dos atributos

ooo +2 a todos los atributos

oooo +4 a un atributo

ooooo +4 a dos atributos

oooooo +4 a todos los atributos

ooooooo +3 a todos los atributos de todos los héroes

** Cuando se aumente la resistencia, no se aumentará la vitalidad.*

Espíritus de Dioniso

Dioniso bendice a sus héroes con la compañía de uno de sus siervos.

o Duende Volador

oo Serpiente

ooo Cuervo

oooo Lobo

ooooo Oso

oooooo Dientes de sable

ooooooo Pegaso/Pesadilla

** Esta bendición se podrá obtener varias veces, para tener varios familiares, el aspecto y los atributos del familiar están descritos más adelante en el apartado Bestiario.*

*** Si un familiar muere, volverá a la vida tras varios días, al fin y al cabo se trata de un espíritu.*

Vigor Olímpico

El héroe está bendecido por los dioses otorgándole longevidad y vigorosidad.

Efecto: Esta bendición aumenta de forma permanente la vitalidad del héroe.

o +10 a la vitalidad máxima

oo +20 a la vitalidad máxima

ooo +30 a la vitalidad máxima

oooo +40 a la vitalidad máxima

ooooo +50 a la vitalidad máxima

oooooo +60 a la vitalidad máxima

ooooooo +100 a la vitalidad máxima

Aura Divina

Los héroes con esta bendición reciben una protección de los dioses especial, que les protege frente a los ataques enemigos.

Efecto: Esta bendición aumenta permanentemente la dificultad de impacto del héroe.

o +1 DI

oo +2 DI

ooo +3 DI

oooo +4 DI

ooooo +5 DI

oooooo +6 DI

ooooooo +7 DI



Paso 3: Últimos Retoques

El último paso que has de seguir para finalizar tu ficha de personaje será el de repartir los puntos gratuitos, elegir las ventajas, desventajas, el equipo, las técnicas de combate y la fama.

Tienes 20 puntos gratuitos a repartir, entre:

Atributo Primario	5 puntos
Atributo Secundario	4 puntos
Bendiciones Afines	5 puntos
Bendiciones	7 puntos
Técnicas de Combate	5 puntos
Punto de Fama	1 punto

Ventajas/Desventajas

** Las Ventajas consumen puntos gratuitos y las Desventajas los incrementan, el valor modificado está indicado para cada Ventaja/Desventaja.*

VENTAJAS

Agilidad Felina: (1 punto)

El héroe ha desarrollado una habilidad especial para caer bien desde cualquier altura, por eso sólo recibirá la mitad de daño provocado por una caída.

Bien nacido: (3 puntos)

Por alguna extraña razón les caes bien a los dioses y sueles tener esa suerte que todos desean. Una vez por día, podrás repetir cualquier tirada fallida.

Calar a la Gente: (3 puntos)

Siempre sabes cuándo te mienten y sueles saber de antemano lo que va a decirte.

Don de Gentes: (1 punto)

El personaje tiene el don de caer bien a la gente que conoce y sus relaciones con los demás personajes serán siempre más fluidas. Sumará 2 a todas

las tiradas de carisma que impliquen trato con otras personas.

Duelista: (4 puntos)

El héroe ha desarrollado una capacidad innata para anticiparse a sus contrincantes y se beneficiará de un +5 a la iniciativa el primer turno de cada combate.

Familiar: (Variable)

Por fortuna o como recompensa a alguna de tus ofrendas, se te concedió un familiar, un pequeño animal o ser mitológico, que puede ayudarte según su humor y sus propias habilidades.

(3 puntos): Un gato, una lechuza o cualquier tipo de pájaro o animal pequeño. Ofrecerá consejo o ayuda de forma esporádica, sin participación en los combates.

(5 puntos): Un perro de caza, águilas, caballos o un tritón, puede participar en el combate, aunque se puede usar para cualquier otra causa, como espiar, transporte o rastreo.

(9 puntos): Un caballo alado o un joven dientes de sable es tu aliado, también podría ser una cría de wyvern, dragón, gorgona o sierpe marina.

Feromonas: (3 puntos)

El héroe desprende un aroma especial que atrae a la personas del sexo opuesto o del mismo sexo (deberá indicarse al comprar la Ventaja), esto le proporciona un bonificador de +3 a Carisma al tratar con ellas.

Forma de Centauro: (7 puntos)

El personaje tendrá aspecto de Centauro, mitad humano, mitad caballo, con las siguientes modificaciones a su perfil:

- +1 Fuerza
- +1 Presencia
- 2 Carisma (entre humanos)



+25 Vitalidad

**Esta Ventaja sólo está disponible para héroes afines a Dioniso.*

Forma de Sátiro: (5 puntos)

El personaje tendrá aspecto de sátiro, es decir, cuernos en la cabeza, piernas de carnero y cola, con las siguientes modificaciones a su perfil:

+1 Agilidad

+1 Percepción

-2 Carisma (entre humanos)

**Esta Ventaja sólo está disponible para héroes afines a Dioniso.*

Gran Comerciante: (4 puntos)

Tu carisma y la forma que tienes para regatear a los mercaderes hace que puedas aprovecharte siempre de una rebaja al intentar comprar cualquier objeto.

Historiador: (3 puntos)

Te han enseñado la antigua historia desde que naciste y podrías recitar la vida y obra de cualquier dios del Olimpo, así como la de todos sus descendientes.

Inmunidad: (2 puntos)

El héroe disfruta de inmunidad contra algo que puede envenenar o matar a cualquiera. Puede tratarse de cianuro, gas, el alcohol o cualquier otra cosa.

Maestría en combate: (3 puntos)

Te has convertido en un maestro con tu arma preferida y esto añade una bonificación de 3 al daño de cada ataque.

Maestro de la Finta: (3 puntos)

Si el héroe consigue con éxito esquivar un ataque cuerpo a cuerpo, actuará en primer lugar el si-

guiente turno de combate.

Maestro de los Cánticos: (7 puntos)

El héroe ha caído en gracia a los dioses por la manera de alabarles que podrá usar dos cánticos a la vez. (se lanzarán las tiradas de dificultad pertinentes y no se podrá repetir un cántico, la duración de cada cántico será la que se indique en cada caso)

Popular: (4 puntos)

El personaje es conocido en toda Grecia, o en parte de ella, cualquier persona puede reconocerle aya donde vaya. Y las relaciones que pueda tener con cualquier persona serán siempre más fluidas.

Recuperación Rápida: (1/3/5 puntos)

El héroe ha desarrollado una capacidad de regeneración más rápida de lo normal, por eso se curará 1, 3 o 5 puntos más cada vez que se recupere vitalidad.

Respirar bajo del agua: (2 puntos)

El héroe ha desarrollado un modo alternativo de respiración debajo del agua, que le impide morir por ahogamiento.

Sentido Común: (2 puntos)

Cada vez que vayas a cometer una estupidez, algo en tu interior tratará de impedírtelo. Una tirada de Fuerza de voluntad te puede ayudar a salvar la vida y la de tus compañeros.

Sentido Desarrollado: (2 puntos)

Has desarrollado uno de los 5 sentidos (gusto, tacto, oído, vista o olfato) podrás repetir una tirada fallida cada día, que implique el sentido que has elegido.



Tocado por los dioses: (5 puntos)

Tu dedicación o alguna de tus hazañas pasadas ha hecho que caigas en gracia con algún otro dios.

DESVENTAJAS

Adicción: (-2/-4 puntos)

El héroe es adicto a alguna sustancia, alimento o cualquier otra manía, a discreción del director de juego.

Amor perdido: (-2 puntos)

Conociste el amor en otra época y lo perdiste. Tienes penalizaciones a todas las tiradas, siempre que algo te recuerde a tu antiguo amor.

Asmático: (-4 puntos)

El personaje no puede realizar esfuerzos físicos durante mucho tiempo.

Cada vez que esté haciendo alguna acción que implique esfuerzo físico deberá superar una tirada de Resistencia a partir del segundo turno (Dificultad 4). Cada turno posterior incrementará la dificultad en un punto.

Cenizo: (-3 puntos)

Sueles traer mala suerte y eso puede afectarte en las relaciones con los demás. Una vez al día tendrás mala suerte y lo sabes.

Cicatriz: (-1 puntos)

El héroe ha sobrevivido a grandes hazañas y muestra de ello son las grandes marcas que adornan su cuerpo, +1 a presencia cuando se intente intimidar y -2 a carisma cuando se trate con otras personas.

Crédulo: (-2 puntos)

Te crees casi cualquier cosa que te cuenten y eres fácil de engañar.

Doble Personalidad: (-3 puntos)

Algo raro te pasa y no puedes comprenderlo muy bien, la gente alrededor ha empezado a preocuparse por tus bruscos cambios de humor. Cuando el héroe se vea sometido a una gran presión, deberá efectuar una tirada de Fuerza de Voluntad, para poder contenerse y no dejar salir a su lado oscuro.

** Estos efectos suelen ser variables, normalmente se llega a un acuerdo con el director, sobre la personalidad de su alter ego, si el personaje es un bien nacido, podría pasar un rato a ser cenizo o si utiliza armas a distancia, quizás este es el momento para lanzarse al cuerpo a cuerpo.*

Fobia: (-2/-4 puntos)

El héroe tiene una fobia a cierto tipo de situación o elemento, cada vez que se enfrente a sus miedos deberá esperar una tirada de fuerza de voluntad para no quedarse paralizado por el miedo o huir.

Hígado Débil: (-4 puntos)

El héroe tiene intolerancia a alguna sustancia o a determinado tipo de alimento. Si lo consume puede caer enfermo unos cuantos días.

Incapaz de mentir: (-3 puntos)

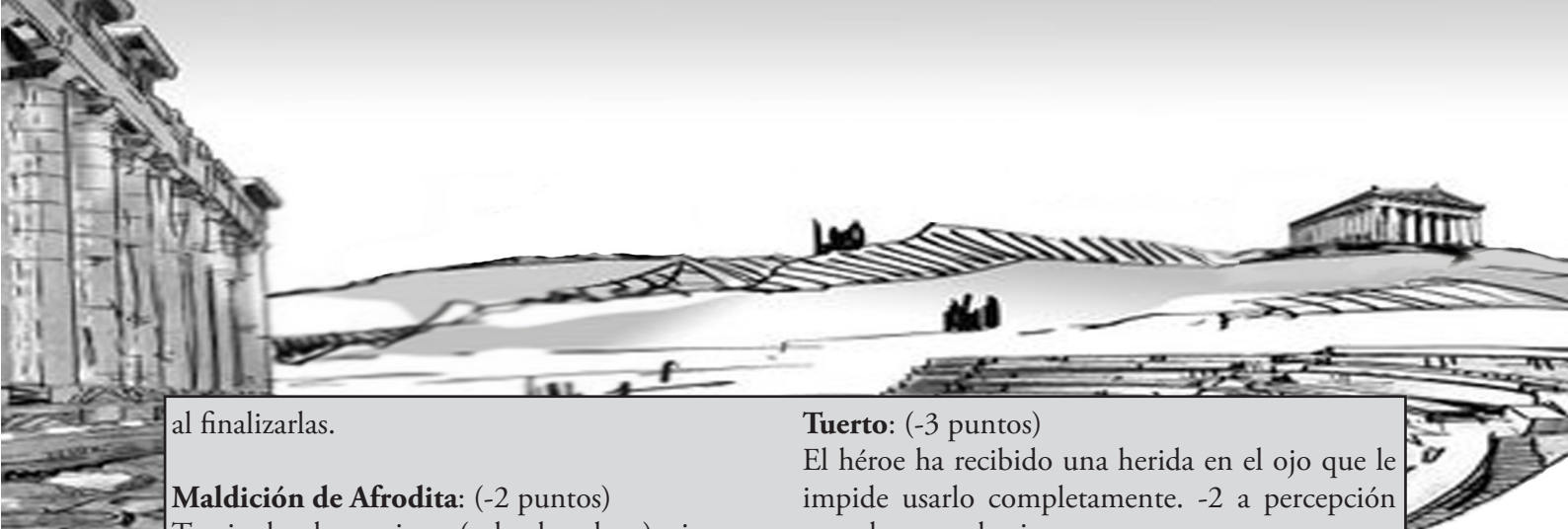
Cada cosa que piensas la dices y esto no siempre es bueno.

Irrespetuoso: (-1 puntos)

El tono o la forma en la que suele hablar el héroe no acaba de gustar a la gente que le rodea, tendrá un modificador de -1 a carisma en todas las relaciones con gente.

Mala Fama: (-2 puntos)

El héroe se ha ganado una mala reputación en el pasado y la gente no acabará de fiarse de él, será difícil que le encarguen misiones o que le paguen



al finalizarlas.

Maldición de Afrodita: (-2 puntos)

Te pierden las mujeres (o los hombres), siempre que realices alguna tirada en presencia de alguien de tu agrado, perderás un poco la concentración y sufrirás un -1 a todas tus acciones.

Marca de Hades: (-2 puntos)

Hay algo oscuro en ti, pueden ser los ojos rojos, tu tacto frío o las uñas extremadamente afiladas, te costara ganarte la confianza de la gente, pero también te ayudara a la hora de intimidar.

Obsesión: (-3 puntos)

Tienes un objetivo, y lo sacrificarías todo para lograrlo, aunque esto te lleve a la muerte.

Pasado Oscuro: (-5 puntos)

El héroe tiene un pasado que desconoce y esto puede traerle problemas en un futuro próximo, puede que tuviese un hermano que desea acabar con él, o alguna ofensa a un dios.

Punto Débil: (-3 puntos)

Aquiles tenía su talón y Polifemo su ojo, ¿cuál es el tuyo?

Esta maldición puede aplicarse a cualquier parte del cuerpo, o de cualquier otra forma, por ejemplo una espada inseparable, tu familiar o algún tipo de material.

Terror: (-3 puntos)

De pequeño siempre te aterrorizaban las historias sobre los centauros o las esfinges, puede ser que cuando estés frente a alguno de tus temores, no puedas enfrentarte a ellos. Una tirada de Fuerza de voluntad te puede dar coraje.

Tuerto: (-3 puntos)

El héroe ha recibido una herida en el ojo que le impide usarlo completamente. -2 a percepción cuando se use la vista.

Valentía Estúpida: (-2 puntos)

La bendición de los tontos, creerse un ser inmortal puede tener graves consecuencias, no puedes dejar nadie atrás y siempre eres el primero en lanzarse al ataque.

Técnicas de Combate

El jugador deberá elegir ahora una escuela dependiendo de su dios y del tipo de armas que quiera emplear.

Cuando elija la escuela recibirá un rango gratuito en esa escuela, y podrá incrementarse con puntos gratuitos, o mas adelante con experiencia.

Existen 4 escuelas diferentes: Luz, Mar, Tierra y Viento. Cada una está ligada a un dios y tienen técnicas únicas, que solo se podrán realizar con las armas indicadas. Un héroe experto podrá conocer varias escuelas de combate y ser así letal con muchas armas.

Para utilizar las Técnicas de Combate se necesitara un turno, algunas tienen un efecto inmediato y otras hacen efecto al turno siguiente, esto estará indicado en cada técnica.



Luz

Dioses: Zeus, Atenea, Ares, Apolo, Hefesto, Hermes y Dioniso

Armas: Espadas y Lanzas

o **Cegar**

La espada del héroe emite una luz cegadora, que hace que aumente su DI en 3, durante los próximos tres turnos.

oo **Ataque de doble filo**

El héroe atacará este turno en primer lugar, pero verá reducida su DI en 5 hasta el final del turno.

ooo **Defensa Perfecta**

El héroe adopta una postura defensiva con sus armas y gana una bonificación de 5 a su DI hasta el final del turno.

oooo **Estocada de Aquiles**

El héroe realiza un salto, para atacar en último lugar este turno pero con más fuerza y causando 1D10 de daño adicional a su enemigo.

ooooo **Ataque Doble**

El héroe podrá atacar dos veces este turno.

oooooo **Espada Ardiente**

El héroe rasga rápidamente sus armas contra el suelo y estas arden en llamas, hasta el final del combate sus ataques causan 1D10 de daño adicional

ooooooo **El Resurgir del fénix**

El héroe renace de sus cenizas como el Fénix. Cuando el héroe caiga en combate, deberá hacer una tirada de 1D10 con dif.7, si tiene éxito volverá a la vida con todas sus heridas. (Una vez al día)

Mar

Dioses: Poseidón y Hefesto

Armas: Tridentes y Lanzas

o **Tridente Volador**

El héroe lanzara su arma para intentar acabar con los enemigos a distancia, este ataque se realizara exactamente igual que cualquier ataque normal y la distancia del impacto será igual a la fuerza x5 en metros.

oo **Asegurar el golpe**

El siguiente ataque del héroe impactará automáticamente.

ooo **Anticipación**

En el próximo turno el héroe atacará primero.

oooo **Como pez en el agua**

Si el Héroe se encuentra luchando en algún elemento acuático, como un lago, río o mar abierto, añadirá 1D10 al daño.

ooooo **Concentración**

El héroe ha aprendido a relajar su mente y esto le permite intercambiar su atributo más alto, por cualquier otro hasta el final del combate.

oooooo **Torbellino**

El héroe podrá atacar tres veces este turno a un mismo enemigo, pero recibirá 1D10 de daño.

ooooooo **Ser Superior**

El héroe se verá envuelto en una luz divina y vera incrementados todos sus atributos principales y secundarios al máximo (7), este efecto durara 1D10 turnos. (Una vez al día)



Viento

Dioses: Artemisa, Apolo, Hefesto, Hermes y Dioniso

Armas: Arcos

o Disparo a bocajarro

El héroe ha aprendido a mantener la serenidad y podrá disparar este turno aunque estén atacándolo en combate cuerpo a cuerpo.

oo Disparo seguro

El héroe se concentra para asegurar su próximo disparo, el siguiente disparo impactará como si el objetivo tuviera DI 7.

ooo Disparo doble

El Héroe ha aprendido a disparar 2 flechas este turno hacia al mismo objetivo.

oooo Disparo preciso

El Héroe se concentra para hacer que su próximo disparo cause el doble de daño.

ooooo Disparo Triple

El héroe ha aprendido a disparar hasta 3 flechas este turno hacia el mismo objetivo.

oooooo Disparar al Corazón

El héroe se concentra para que su próximo disparo afecte a una parte concreta del objetivo.

Si el disparo impacta, se tirará 1D10, si el resultado es superior a 7, se triplicará el daño.

ooooooo Velocidad del Rayo

Durante un breve momento (3 turnos) el héroe se moverá a una velocidad de vértigo, permitiendo realizar 2 acciones por turno. (Una vez al día)

Tierra

Dioses: Ares, Hefesto y Hera

Armas: Martillos

o Martillo Volador

El héroe lanzara su martillo para intentar acabar con los enemigos a distancia, este ataque se realizara exactamente igual que cualquier ataque normal y la distancia del impacto será igual a la Fuerza x5 en metros.

ooo Anticipación

En el próximo turno el héroe atacará primero.

ooo Golpe de Fe

El siguiente ataque del héroe impactará automáticamente.

oooo Encajar el golpe

El héroe ha aprendido a soportar el dolor, y aumentara en 30 la vitalidad para soportar el siguiente golpe.

ooooo Golpe Sangrante

El héroe puede sacrificar su propia vitalidad para añadir un bonificador al daño, el héroe declarará la vida sacrificada y atacara este turno, restando su vida y sumándola al daño.

oooooo Ataque Doble

El héroe podrá atacar dos veces este turno.

ooooooo Vigor Oculto

Cuando la vitalidad del héroe sea menor que 7, podrá usar el vigor oculto para curarse 6D10 o para que su siguiente ataque tenga un bonificador de x10 al daño. (Una vez al día)



Puntos de Fama:

Los puntos de fama representan el reconocimiento de cada héroe, estos puntos inicialmente vienen marcados por el carisma, pero poco a poco este valor se verá aumentado con actos heroicos o disminuyendo si el personaje realiza actos que no son dignos de un héroe, como por ejemplo huir de un enemigo. Todas estas modificaciones serán decisión del director.

Estos rangos proporcionaran a los héroes beneficios, y esta recompensa dependerá de cada deidad.

Para calcular los puntos de fama iniciales, se deberá multiplicar por 5, el valor de Carisma del personaje al finalizar la ficha, es decir, cuando se acaben de repartir todos los puntos gratuitos.

La manera más fácil de incrementar los puntos de fama será realizando actos heroicos en las aventuras, como por ejemplo acabar con alguna bestia o protegiendo una ciudad o pueblo, regalar estos puntos quedan a discreción del director de juego.

Al finalizar la aventura, si los puntos de fama del héroe superan los de su actual nivel, pasara automáticamente al siguiente nivel manteniendo los puntos que ya tenía, y se aplicara el bonificador indicado en la tabla.

Si un jugador pierde fama por alguna mala acción o decisión, se bajará el rango y sus bonificadores. Cuando recupere la fama, también recuperará el bonificador.

Leyenda:

Vit - Vitalidad

Fue - Fuerza

Res - Resistencia

Des - Destreza

Agi - Agilidad

Int - Inteligencia

Ben - Bendiciones

TC - Técnica de Combate

Atr - Atributo Principal o Secundario

Rango	Iniciado	Campeón	Aladid	Titán	Heroe	Leyenda	Semidiós
Dios/Puntos	0 ~ 50	51 ~ 125	126 ~ 185	186 ~ 280	281 ~ 420	421 ~ 650	650 +
Zeus	-	+25 Vit	+1 Atr	+1 TC	+2 Ben	+60 Vit	+3 Atr
Poseidón	-	+1 Int	+25 vit	+1 Ben	+2 TC	+60 Vit	+3 Ben
Atenea	-	+1 Int	+1 Ben	+25 Vit	+2 Atr	+2 TC	+3 Ben
Ares	-	+1 Fue	+25 Vit	+1 TC	+2 Atr	+2 Ben	+3 TC
Artemisa	-	+1 Agi	+25 Vit	+1 Ben	+2 TC	+2 Atr	+3 Ben
Apolo	-	+1 Res	+25 Vit	+1 Atr	+2 Ben	+60 Vit	+3 Atr
Hefesto	-	+1 Des	+1 TC	+25 Vit	+2 Ben	+2 Atr	+3 TC
Hermes	-	+1 Agi	+1 Ben	+25 Vit	+2 TC	+2 Atr	+3 Ben
Hera	-	+25 Vit	+1 Res	+1 TC	+50 Vit	+2 Ben	+75 Vit
Dioniso	-	+1 TC	+25 Vit	+1 Ben	+2 Atr	+2 TC	+75 Vit

Ejemplos de Personajes

Aquí se detallan algunos ejemplos de Héroes creados para el juego de Grecia, pueden utilizarse como Pnjs por el director de juego o como inspiración para los jugadores.

Comópanes

Hijo de un matrimonio espartano, su padre fue Pelapo y su madre Lydia, desde los 7 años mantuvo un duro entrenamiento para convertirse en un guerrero experimentado.

A sus 36 años ya era toda leyenda viva entre sus compañeros, pero la falta de batallas y emociones le llevaron a explorar el resto del mediterráneo en busca de una fama y gloria mayor.

Dios: Ares

Lugar de Nacimiento: Esparta

Altura: 2.10 metros

Peso: 140 kg

Fuerza: 000000

Presencia: 0000

Resistencia: 0000

Fuerza de V.: 000

Destreza: 0000

Carisma: 00

Agilidad: 000

Reflejos: 0000

Inteligencia: 000

Percepción: 0000

Bendiciones:

Bendición de Ares Rango 5

Poder de Ares Rango 4

Técnicas de combate: Tierra Rango 4

Ventajas: Maestría en combate.

Desventajas: Adicción, Valentía estúpida, Obsesión, Crédulo.

Vitalidad: 76

Fama: 157

Rango: Adalid

Arismes

Este aspirante a héroe, creció en una buena familia y desde pequeño le enseñaron en las artes de la espada y la filosofía, hasta que un día se cansó de la comodidad de su hogar y dejó todo atrás para convertirse en un verdadero héroe de Zeus.

Dios: Zeus

Lugar de Nacimiento: Atenas

Altura: 1.74 metros

Peso: 67 kg

Fuerza: 00000

Presencia: 00

Resistencia: 0000

Fuerza de V.: 00

Destreza: 0000000

Carisma: 00

Agilidad: 000

Reflejos: 0000

Inteligencia: 000

Percepción: 0000

Bendiciones:

Ira de Zeus

Rango 2

Electrificar Arma

Rango 3

Vigor Olímpico

Rango 3

Técnicas de combate: Luz Rango 1

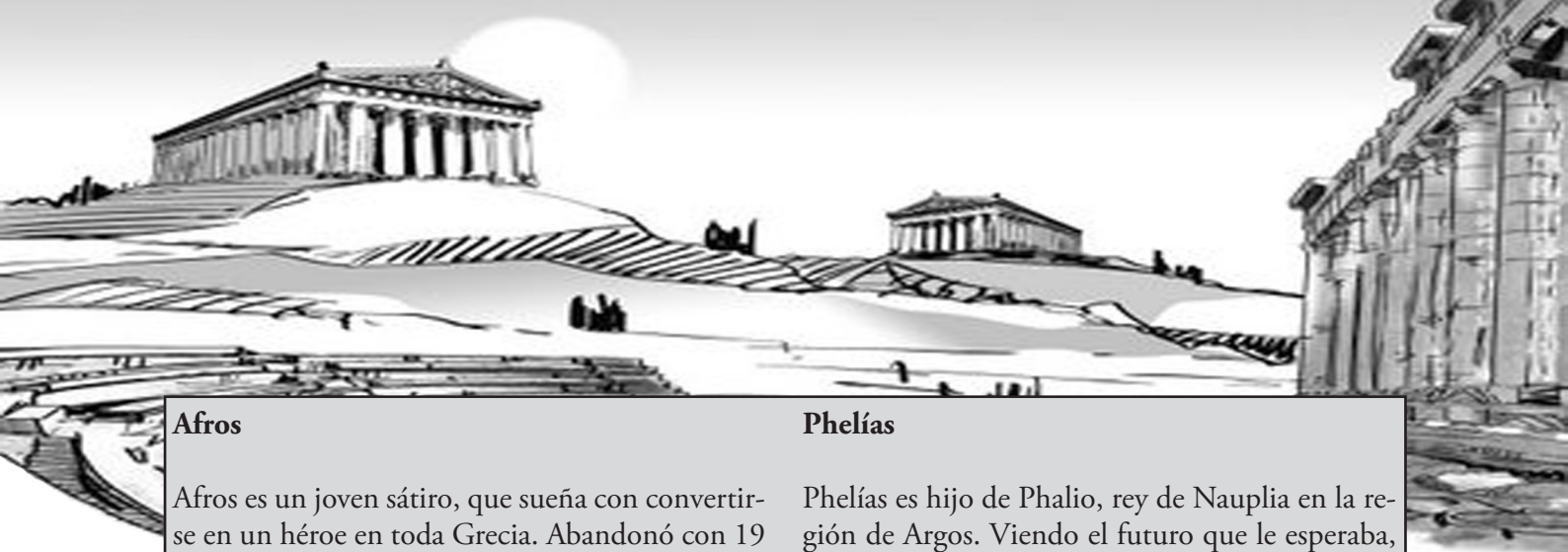
Ventajas: Sentido común, Bien nacido, Duelista, Agilidad Felina, Maestro de la finta, Recuperación rápida, Tocado por los dioses (Ares).

Desventajas: Fobia, Adicción.

Vitalidad: 87

Fama: 32

Rango: Iniciado



Afros

Afros es un joven sátiro, que sueña con convertirse en un héroe en toda Grecia. Abandonó con 19 años la protección del bosque, armado solo con su arco y su fiel mascota, se fue en busca de una vida de emociones y aventuras.

Dios: Dioniso

Lugar de Nacimiento: -

Altura: 1.73 metros

Peso: 87 kg

Fuerza: oo

Presencia: ooo

Resistencia: ooo

Fuerza de V.: ooo

Destreza: oooo

Carisma: ooo

Agilidad: oooo

Reflejos: ooo

Inteligencia: oo

Percepción: oooo

Bendiciones:

Bendición de Dioniso Rango 1

Aura Divina Rango 4

Espíritu de Dioniso Rango 4

Técnicas de combate: Viento Rango 2

Ventajas: Forma de Sátiro.

Desventajas: Marca de Hades, Adicción, Tuerto, Cicatriz, Irrespetuoso.

Vitalidad: 80

Fama: 0

Rango: Iniciado

Phelías

Phelías es hijo de Phalio, rey de Nauplia en la región de Argos. Viendo el futuro que le esperaba, decidió declinar su destino como rey y forjarse uno nuevo en contra de la voluntad de su padre. Enfadados los dioses, le atacaron con innumerables bestias, que consiguió vencer gracias a su gran coraje y la ayuda de la única deidad que permanecía a su lado, la diosa Hera.

Dios: Hera

Lugar de Nacimiento: Nauplia

Altura: 1.83 metros

Peso: 88 kg

Fuerza: oooo

Presencia: ooo

Resistencia: oooooo

Fuerza de V.: oooo

Destreza: oooo

Carisma: ooo

Agilidad: ooo

Reflejos: ooo

Inteligencia: oooo

Percepción: oooo

Bendiciones:

Ira de Hera Rango 5

Vigor Olímpico Rango 3

Bendición de Hera Rango 2

Técnicas de combate: Tierra Rango 3

Ventajas: Popular, Maestría en combate, Bien nacido.

Desventajas: -

Vitalidad: 155

Fama: 231

Rango: Titán



Resumen de creación de héroes

Paso 1: Concepto de personaje

Contestación opcional a las preguntas para ayudar a definir su personalidad y otros rasgos.

¿A qué dios esta ligado tu personaje?

¿Cómo describirías a tu personaje?

¿Quiénes eran tus padres?

¿Qué cosas le gustan a tu personaje?

¿Esta casado tu personaje?

¿Quién es la persona en la que mas confías?

¿Cómo es el carácter de tu personaje?

Paso 2: La Ficha de Personaje

Repartir 16 puntos entre los Atributos Primarios y 12 puntos entre los Atributos Secundarios.

Se pueden utilizar puntos de los Atributos Primarios en los Secundarios, pero no al revés.

Al elegir una deidad obtendremos unos beneficios y la posibilidad de elegir unas bendiciones afines a este dios.

Por ejemplo, si elegimos a Ares, aumentaremos nuestra Fuerza y Presencia en 1 punto y obtendremos un rango de la Bendición de Ares.

Después podremos gastar 7 para incrementar bendiciones de nuestro dios (a 1 punto por rango), o de cualquier otra deidad (a 2 puntos por rango) o también podemos emplear algunos puntos en aumentar las Técnicas de Combate (1 punto por Rango, recuerda que las TC empiezan con 1 punto gratuito de la escuela afín).

** Este paso podemos dejarlo para más tarde, una vez tengamos repartidos los puntos gratuitos, por ejemplo.*

Paso 3: Ultimos retoques

Ahora deberemos elegir una Escuela de combate entre las siguientes: Luz, Mar, Viento y Tierra.

Para finalizar tenemos 20 puntos gratuitos para gastar en Ventajas, Desventajas y/o aumentando Atributos, Bendiciones o Técnicas de Combate.

Atributo Primario 5 puntos

Atributo Secundario 4 puntos

Bendiciones Afines 5 puntos

Bendiciones 7 puntos

Técnicas de Combate 5 puntos

Punto de Fama 1 punto

Se calculará la vitalidad inicial de cada personaje multiplicando el valor de resistencia por 10 y sumándole al resultado una tirada de 7D10.

La dificultad de impacto (DI) se calculara sumando los atributos Percepción + Reflejos.

La fama inicial se calculará multiplicando el carisma por 7 y sumando los puntos gratuitos que gastemos en Fama.

Como paso final se le podrá dar al jugador un equipo inicial, o dejar que se lo compre él, la tirada de dinero recomendada es de 2D10 x 100 Dracmas.



“Poseidón, que sacude la tierra, el cual dijo entre los dioses inmortales:

—¡Oh dioses! Me causa pesar el magnánimo Eneas, que pronto, sucumbiendo a manos del Pelida, descenderá al Hades por haber obedecido las palabras del flechador Apolo. ¡Insensato! El dios no le librará de la triste muerte. Mas ¿por qué ha de padecer, sin ser culpable, las penas que otros merecen, habiendo ofrecido siempre gratos presentes a los dioses que habitan el anchuroso cielo? Ea, librémosle de la muerte, no sea que Zeus se enoje si Aquiles lo mata, pues el destino quiere que se salve a fin de que no perezca ni se extinga el linaje de Dárdano, que fue amado por el Cronión con preferencia a los demás hijos que tuvo de mujeres mortales. Ya Jove aborrece a los descendientes de Príamo, pero el fuerte Eneas reinará sobre los troyanos, y luego los hijos de sus hijos que sucesivamente nazcan.

Respondióle Hera veneranda, la de los grandes ojos: —¡Poseidón! Resuelve tú mismo si has de salvar a Eneas o permitir que, no obstante su valor, sea muerto por el Pelida Aquiles. Pues así Palas Atenea como yo hemos jurado repetidas veces ante los inmortales todos que jamás libraríamos a los teucros del día funesto, aunque Troya entera fuese pasto de las voraces llamas por haberla incendiado los belicosos aqueos.

Cuando Poseidón, que sacude la tierra, oyó estas palabras fuese, y andando por la liza, entre el estruendo de las lanzas, llegó adonde estaban Eneas y el ilustre Aquiles. Al momento cubrió de niebla los ojos del Pelida Aquiles, arrancó del escudo del magnánimo Eneas la lanza de fresno con punta de bronce, que depositó a los pies de aquél, y arrebató al teucro alzándolo de la tierra. Eneas, sostenido por la mano del dios, pasó por cima de muchas filas de héroes y caballos hasta llegar al otro extremo del impetuoso combate, donde los caucones se armaban para

pelear. Y entonces Poseidón, que sacude la tierra, se le presentó, y le dijo estas aladas palabras:

—¡Eneas! ¿Cuál de los dioses te ha ordenado que cometieras la locura de luchar cuerpo a cuerpo con el animoso Pelida, que es más fuerte que tú y más caro a los inmortales? Retírate cuantas veces lo encuentres, no sea que te haga descender a la morada de Hades antes de lo dispuesto por el hado. Mas cuando Aquiles haya muerto, por haberse cumplido su destino, pelea confiadamente entre los combatientes delanteros, que no te matará ningún otro aquivo.

Tales fueron sus palabras. Dejó a Eneas allí, después que le hubo amonestado, y apartó la obscura niebla de los ojos de Aquiles. Este volvió a ver con claridad, y, gimiendo, a su magnánimo espíritu le decía:

—¡Oh dioses! Grande es el prodigio que a mi vista se ofrece: esta lanza yace en el suelo y no veo al varón contra quien la arrojé, con intención de matarle. Ciertamente a Eneas le aman los inmortales dioses; ¡y yo creía que se jactaba de ello vanamente! Váyase, pues, que no tendrá ánimo para medir de nuevo sus fuerzas conmigo quien ahora huyó gustoso de la muerte. Exhortaré a los belicosos dánaos y probaré el valor de los demás enemigos, saliéndoles al encuentro.

Y saltando por entre las filas, animaba a los guerreros:

—¡No permanezcáis alejados de los teucros, divinos aqueos! Ea, cada hombre embista a otro y sienta anhelo por pelear. Difícil es que yo solo, aunque sea valiente, persiga a tantos guerreros y con todos lidie; y ni a Ares, que es un dios inmortal, ni a Atenea, les sería posible recorrer un campo de batalla tan vasto y combatir en todas partes. En lo que puedo hacer con mis manos, mis pies o mi fuerza no me muestro remiso. Entraré por todos lados en las hileras de las falanges enemigas, y me figuro que no se alegrarán los teucros que a mi lanza se acerquen.



Con estas palabras los animaba. También el esclarecido Héctor exhortaba a los teucros, dando gritos, y aseguraba que saldría al encuentro de Aquiles:

—¡Animosos teucros! ¡No temáis al Pelida! Yo de palabra combatiría hasta con los inmortales; pero es difícil hacerlo con la lanza, siendo, como son, mucho más fuertes. Aquiles no llevará al cabo todo cuanto dice, sino que en parte lo cumplirá y en parte lo dejará a medio hacer. Iré a encontrarle, aunque por sus manos sea semejante a la llama; sí, aunque por sus manos se parezca a la llama, y por su fortaleza al reluciente hierro.

Con tales voces los excitaba. Los teucros calaron las lanzas; trabóse el combate y se produjo gritería, y entonces Febo Apolo se acercó a Héctor y le dijo:

—¡Héctor! No te adelantes para luchar con Aquiles; espera su acometida mezclado con la muchedumbre, confundido con la turba. No sea que consiga herirte desde lejos con arma arrojadiza, o de cerca con la espada.

Así habló. Héctor se fue, amedrentado, por entre la multitud de guerreros apenas acabó de oír las palabras del dios. Aquiles, con el corazón revestido de valor y dando horribles gritos, arremetió a los teucros, y empezó por matar al valeroso Ifitión Otrintida, caudillo de muchos hombres, a quien una ninfa náyade había tenido de Otrinteo, asolador de ciudades, en el opulento pueblo de Hida, al pie del nevado Tmolos: el divino Aquileo acertó a darle con la lanza en medio de la cabeza, cuando arremetía contra él, y se la dividió en dos partes. El teucro cayó con estrépito, y el divino Aquileo se glorió diciendo:

—¡Yaces en el suelo, Otrintida, el más portentoso de todos los hombres! En este lugar te sorprendió la muerte; a ti, que habías nacido a orillas del lago Gigeo, donde tienes la heredad paterna, junto al Hilo, abundante en peces, y el Hermo voraginoso.

Tan jactanciosamente habló. Las tinieblas cubrieron los ojos de Ifitión y los carros de los aqueos lo despedazaron con las llantas de sus ruedas en el primer reencuentro. Aquiles hirió, después, en la sien, atravesándole el casco de bronceas carrilleras, a Demoleonte, valiente adalid en el combate; y el casco no detuvo la lanza, pues la punta entró y rompió el hueso, conmoviéndose interiormente el cerebro, y el teucro sucumbió cuando peleaba con ardor.

Luego, como Hipodamante saltara del carro y se diese a la fuga, le envasó la pica en la espalda: aquél exhalaba el aliento y bramaba como el toro que los jóvenes arrastran a los altares del soberano Heliconio y el dios que sacude la tierra se goza al verlo; así bramaba Hipodamante cuando el alma valerosa dejó sus miembros. Seguidamente acometió con la lanza al deiforme Polidoro Priávida, a quien su padre no permitía que fuera a las batallas porque era el menor y el predilecto de sus hijos. Nadie venía a Polidoro en la carrera; y entonces, por pueril petulancia, haciendo gala de la ligereza de sus pies, agitábase el troyano entre los combatientes delanteros, hasta que perdió la vida: al verle pasar, el divino Aquileo, ligero de pies, hundióle la lanza en medio de la espalda, donde los anillos de oro sujetaban el cinturón y era doble la coraza, y la punta salió al otro lado cerca del ombligo; el joven cayó de rodillas dando lastimeros gritos; oscura nube le envolvió; e inclinándose procuraba sujetar con sus manos los intestinos, que le salían por la herida.”

Versos 292-418 del Canto XX de La Iliada
Homero



El Sistema de Juego

Grecia es un juego de rol que utiliza básicamente dados de 10 caras. No es un sistema difícil de usar, ya que las tiradas casi siempre serán de un dado de 10 (a partir de ahora diremos, 1D10) y con una dificultad variable. Además las características de cada personaje (Héroe) añadirán bonificaciones a las tiradas.

Cuando un Héroe se disponga a realizar una acción, el director de juego deberá indicarle que atributo o atributos van a concederle una bonificación.

Por ejemplo, tenemos al personaje 'Atlas' que desea impresionar a un mercader para que le muestre los objetos que esconde en su tienda, el director le indicará que el mercader no se impresiona con facilidad así que la dificultad será 8, pero que podrá emplear su presencia (si desea impresionarlo con gritos amenazantes) o emplear su carisma (si desea camelarlo de otras maneras). Atlas elige presencia, puesto tiene un atributo de 4, frente a los 2 de carisma y lanza el dado (saca un 5 + 4 de la presencia, 9 tirada superada.) Atlas le dedica unos cuantos improperios y tras varios gritos, el mercader asustado le enseña la mercancía y le anuncia una rebaja.

En el ejemplo anterior el héroe podría haber elegido usar su atributo de carisma, hubiese fallado, pero no se hubiese expuesto a la ira del mercader, al gritarle delante de otras personas.

Hay acciones de tantas formas imaginables, que es imposible predecir la dificultad o cual es el atributo ideal, por eso este sistema permite realizar las acciones por varios caminos, a cada acción pueden estar asociados uno, dos o más atributos,

pero recomendamos especificar bien la acción y por qué medio se va a realizar, para que las posibilidades se reduzcan.

El director de juego es el que decide la dificultad y los atributos que se podrán emplear en todo momento.

Para orientar un poco se ha creado una tabla con los atributos que podemos usar en algunas acciones básicas:

Acción	Atributos
Nadar	Agilidad, Resistencia
Intimidar	Presencia
Mentir	Carisma, Inteligencia
Empujar	Fuerza
Recordar	Inteligencia
Correr	Agilidad, Resistencia
Ocultarse	Reflejos, Percepción
Ir con sigilo	Agilidad, Percepción
Trepar	Destreza, Agilidad
Saltar	Agilidad
Abrir un cofre	Inteligencia, Destreza
Hacer Teatro	Carisma
Manipular	Inteligencia Carisma
Comerciar	Inteligencia, Carisma
Seducir	Carisma
Torturar	Fuerza, Destreza
Soportar una Tortura	Fuerza, Resistencia, Fuerza de Voluntad.
Descifrar	Inteligencia
Buscar	Inteligencia, Percepción



Cuando se elige el atributo que se va a usar, el Director de juego asignara la dificultad.

La dificultad de cada acción dependerá de la situación y del momento, por ejemplo, no será lo mismo intentar engañar a un niño, que a una persona sabia y también dependerá del engaño. Por eso el Director de Juego deberá intentar ajustar la dificultad lo máximo posible a la realidad, tampoco hay que ser malvado siempre.

Aquí se expone una tabla de dificultades orientativa, aunque después todo queda en manos del Director.

Dificultad de la Acción	Tirada
Fácil (cruzar un río)	5
Normal (trepar por un arbol)	7
Difícil (regatear a un comerciante)	9
Muy difícil (soportar una tortura)	11

Éxitos automáticos y Pifias

Cuando en una tirada de 1D10, el jugador obtenga un resultado de 10, se considerara que ha ejecutado con éxito la acción. Pero si por el contrario obtiene un 1, algo habrá fallado, independientemente del bonificador que tenga en la tirada, ademas un fallo de este tipo, al que llamaremos Pifia, podrá tener consecuencias variadas, como por ejemplo perder el arma, o golpear a un compañero.

Uso de Atributos

Fuerza

Es la capacidad de un héroe para levantar, empujar o cargar cualquier objeto pesado, en otras palabras, la fuerza bruta, cuanto más alta es la

fuerza de un Héroe, más fuerte golpeará a su adversario, por eso la mayoría de las armas añaden la Fuerza al daño que causan.

Resistencia

Representa la capacidad de un personaje de sufrir heridas, o soportar el dolor, cuanto más alto sea este atributo, más vitalidad tendrá el Héroe.

Destreza

Este atributo representa lo diestro que será el Héroe con las armas, o con cualquier otro objeto que requiera una mínima pericia, intentar lanzar una piedra contra una columna lejana. Este atributo se emplea en todas las tiradas de ataque con armas de mano o a distancia.

Agilidad

Es la capacidad de un Héroe para moverse con gracia, superar cualquier obstáculo o esquivar ataques de sus enemigos, un Héroe con mucha agilidad sería un atleta. La agilidad permite al héroe esquivar los ataques de sus enemigos.

Inteligencia

Representa lo listo que es el Héroe, la capacidad de aprender y de enseñar cualquier conocimiento, cuanto mayor sea la inteligencia de un héroe más rápido conectará los hechos, resolverá enigmas y pensará con claridad. La inteligencia se emplea sobre todo en el uso de bendiciones, por eso es un atributo muy importante para los héroes.

Presencia

Representa la capacidad de intimidar, coaccionar y asustar a los que le rodean, muchos Héroes suelen imponer sus órdenes sin tener que demostrar su fuerza física. Cuando un héroe desee conseguir información por la fuerza o impresionar a los demás físicamente, utilizara su atributo de Presencia



Fuerza de Voluntad

Es la capacidad del Héroe de decir 'no', es la resistencia mental, representa entre otras cosas el coraje que tendrá el héroe ante una criatura espantosa, o lo rápido que podrá sobreponerse a los hechizos que afecten a su mente.

Carisma

Un Héroe con un mucho carisma, será conocido y querido por mucha gente, sus hazañas serán poemas y la gente hará ofrendas en su honor. Este atributo se empleará cuando se desee obtener algo por la vía diplomática, convenciendo a la gente o mintiéndoles.

Reflejos

Esta característica representa lo rápido que el Héroe puede reaccionar ante algún peligro o a un estímulo repentino. Los reflejos afectan directamente a la iniciativa del héroe en los combates, a mayor percepción, mayor posibilidad de actuar primero.

Percepción

Esta característica mide la capacidad de un héroe para percibir cualquier sonido, o ver pequeños detalles que para otros pasarían inadvertidos. La perfección se puede utilizar de muchas maneras, para descubrir pasajes ocultos, o detectar mentiras.

El Combate

Al empezar un combate, los personajes involucrados deberán determinar su iniciativa, este paso se podrá hacer al inicio de cada combate (manteniendo siempre el orden), o de cada turno de combate, esto se dejará a elección del director de juego.

La tirada será de (1D10 + Reflejos), cada personaje tirará por su propia iniciativa, y en caso de que requiera realizar una acción entre 2 o más héroes, se quedaran con la iniciativa mas baja.

Después de todas las tiradas, se establecerá un orden de Acción, donde cada personaje, empezando por el que obtuvo mayor iniciativa, declarará que va a hacer este turno.

Las acciones básicas en un combate son atacar, esquivar o huir:

Atacar

Para que un ataque tenga efecto, el héroe deberá declarar un ataque simple o una de sus técnicas de combate, con que arma va a efectuarlo y su objetivo. Cuando sea su turno, lanzará 1D10 y le añadirá su atributo de Destreza, se aplicarán los bonificadores de impacto si los hubiese y si el resultado es igual o mayor que la DI del objetivo, se habrá impactado con éxito.

Inmediatamente se calculará el daño, que estará indicado en el arma, se aplicaran los bonificadores, y se restará la vitalidad del objetivo.


**Si el objetivo dispone de armaduras o algún otro efecto que reduzca el daño, también se aplicará.*

Esquivar

Cuando un Héroe declara que intentara esquivar, sumará su atributo de agilidad a la dificultad de impacto hasta el final del turno. Si este turno no es impactado, doblará su atributo de reflejos para calcular su próxima iniciativa.

Huir

Seguramente es la acción menos Heroica que se puede realizar, pero una huida a tiempo siempre es una victoria, esta acción no siempre puede suponer una huida en dirección contraria, puede ser que el Héroe conociendo el próximo ataque



de su adversario haya decidido esconderse detrás de cualquier objeto, en todo caso su DI aumentará en 5 hasta el final del turno.

Combate Avanzado

Técnicas de Combate

Cuando un héroe quiere realizar una técnica de combate debe declararla igual que si fuese un ataque, algunas técnicas son ataques en sí, que añaden efectos o bonificadores al daño.

Usar una técnica de combate no requiere ninguna tirada adicional, realiza la tirada para impactar de forma normal, o en caso de que el impacto sea automático, solo deberás realizar la tirada de daño.

Cuando una Técnica te permita atacar en primer lugar, deberás ignorar el orden de acciones de este turno, y si hay 2 o más Héroes que ataquen en primer lugar, se determinará la iniciativa, pero solo entre ellos, en ningún caso se realizarán acciones al unísono.

Hay técnicas en las que no se describe ningún ataque, estas habilidades utilizan un turno para activar la bendición y crear el efecto descrito en el siguiente turno.

Se pueden combinar todas las técnicas de combate, creando combos, por ejemplo, combinando disparo preciso y disparo triple, se conseguiría un disparo triple, con el doble de efectividad, usando un turno para la primera habilidad y el segundo para disparar las flechas. Pero no podrán utilizar combinaciones con Bendiciones.

Ataques Conjuntos

Estos ataques rara vez se utilizaran, pero si los Hé-

roes deciden inventar cualquier excusa para querer realizar la acción a la vez, *por ejemplo lanzar contrincante y socavar, para lanzar a un enemigo a la grieta*. Deberán esperar a que tenga el turno el Héroe con la iniciativa más baja, y realizar la acción a la vez.

Combate sin armas

Cuando un héroe combata con las manos desnudas, el daño que causará será de $1D6 + \text{Fuerza}$. Adicionalmente podrá utilizar algunos bonificadores de ciertas bendiciones, como la Bendición de Ares o los Versos de Apolo

Calcular el Daño

Cuando un héroe o enemigo impacte, consiga lanzar una bendición con éxito o cualquier otro efecto que produzca daño, se deberá calcular con una nueva tirada.

Normalmente el daño viene indicado en las armas o bendiciones con una tirada + bonificadores. *Por ejemplo, una espada corta causa $1D10 + \text{Fuerza}$, pues el daño causado será el resultado de ese $D10 + \text{la fuerza del héroe}$.*

En algunas bendiciones el daño causado es afectado por el rango. *Por ejemplo, en la Lanza de Atenea el daño es $1D10+1$ por Rango, en este caso si tenemos Rango 4, deberemos lanzar $4D10$ y sumar 4 al resultado.*

Cuando causemos un daño crítico o tengamos un multiplicador al daño, este se aplicará después de sumar los bonificadores. *Por ejemplo, hemos conseguido realizar un crítico con la espada corta, y obtenemos un $8+5=13$ ($1D10+F$), multiplicando el daño por 2, causamos 26 de daño.*



Lanzamiento de Bendiciones

Las bendiciones son los poderes con los que nos obsequian nuestros dioses mas afines para ayudarnos en nuestras acciones o combates.

Dificultad: Cada vez que lancemos una Bendición lanzaremos 1D10 y sumaremos nuestro atributo de inteligencia, si el resultado es igual o superior a la dificultad de la bendición, esta se habrá lanzado con éxito.

Tiempo de Lanzamiento: Son los turnos que emplea la bendición para que surta efecto, si el tiempo de lanzamiento es inmediato, se lanzará el mismo turno que se declara. Pero si el lanzamiento es de 1 turno o más, el héroe deberá estar inactivo ese numero de turnos, y al siguiente lanzarlo.

Duración: Representa los turnos que estará activa esta bendición.

Bendiciones Permanentes

Existen varias bendiciones sin dificultad que tienen un efecto permanente sobre los héroes, Vigor Olímpico y Aura Divina por ejemplo.

Estas bendiciones afectan siempre al héroe y se deberá modificar la ficha, aumentando los valores que indican (Vitalidad y DI respectivamente).

Cuando se desea usar una bendición de menor rango del que tenemos, se obtendrá una bonificación a la tirada igual a la diferencia entre el máximo rango y el rango de la bendición que se desea lanzar, ejemplo: *'Atlas' tiene la bendición Flechas de Artemisa con rango de 6, pero solo desea disparar 5 flechas (rango 4), la dificultad es 9 así que el bonificador será de $(6 - 4 = +2)$ la dificultad.*

Vitalidad

La vitalidad mide el daño que es capaz de soportar un héroe antes de caer en combate.

Vitalidad Inicial

La vitalidad inicial de un héroe al acabar la ficha se calcula de la siguiente manera.

Primero se multiplica el valor de Resistencia del héroe por 10.

Después se lanzan 7D10 y se suman el resultado. Para finalizar se suma la tirada de dados y la multiplicación de la resistencia. Esa es la Vitalidad inicial del héroe. (Normalmente un valor entre 60 y 80).

Si el héroe posee la bendición, Vigor Olímpico, deberá sumar el bonificador a la vitalidad ahora.

Caídas

Cuando un Héroe o cualquier otro tipo de personaje cae desde una distancia considerable, recibirá una cantidad variable de daño, dependiendo de la distancia, o si ha caído sobre alguna superficie dura o blanda.

(1D10 - Agilidad de daño por cada 3 metros de caída suele ser un valor bastante acertado)

Si la caída se efectúa sobre agua o arbustos, se podrán restar dados de daño, todo esto queda a discreción del Director de Juego.

Curación

Cuando la Vitalidad de un héroe llegue a 0, morirá, esto lógicamente no les va a gustar a los jugadores que poco a poco verán disminuir su vitalidad combate tras combate, así que se ofrecen una serie de posibilidades para recuperar vitalidad.

Al finalizar los combates, los héroes podrán recuperar una cantidad moderada de Vitalidad si



deciden esperar un momento para tratarse las heridas, esto se calculará lanzando 1D10 por cada punto de resistencia del Héroe.

Por ejemplo. Un personaje que tenga una resistencia de 4 al final de cada combate lanzara 4D10 y sumara el resultado a su vitalidad actual.

Esto representa la curación que puede aplicarse a si mismo un héroe, cerrando una hemorragia, quitándose las fechas o aplicándose un torniquete por poner algunos casos.

No podrá recuperarse más vitalidad por estar más rato curándose, las heridas deben ser tratadas con medicamentos o con mucho reposo para que sanen completamente.

Dormir en algún lugar hará que se recuperen las heridas del mismo modo, con una tirada de resistencia por cada 8 horas de descanso.

Impactos Críticos

Estos impactos son difíciles de conseguir, ya que el Héroe deberá obtener el doble de la DI del objetivo cuando intente impactarle en combate, con cualquier bendición o ataques a distancia.

El impacto crítico causa el doble de daño y se calculará después de sumar los bonificadores.

Reglas Avanzadas

Golpes Localizados

A menudo los Héroes o sus enemigos reciben un golpe que puede requerir localización física, para determinar que parte del cuerpo ha sido alcanzada.

Esta regla se puede aplicar a los combates normales, aunque puede que se alarguen y se pierda dinamismo con tantas tiradas de dados.

Tabla para los héroes y monstruos de aspecto humano o semi-humano (minotauros, sátiros...)

Tirada	Localización	Efecto
1	Brazo izquierdo	Si recibe más daño que el valor de su resistencia x 5, perderá el arma o escudo que lleve en esa mano.
2	Brazo derecho	
3	Hombro izquierdo	Sin efecto adicional.
4	Hombro derecho	Sin efecto adicional.
5	Torso superior	Se deberá realizar otra tirada de 1D10 y con un resultado de 8+, habrá alcanzado el corazón (x3 al Daño).
6	Torso inferior	Sin efecto adicional.
7	Entrepierna	Si es un Pj Masculino, deberá superar una tirada de Fuerza de voluntad de dificultad 7, para no perder su próximo turno.
8	Pierna izquierda	Si recibe más daño en la pierna, que el valor de su resistencia x5, Actuará en último lugar el siguiente turno.
9	Pierna derecha	
10	Cabeza	x2 al daño.



Tabla para monstruos voladores de pequeño tamaño (Harpías, Wyverns...)

Tirada	Localización	Efecto
1	Brazo izquierdo	Si recibe más daño que el valor de su resistencia x 5, perderá el arma o escudo que lleve en esa mano.
2	Brazo derecho	
3	Ala izquierda	Si recibe más daño que el valor de su resistencia x 5 y se encuentra en pleno vuelo, caerá al suelo. No podrá volar con normalidad hasta que se reponga de sus heridas.
4	Ala derecha	
5	Torso superior	Se deberá realizar otra tirada de 1D10 y con un resultado de 8+, habrán alcanzado el corazón (x3 al Daño).
6	Torso inferior	Sin efecto adicional.
7	Cola	Sin efecto adicional.
8	Pierna izquierda	Si recibe más daño en la pierna, que el valor de su resistencia x5, Actuará en último lugar el siguiente turno.
9	Pierna derecha	
10	Cabeza	x2 al daño.

Tabla para monstruos voladores de gran tamaño (Dragones, Hidras, Quimeras...)

Tirada	Localización	Efecto
1	Brazo izquierdo	Si recibe más daño que el valor de su resistencia x 5, perderá el arma o escudo que lleve en esa mano.
2	Brazo derecho	
3	Ala izquierda	Si recibe más daño que el valor de su resistencia x 5 y se encuentra en pleno vuelo, caerá al suelo. No podrá volar con normalidad hasta que se reponga de sus heridas.
4	Ala derecha	
5	Torso superior	Se deberá realizar otra tirada de 1D10 y con un resultado de 8+, habrá alcanzado el corazón (x3 al Daño).
6	Torso inferior	Sin efecto adicional.
7	Cola	Sin efecto adicional.
8	Pierna izquierda	Sin efecto adicional.
9	Pierna derecha	Sin efecto adicional.
10	Cabeza	x2 al daño.



Daño Elemental

Algunas armas, bendiciones o ataques pueden tener un tipo de daño específico, por ejemplo, el aliento de fuego de un dragón causa quemaduras, o los rayos de Zeus causan daño eléctrico. Este tipo de daño se llama elemental y causa varios efectos en los héroes y sus enemigos.

Fuego

Este tipo de daño engloba los ataques ígneos, las heridas de flechas incendiarias, alientos de dragón y daño causado por llamas o lava.

Cuando alguien reciba un ataque de este tipo, deberá superar una tirada de Resistencia con dif.11 para no sufrir 1D10 heridas adicionales.

Hielo

Este tipo de daño representa los ataques de hielo así como la exposición a bajas temperaturas.

Cuando alguien reciba daño de hielo deberá superar una tirada de Resistencia dif.9 para no quedar congelado, si un héroe queda congelado, no podrá realizar ninguna acción en el siguiente turno, salvo intentar superar la tirada de resistencia. Siempre que reciba daño en este estado, se multiplicará por dos.

Rayo

También conocido como daño eléctrico, representa todas los ataques electrificados así como rayos o relámpagos.

El objetivo que reciba daño eléctrico deberá superar una tirada de Resistencia dif.11, o no podrá realizar ninguna acción durante el turno siguiente.

Equipo Inicial

Cuando un jugador termine la ficha, el director de juego podrá darle equipo si lo desea y algo de dinero, según el trasfondo del personaje por

ejemplo.

Pero si se quiere ser más “justo” puedes permitirles que lancen 2D10, multiplicar el resultado por 100 Dracmas y que se compren ellos el equipo.

Experiencia

Al acabar las aventuras o misiones, los héroes podrán recibir Experiencia, por representar correctamente a sus personajes, por honrar a sus dioses, acabar con sus enemigos o simplemente por actuar con criterio.

La experiencia por aventura, queda a discreción del director de juego pero debería ser un valor entre 3 y 7 por sesión para mantener un crecimiento controlado.

Esta podrá ser empleada por los jugadores para aumentar las capacidades de sus héroes, cada vez que se aumente un atributo, o bendición, deberá revisarse la ficha, y anotar las modificaciones de Rango, Vitalidad o DI que se vean afectadas.

Para aumentar Atributos, Bendiciones o Técnicas de Combate se deberán gastar puntos de experiencia iguales al rango actual de lo que queramos aumentar multiplicado por el número que se indica a continuación.

Opción	Coste en Puntos de Experiencia
Atributo Principal	Rango actual x 4
Atributo Secundario	Rango actual x 3
Bendición Afín	Rango actual x 4
Bendición de otro Dios	Rango actual x 5
Técnicas de Combate	Rango actual x 5



Por ejemplo, "Atlas ha conseguido acabar con éxito numerosas misiones y ha acumulado 24 puntos de experiencia. Con esto podrá aumentar su atributo de destreza de 6 a 7, o utilizar 15 puntos para aumentar su Técnica de Combate de 3 a 4 y emplear los 9 puntos sobrantes en incrementar su Carisma de 3 a 4."

También se pueden adquirir nuevas Bendiciones o Técnicas de Combate.

El coste para las nuevas Bendiciones afines es de 5 puntos y el de las Bendiciones de otro dios es de 7 puntos.

Para obtener una Técnica de Combate nueva, de otra escuela, se deberán gastar 7 puntos de Experiencia.

Si se quiere obtener una Ventaja o Desventaja deberá negociar con el director de juego, una cifra orientativa, sería doblando el valor en puntos de la Ventaja.

Para las Desventajas la cosa puede no ser tan fácil, ya que los héroes no deberían ganar puntos de experiencia de una forma que no fuese jugando, así que las Desventajas no se pueden "comprar" con puntos de experiencia, pero el Director de juego puede utilizarlas en los personajes al finalizar una aventura en forma de castigos. Por ejemplo, un héroe que haya sido engañado múltiples veces por sus compañeros o por los enemigos debería ser castigado con la Desventaja "Crédulo", mientras que si otro héroe ha fallado todas sus tiradas importantes podría ser castigado con "Cenizo".

Todas estas modificaciones deben ser tratadas con sumo cuidado, porque puede afectar mucho a los personajes y a los jugadores ya que un mal día lo puede tener cualquiera.

Fama

La fama ya se ha explicado anteriormente, pero cabe recordar que finalizar las aventuras con éxito, siempre debe significar un pequeño aumento en la fama de los Héroes.

Cuando se supere la Fama necesaria para aumentar el Rango del héroe, recibirá automáticamente los beneficios del aumento.

Si un héroe disminuye los puntos de Fama de alguna forma, perderá los beneficios del rango, aunque podrá volver a ganarlos si recupera la Fama.

Ejemplo de Combate

Arismes y Phelías (*Perfiles en las paginas 67 y 68*) son atacados por sorpresa por un peligroso Behemoth (*Perfil en pagina 95*).

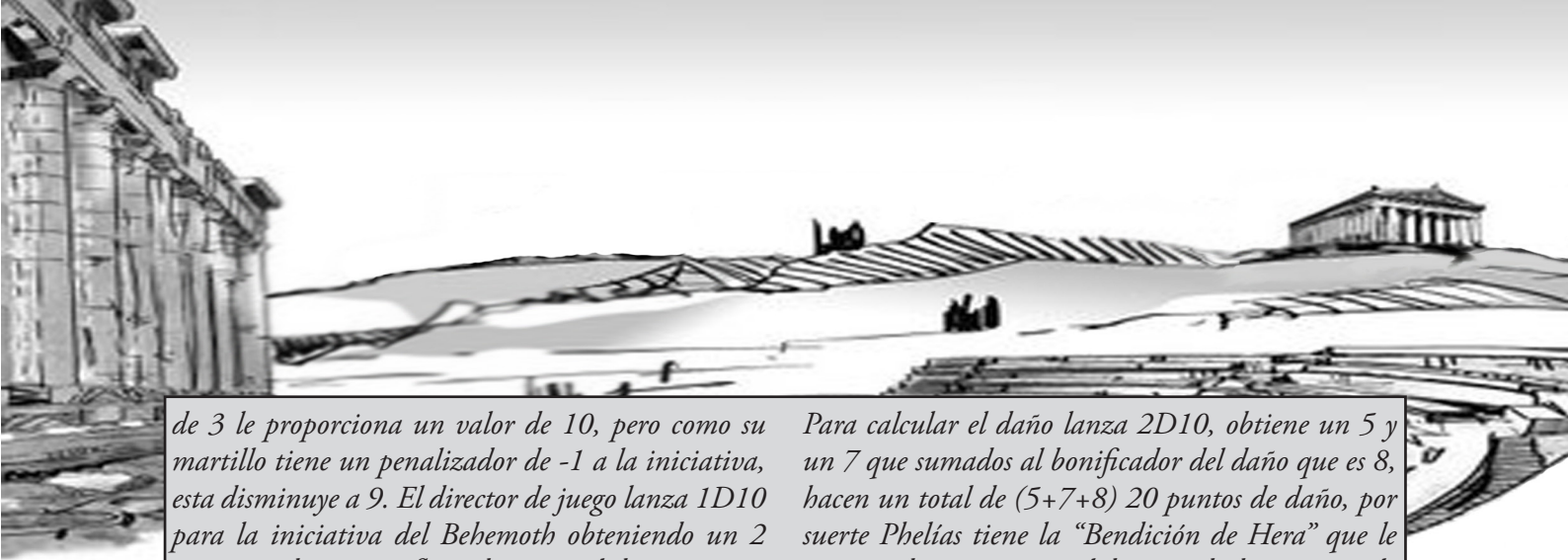
Como son sorprendidos por sorpresa, el Behemoth ataca en primer lugar embistiéndolos. Cada héroe deberá superar una tirada de 1D10 + Reflejos de dificultad 10.

Lanzan los dados y Phelías obtiene un 8 (superando la tirada) y Arismes un 2 (fallando la tirada).

Arismes es embestido y recibe 6D10 de daño, el director entonces lanza los dados obteniendo (6,7,3,1,2,9) en total 28 puntos de daño que son restados a la vitalidad del héroe.

Ahora es el momento de calcular la iniciativa, puesto que el ataque sorpresa del Behemoth no les da ninguna oportunidad de contraatacar.

Lanzan los dados y Arismes obtiene un 4 que sumados a sus reflejos le da una iniciativa de 8. Phelías obtiene un 7 que sumado a su atributo de reflejos



de 3 le proporciona un valor de 10, pero como su martillo tiene un penalizador de -1 a la iniciativa, esta disminuye a 9. El director de juego lanza 1D10 para la iniciativa del Behemoth obteniendo un 2 que sumados a sus reflejos da un total de 5.

El orden del combate será, en primer lugar Phelías, después Arismes y el Behemoth actuará el último, el director decide seguir este orden para el resto del combate, para agilizar las cosas.

Phelías va equipado con un *Martillo* (daño 1D10+Fx2) y como tiene la ventaja *Maestría en Combate*, añade otro +3 al daño. También lleva como escudo una *Pelta* que le proporciona un +1 a su DI, sienta el total 8.

Decide atacar de forma normal y lanza 1D10 obteniendo un 2, que sumado a su *Destreza* de 4 ($2+4=6$), no consigue igualar o superar la DI del Behemoth que es 9.

Es el turno de Arismes y este va equipado con un *Kopis* (daño 1D10+2+F) y un *Aspis* que en total le proporcionan una DI de 10.

Decide utilizar la bendición “*Electrificar Arma*” y lanza 1D10 obteniendo un 6, que sumados a su *inteligencia* hace un total de 9, igualando la dificultad y superando la tirada.

Este turno no podrá realizar mas acciones, pero durante los próximos 3 turnos obtendrá un bonificador de +9 al daño de su *Kopis*, que además será de tipo eléctrico.

El Director de Juego decide que el Behemoth atacará a Phelías, por ser el héroe que ha intentado causarle daño.

Lanza 1D10 para impactar y obtiene un 7, que sumado a su *Destreza* ($7+4=11$), consigue superar la DI del héroe, que en este caso era de 8.

Para calcular el daño lanza 2D10, obtiene un 5 y un 7 que sumados al bonificador del daño que es 8, hacen un total de $(5+7+8)$ 20 puntos de daño, por suerte Phelías tiene la “*Bendición de Hera*” que le permite disminuir en 5 el daño recibido, así que solo resta 15 de su *Vitalidad*.

Empieza una nueva ronda y Phelías decide utilizar la técnica de combate *Golpe de Fe*, que termina con sus acciones este turno y le permite impactar automáticamente en el siguiente.

Arismes, con su *Kopis* ya electrificado decide atacar al Behemoth.

Lanza 1D10 y obtiene un 9 ($9+6=15$), impactando con éxito. Para calcular el daño lanza 1D10 y obtiene un 8, que sumado a todos sus bonificadores por arma dan un total de $(8+2+5+9=24)$. Como el Behemoth tiene una coraza de 4, el daño final es 20.

Como el Behemoth ha recibido daño eléctrico, deberá superar una tirada de resistencia con dificultad 11.

Lanza el dado y obtiene un 1, que no le sirve para superar la tirada y pierde su siguiente turno.

El turno vuelve a Phelías, que impactará automáticamente, así que solo tendrá que lanzar 1D10 para calcular el daño.

Obtiene un 3 que sumados a sus bonificadores hace un total de $(3+8+3=14)$, causando al Behemoth 10 puntos de *Vitalidad*, ya que hemos restado 4 por la coraza.

Ahora le tocaría el turno a Arismes, aun con el arma electrificada. Pero hasta aquí dejamos el ejemplo de combate...



“Tan pronto como Héctor vio a su hermano Polidoro cogiéndose las entrañas y encurvado hacia el suelo, se le puso una nube ante los ojos y ya no pudo combatir a distancia; sino que, blandiendo la aguda lanza e impetuoso como una llama, se dirigió al encuentro de Aquiles. Y éste, al advertirlo, saltó hacia él, y dijo muy ufano estas palabras:

—Cerca está el hombre que ha inferido a mi corazón la más grave herida, el que mató a mi compañero amado. Ya no huiremos asustados, el uno del otro, por los senderos del combate.

Y mirando con torva faz al divino Héctor, le gritó: —¡Acércate para que pronto llegues de tu perdición al término!

Sin turbarse le respondió Héctor, el de tremolante casco: —¡Pelida! No esperes amedrentarme con palabras como a un niño; también yo sé proferir injurias y baldones. Reconozco que eres valiente y que estoy por muy debajo de ti. Pero en la mano de los dioses está si yo, siendo inferior, te quitaré la vida con mi lanza; pues también tiene afilada punta.

En diciendo esto, blandió y arrojó la ingente lanza; pero Atenea con un tenue soplo apartóla del glorioso Aquiles, y el arma volvió hacia el divino Héctor y cayó a sus pies. Aquiles acometió, dando horribles gritos, a Héctor, con intención de matarle; pero Apolo arrebató al troyano, haciéndolo con gran facilidad por ser dios, y lo cubrió con densa niebla. Tres veces el divino Aquiles, ligero de pies, atacó con la broncea lanza; tres veces dio el golpe en el aire. Y cuando, semejante a un dios, arremetía por cuarta vez, increpó el héroe a Héctor con voz terrible, dirigiéndole estas aladas palabras:

—¡Otra vez te has librado de la muerte, perro! Muy cerca tuviste la perdición, pero te salvó Febo Apolo, a quien debes de rogar cuando sales al campo antes de oír el estruendo de los dardos. Yo acabaré contigo si

más tarde te encuentro y un dios me ayuda. Y ahora perseguiré a los demás que se me pongan al alcance.

Así dijo; y con la lanza hirió en medio del cuello a Dríope, que cayó a sus pies. Dejóle, y al momento detuvo a Demuco Filetórída, a quien pinchó con la lanza en una rodilla, y luego quitóle la vida con la gran espada. Después acometió a Laógono y a Dárdano, hijos de Biante: habiéndolos derribado del carro en que iban, a aquél le hizo perecer arrojándole la lanza, y a éste hiriéndole de cerca con la espada.

También mató a Tros Alastórída, que vino a abrazarle las rodillas por si, compadeciéndose de él, que era de la misma edad del héroe, en vez de matarle le hacía prisionero y le dejaba vivo. ¡Insensato! No comprendió que no podría persuadirle, pues Aquiles no era hombre de condición benigna y mansa, sino muy violento. Ya aquél le tocaba las rodillas con intención de suplicarle, cuando le hundió la espada en el hígado: derramóse éste, llenando de negra sangre el pecho, y las tinieblas cubrieron los ojos del teucro, que quedó exánime. Inmediatamente, Aquiles se acercó a Mulio; y metiéndole la lanza en una oreja, la broncea punta salió por la otra. Más tarde, hirió en medio de la cabeza a Equeclo, hijo de Agenor, con la espada provista de empuñadura: la hoja entera se calentó con la sangre, y la purpúrea muerte y el hado cruel velaron los ojos del guerrero.

Posteriormente, atravesó con la broncea lanza el brazo de Deucalión, en el sitio donde se juntan los tendones del codo; y el teucro esperóle, con la mano entorpecida y viendo que la muerte se le acercaba: Aquiles le cercenó de un tajo la cabeza, que con el casco arrojó a lo lejos, la médula salió de las vértebras y el guerrero quedó tendido en el suelo.

Dirigióse acto seguido contra Rigmo, ilustre hijo de Píroo, que había llegado de la fértil Tracia, y le hirió



en medio del cuerpo: clavóle la broncea lanza en el pulmón, y le derribó del carro. Y como viera que su escudero Areítoo torcía la rienda a los caballos, envasóle la aguda lanza en la espalda, y también le hizo caer a tierra, mientras los corceles huían espantados.

De la suerte que al estallar abrasador incendio en los hondos valles de árida montaña, arde la poblada selva, y el viento mueve las llamas que giran en todas direcciones; de la misma manera, Aquiles se revolvió furioso con la lanza! persiguiendo, cual una deidad, a los que estaban destinados a morir; y la negra tierra manaba sangre. Como uncidos al yugo dos bueyes de ancha frente para que trillen la blanca cebada en una era bien dispuesta, se desmenuzan presto las espigas bajo los pies de los mugientes bueyes; así los solípedos corceles, guiados por Aquiles, hollaban a un mismo tiempo cadáveres y escudos; el eje del carro tenía la parte inferior cubierta de sangre y los barandales estaban salpicados de sanguinolentas gotas que los cascos de los corceles y las llantas de las ruedas despedían. Y el Pelida deseaba alcanzar gloria y tenía las manos manchadas de sangre y polvo.”

Versos 419-503 del Canto XX de La Iliada
Homero



Equipo

Armas

A continuación se dará una descripción de las armas y sus atributos para usarlos en el juego.

Tipo: El tipo de arma sirve para establecer la escuela a la que pertenece, existen 5 tipos de armas, espadas, martillos, arcos, tridentes y lanzas.

Daño: Este número o tirada significa el daño básico que causará un arma siempre que impacte correctamente, en caso de que hayan bonificadores (como multiplicadores de daño) se deberán aplicar después de calcular el daño básico del arma.

Peso: Este atributo indica la fuerza que necesita el héroe para utilizar el arma adecuadamente. Si el arma tiene Peso 4 y el héroe fuerza 3, no podrá utilizar el arma. Cuando calculemos el Peso del arma deberemos sumar también el peso del escudo, si el héroe posee uno.

DI (Dificultad de Impacto): Se trata de un bonificador o penalizador a nuestra DI que nos da el arma cuando la usemos.

Efectos: Algunas armas tienen algún efecto especial, como aumentar o disminuir la iniciativa.

Espacio para runas: Número de runas que se pueden introducir en el arma.

Precio: Se trata de la cantidad de Dracmas que nos costará el arma.

Parazonio

La daga griega. Solían llevarla como símbolo de estatus los oficiales griegos sujeto con una correa en el lado izquierdo de la cintura. Podían estar muy bien elaboradas con decoraciones intrincadas.

Espada Corta

Una espada corta es un arma ágil y de fácil manejo, se solían llevar atadas al cinturón o escondidas en los escudos, su tamaño no solía sobrepasar los 50 centímetros desde la empuñadura hasta la punta.

Xifos

Es una espada corta de doble filo utilizada por los griegos antiguos. La hoja medía 35-50cm y 4-5 cm de ancho. No tenía guarda, sino una espiga transversal o una hoja metálica que protegía la mano. Normalmente, se colgaba de un tahalí situado en la axila izquierda. Era un arma secundaria empleada después de la lanza o la jabalina.

Kopis

Es una espada de un solo filo, con una hoja robusta y curvada hacia dentro, de unos 60 cm de largo estaba preparada para literalmente seccionar al enemigo atacando con potentes estocadas.

Espada larga de Ifícrates

Esta espada tenía una longitud superior, unos 70 cm, y era más estrecha (unos 3 cm). Fue introducida en el ejército Ateniense por el general Ifícrates, aunque nunca llegó a imponerse por los costes que suponía equipar toda una hueste con esta espada, excepto en la infantería de línea don-



de tuvo bastante éxito.

Podía emplearse a una mano y de hecho la empuñadura estaba pensada para ello.

Espada a dos Manos

Las espadas a dos manos no son muy populares en Grecia, porque en una batalla dejan mucho cuerpo al descubierto y no permiten llevar escudo. La hoja de estas espadas puede llegar a un metro de longitud y la empuñadura hasta 30 centímetros.

Martillo

El martillo no es una arma frecuente, es más utilizada como utensilio a la hora de forjar otras armas y armaduras. Debido a su gran peso, no lo convierte en un arma rápida aunque se puede combinar con escudo permitiendo así causar un gran daño sin perder la protección,

Martillo a dos manos

Se trata de un arma contundente y poderosa, aunque un poco lenta y difícil de manejar, pero el gran daño que suele provocar compensan todos sus defectos.

Mangual

Compuesta por un mango unido a una corta cadena que acaba en una bola con pinchos, este arma se ha considerado siempre un arma de gladiadores.

Rápida aunque complicada de dominar, suele causar un gran daño en distancias cortas.

Tridente

Utilizado por los pescadores también se ha utilizado como arma desde hace muchos años, siendo además el símbolo de Poseidón. Sus 3 puntas afiladas son muy útiles para atacar los órganos vita-

les de sus enemigos causando varias hemorragias a la vez.

Tridente a dos manos

La longitud del Tridente a dos manos es la única diferencia con su otra versión, aunque no se puede combinar con un escudo, causa mucho más daño al utilizarse con la fuerza de los dos brazos.

Jabalina

Esta arma es una versión mas corta que la lanza tradicional, era escondida en el escudo y utilizada en los combates de media distancia.

Lanza

Es un arma muy empleada en las formaciones de batalla y a menudo se utiliza como arma arrojadiza al principio de un combate. No suele medir más de un metro y se suele llevar a la espalda, enganchada con el escudo.

Lanza a dos manos

Una versión más larga de la lanza suele tener 2 puntas afiladas, una a cada extremo y es más empleada en los combates a corta-media distancia, gracias a su versatilidad y fácil manejo.

No suele ser mucho mas grande que la lanza corriente.

Arco

Este arco corto suele emplearse como arma complementaria, para causar daño al enemigo a distancia.

Arco de Batalla

Este arco es muy utilizado por las amazonas y los cazadores que buscan presas grandes, porque es capaz de causar un gran daño, con el mínimo riesgo.



Flechas

Hay varios tipos de flechas, aunque su cuerpo es de madera, la punta suele variar, para causar más daño o algún otro efecto adicional

Flechas de Madera

La clásica flecha afilada.

Flechas Punta de Hierro

Con una punta de hierro, esta flecha es capaz de causar un daño mayor.

Flecha Silbadora

Cuando se lanza emite un zumbido, producido por su punta agujereada, ideal para distraer a los enemigos o para enviar señales.

Escudos

Los escudos son el complemento especial para las armas cortas, ya que aumentan la dificultad de impacto del héroe que las usa, aunque tienen un inconveniente, el peso.

Los escudos no se pueden utilizar con armas a dos manos o arcos.

Pelta

Escudo ligero propio de la infantería ligera llamada *Peltastas*. Tenía forma de media luna (el lado cóncavo hacia arriba) y estaba realizada con un armazón de madera, a menudo de mimbre recubierto de piel de cabra o cordero.

Aspis

Escudo mediano (40-50 cm de diámetro) redondo y ovalado por la cara externa, con un asa central. Pensado para cubrirse fácilmente el pecho con él y combinar con espada.

Está hecho con capas de cuero superpuestas, aunque también los hay de madera con los bordes de hierro o bronce. Incluso algunos llevan una plancha de metal en la parte exterior del escudo y un *clípeo* (pieza metálica puntiaguda en el centro). En la parte interna además de la agarradera central remachada, llevan una correa de cuero igual a su diámetro, para poder llevarlo en la espalda.

Hoplón

Escudo pesado de gran tamaño (diámetro 90-110 cm) que utilizaban habitualmente los Hoplitas (Infantería pesada).

Se elabora con láminas de madera curvadas y encoladas. La parte interior es de cuero y el exterior se cubre habitualmente con una lámina delgada de bronce de medio centímetro de espesor.

Su peso ronda los 7 kilos. Pensado para la lucha en falange y combinado con lanza.

Escudo de Torre (o en 8)

Realizado en materiales perecederos (mimbre, pieles de animales, tela) y formado por un armazón de madera abombada en dos lóbulos superpuestos, confiriéndole vagamente una forma de 8 sobre la que son cosidas varias pieles de bueyes.

El cuero tensado y secado tiene la propiedad de ser más resistente a la penetración de las flechas, incluso las lanzas.

Se suspende en la espalda por el *telamón*, una correa de cuero, que deja las manos del combatiente libres. Situada delante durante el enfrentamiento, el escudo es vuelto a echar sobre la espalda en caso de desplazamiento de la tropa o en caso de fuga.

Nombre	Tipo	Daño	Peso	DI	Efectos	Espacios para Runas	Precio
Parazonio	Espada	1D6+F	1	-	+3 Iniciativa	-	150
Espada Corta	Espada	1D10+1+F	2	-	+1 Iniciativa	1	400
Xifos	Espada	1D10+F	1	-	+2 Iniciativa	1	300
Kopis	Espada	1D10+2+F	2	-	+1 Iniciativa	1	450
Espada larga de Ificrates	Espada	1D10+3+F	2	-	-	1	500
Espada a 2 manos	Espada	1D20+F	3	-1	-2 Iniciativa	2	650
Martillo	Martillo	1D10+Fx2	3	-1	-1 Iniciativa	1	600
Martillo a 2 manos	Martillo	1D20+Fx2	5	-2	-3 Iniciativa	2	750
Mangual	Martillo	1D10+3+F	3	-1	-1 Iniciativa	1	650
Tridente	Tridente	1D12+F	2	-	+2 Iniciativa	1	550
Tridente a 2 manos	Tridente	1D12+Fx2	3	-1	+1 Iniciativa	2	675
Jabalina	Lanza	1D10+F	1	-	+3 Iniciativa	-	350
Lanza	Lanza	1D10+F	1	-	+2 Iniciativa	1	300
Lanza a 2 manos	Lanza	1D10+Fx2	2	-1	+1 Iniciativa	2	400
Arco	Arco	Flechas	2	-1	+4 Iniciativa	1	475
Arco de Batalla	Arco	Flechas +3	3	-2	+3 Iniciativa	2	550
Flecha de Madera	Flecha	1D10	-	-	-	-	1
Flecha de Punta de Hierro	Flecha	1D10+3	-	-	-	-	3
Flecha Silbadora	Flecha	1D10-3	-	-	Especial	-	3
Pelta	Escudo	-	1	+1	-	-	350
Aspis	Escudo	-	2	+2	-1 Iniciativa	1	525
Hoplón	Escudo	-	3	+3	-2 Iniciativa	1	600
Escudo de Torre	Escudo	-	3	+3	-1 Iniciativa -1 Destreza	2	650



Armaduras

Las armaduras proporcionan una protección adicional a los héroes, aunque algunas de ellas no tengan efectos directos sobre la DI, pueden reducir el daño recibido o tener otras ventajas.

Tipo: Los tipos de armaduras representan la posición del cuerpo donde se colocan, así que nunca podremos tener dos armaduras en el mismo sitio, a no ser que se indique lo contrario.

Hay 4 tipos: Cascos, Completa (afecta al torso y la cintura), Hombreras y Sandalias.

Daño: El daño indicado en las armaduras está indicado con un número negativo, para representar el daño que reducen con cada impacto.

Pilos

Este pequeño casco de metal recubierto por un trozo de cuero protege un poco del daño recibido por el héroe

Yelmo Calcídico

Este casco de metal protege la cabeza y parte de la cara del héroe, impide la visión lateral.

Yelmo Corintio

El Yelmo Corintio que es totalmente cerrado. El más antiguo y que mejor protege. Es muy pesado y caluroso, no tiene visión lateral y se oye con dificultad con él puesto. Llevaba un fieltro interior cosido al metal para evitar rozaduras en el cuero cabelludo. Es con mucho el más popular y se le solía incorporar un penacho o cresta para intimidar al enemigo.

Hombreras de cuero

Las hombreras añaden un poco de protección a

los hombros y a la parte alta del brazo.

Hombreras de bronce

Estas hombreras añaden mucha protección al héroe, aunque quitan un poco de velocidad a sus acciones.

Coraza de Cuero

Hecha en cuero o tejido curtido endurecido hervido con cera y aceite.

Aunque la protección es menor que con la coraza de bronce, se gana en movilidad.

Coraza de Bronce

La formaban dos piezas de bronce, peto y espalda. El cuello y las ingles carecen de protección. Suelen pesar entre 15 y 20 kilos. Se necesita ayuda para colocarla. Son hechas a medida del combatiente y reducen sensiblemente la movilidad.

Linothórax

Esta armadura completa constaba de varias capas de lino pegadas para formar una camisa gruesa. Aunque el lino se consideraba armadura adecuada, a menudo se reforzaban con escamas o láminas cosidas con alambre.

Armadura Barbara

Algunos pueblos bárbaros del norte, confeccionan ingeniosas y efectivas armaduras con una especie de árbol autóctona muy flexible pero altamente resistente. Consiste en una base blanda de cuero combinada con láminas moldeadas de madera.

Unos de los pocos inconvenientes de esta armadura es el agua y la humedad, ya que ésta se hincha volviéndose inservible.

Armadura de Dendra

Es una armadura muy compleja hecha de bronce y cuero, que consta de dos partes principales, una



para el pecho y otra para la espalda, posee grandes hombreras que cubrían hasta la mitad del brazo y un cubre-nunca. Las planchas curvas protegen al guerrero hasta los muslos

Grebas

Protección fabricada en cuero, ofrece una protección ligera para la parte delantera de la pierna que cubre tobillo y tibia.

Grebas de Bronce

Protección para la pierna, con una protección de bronce, que cubre desde tobillo hasta rodilla incluyendo una muslera que va cogida con tiras de cuero.

Sandalias de Combate

Estas sandalias están pensadas para ayudar a los héroes, permitiéndoles realizar movimientos más ágiles, van atadas casi hasta la rodilla.

Nombre	Tipo	Daño	Peso	DI	Efectos	Precio
Casco Pequeño	Casco	-1	-	-	-	150
Yelmo Calcídico	Casco	-2	-	-	-1 Percepción	250
Yelmo Corintio	Casco	-3	1	-	-1 Percepción	300
Hombreras de cuero	Hombreras	-1	-	-	-	200
Hombreras de bronce	Hombreras	-2	1	-	-1 Iniciativa	350
Coraza de Cuero	Armadura	-2	1	+1	-	500
Coraza de Bronce	Armadura	-3	2	+2	-1 Iniciativa -1 Destreza	650
Linothórax	Armadura + Hombreras	-3	2	+2	-	750
Armadura Barbara	Armadura + Hombreras	-3	2	+2	Duplica su peso al mojarse	700
Armadura de Dendra	Armadura + Hombreras	-4	3	+3	-1 Iniciativa -1 Destreza	950
Grebas	Grebas	-1	-	-	-	150
Grebas de Bronce	Grebas	-2	-	-	-1 Iniciativa	250
Sandalias de Combate	Sandalias	-	-	-	+1 Agilidad (cuando se rea- licen acciones como correr)	100



Runas

Las runas permiten añadir efectos adicionales a las armas y escudos.

Runa de Zeus (Rayo) 1.500 Dracmas
Añade daño de Rayo a los ataques con el arma o resistencia elemental al Rayo, si la runa se encuentra en un escudo.

Runa de Poseidón (Hielo) 1.500 Dracmas
Añade daño de Hielo a los ataques con el arma o resistencia elemental al Hielo, si la runa se encuentra en un escudo.

Runa de Atenea 1.500 Dracmas
+1 Inteligencia.

Runa de Ares 1.500 Dracmas
+3 al daño causado. (solo para armas)

Runa de Artemisa 1.500 Dracmas
+1 Agilidad.

Runa de Apolo (Fuego) 1.500 Dracmas
Añade daño de Fuego a los ataques con el arma o resistencia elemental al Fuego, si la runa se encuentra en un escudo.

Runa de Hefesto 1.500 Dracmas
+1 Destreza.

Runa de Hermes 1.500 Dracmas
+1 Destreza.

Runa de Hera 1.500 Dracmas
-3 al daño recibido. (solo para armaduras)

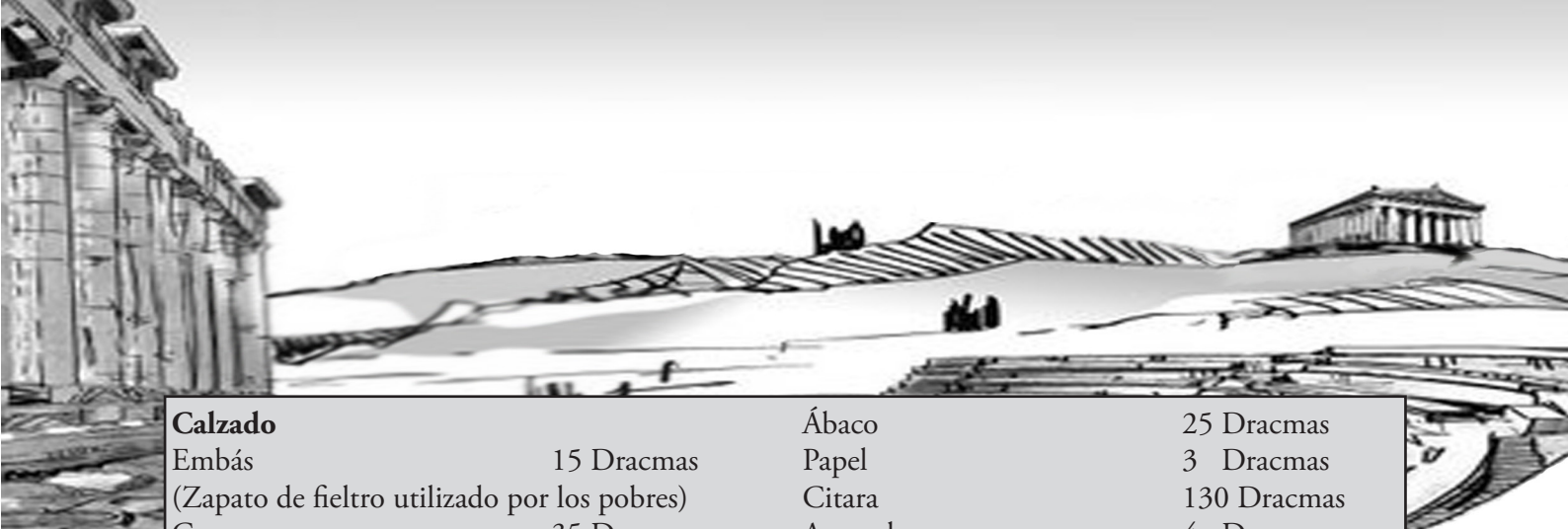
Runa de Dioniso 1.500 Dracmas
+1 DI.

Otros Objetos

Aquí podrás encontrar una pequeña lista de los objetos que quieran comprar los jugadores, aunque el precio siempre puede variar entre regiones o entre distintos mercaderes.

Ropa

Abrigo de algodón	60 Dracmas
Abrigo de lana	50 Dracmas
Camisa de lino	10 Dracmas
Camiseta de Lino	8 Dracmas
Capa de Viaje	20 Dracmas
Chal de seda fina	45 Dracmas
Chaleco	6 Dracmas
Clámide	40 Dracmas
Cinturón	5 Dracmas
Exómida	25 Dracmas
Himation	28 Dracmas
Gorro de lana	15 Dracmas
Gorro de algodón	15 Dracmas
Guantes de cuero	15 Dracmas
Manto	25 Dracmas
Pantalones de cuero	40 Dracmas
Pantalones de lana	40 Dracmas
Peplo	28 Dracmas
Quitón	40 Dracmas
(vestido femenino sencillo)	
Sombrero de abrigo	12 Dracmas
Sombrero de ala ancha	10 Dracmas
Taparrabos	3 Dracmas
Toga completa	50 Dracmas
Tela	7 Dracmas/m2
Tribón (Manto de viajero)	25 Dracmas
Túnica Ligera corta	25 Dracmas
Túnica Gruesa	30 Dracmas



Calzado

Embás	15 Dracmas
(Zapato de fieltro utilizado por los pobres)	
Coturno	35 Dracmas
(Bota gruesa usada especialmente por cazadores)	
Sandalias	22 Dracmas
Sandalias altas	28 Dracmas
Botas de piel	40 Dracmas
Botas de piel reforzadas	35 Dracmas
Botas de cuero reforzadas	50 Dracmas
Botas de nieve	40 Dracmas
Zapatos de sigilo	50 Dracmas

Comida

Maza	5 Dracmas
Pan	7 Dracmas
Queso	10 Dracmas/kg
Fruta	8 Dracmas/kg
Frutos secos	10 Dracmas/kg
Verduras	15 Dracmas/kg
Aceitunas	10 Dracmas/kg
Carne de cerdo	13 Dracmas/kg
Cordero	20 Dracmas/kg
Pescado	13 Dracmas/kg
Caldo negro (en Esparta)	10 Dracmas/kg
Miel	18 Dracmas/kg

Bebida

Kykeon	6 Dracmas/litro
Agua	2 Dracmas/litro
Leche de cabra	4 Dracmas/litro
Hidromiel	5 Dracmas/litro
Vino	8 Dracmas/litro

Objetos Cotidianos

Abanico	10 Dracmas
Sombrilla	20 Dracmas
Jabón	7 Dracmas
Navaja	30 Dracmas
Máscara de teatro	50 Dracmas

Ábaco	25 Dracmas
Papel	3 Dracmas
Citara	130 Dracmas
Antorcha	4 Dracmas
Espejo pequeño	15 Dracmas
Copa	10 Dracmas
Jarra	12 Dracmas
Taburete	25 Dracmas
Silla de madera cómoda	35 Dracmas
Sillón acolchado (Thronos)	60 Dracmas
Mesa (para 4 comensales)	50 Dracmas
Mesa (para 6 comensales)	70 Dracmas
Banco de madera	50 Dracmas
Litera	70 Dracmas
Cama confortable	100 Dracmas
Esterilla para suelo	20 Dracmas
Aguja de costura	1 Dracma
Hilo	1 Dracma
Vela	2 Dracmas
Bañera de Barro	50 Dracmas
Lámpara de Barro	10 Dracmas
Lámpara de Plata	30 Dracmas

Utensilios para Viajes

Raciones de Viaje (para 3 días)	7 Dracmas
Cayado	6 Dracmas
Frasco de Aceite	10 Dracmas
Farol (de aceite)	12 Dracmas
Yesca y pedernal	3 Dracmas
Cuerda (1m)	2 Dracmas
Saco de dormir	40 Dracmas
Pellejo de agua	3 Dracmas
Objetos personales básicos (Tenedor, cuchara, taza, cazo, cuenco, plato, toalla, jabón)	25 Dracmas
Piedra de afilar	6 Dracmas
Ganzúas (calidad normal)	5-12 Dracmas
Tienda de campaña (para 1 persona, incluye cuerdas)	15 Dracmas
Tienda de campaña (Grande)	25 Dracmas



Animales

Oveja	37 Dracmas
Cabra	43 Dracmas
Cerdo	56 Dracmas
Gallina	24 Dracmas
Burro	60 Dracmas
Caballo joven	800 Dracmas
Caballo de Guerra	1200 Dracmas

Herramientas

Pico	25 Dracmas
Pala	20 Dracmas
Palanca	15 Dracmas
Martillo pequeño	60 Dracmas
Hachuela	70 Dracmas
Molde para velas	8 Dracmas
Pinzas de metal	18 Dracmas
Sierra	50 Dracmas

Casas y Alojamiento

Por una noche de alojamiento

Suelo de una posada	3 Dracmas
Dormitorio comunal	6 Dracmas
Habitación privada simple	10 Dracmas
Una comida (incluye vino)	8 Dracmas
Jarra de vino (600 ml)	5 Dracmas

Compra

Refugio de Pastor	600 Dracmas
Casa de Madera y paja	1000 Dracmas
Casa de Barro y Cal	5000 Dracmas
Casa de piedra	10000 Dracmas
Almacén de madera pequeño	3000 Dracmas

Entrada a Espectáculos

Laúd	30 Dracmas
Flauta	20 Dracmas
Lira	35 Dracmas
Teatro	50 Dracmas

Transporte

Tierra

Carro	200 Dracmas
Carro de batalla	1600 Dracmas
Cuadriga	3400 Dracmas
Albarda	40 Dracmas
Silla, bocado y bridas (silla para llevar equipo, no jinetes)	60 Dracmas

Mar

Canalete (remo corto)	25 Dracmas
Barco de vela pequeño	500 Dracmas
Barco Mercante	3000 Dracmas
Pentecontera	17000 Dracmas
Birreme fenicio	24000 Dracmas
Trirreme	36000 Dracmas
Cuatrirreme	48000 Dracmas
Quinquerreme	52000 Dracmas
Galera	60000 Dracmas
Mástil de Abeto	5000 Dracmas
Vela de Lino	2000 Dracmas
Espolón de Bronce	8000 Dracmas

** Los transportes no incluyen animales de carga ni tripulación.*

Animales y Monturas

Caballo de monta	1000 Dracmas
Mula	100 Dracmas
Buey	400 Dracmas
Perro Pastor	40 Dracmas



Bestiario

Este bestiario incluye muchos de los enemigos que se enfrentaran a los héroes, los familiares que les podrán acompañar y las distintas transformaciones que pueden sufrir algunos héroes.

El director de juego podrá utilizar estos perfiles o ajustarlos como desee, así como inventar habilidades nuevas o crear sus propios enemigos.

Habilidades

Las habilidades que se describen a continuación, están especialmente diseñadas para algunos monstruos o bestias.

Aliento (Daño)

El monstruo lanza una potente llamarada por la boca, quemando a todos los héroes cercanos.

El aliento afecta a todos los pj que se encuentren en combate, no se necesitara ninguna tirada para impactar, pero los héroes tendrán una oportunidad de esquivarlo si superan una tirada de 1D10 + Reflejos de dificultad 10. Los que no superen esta tirada recibirán el daño (tira los dados de daño para cada Pj).

Ataque Múltiple (Numero de Ataques)

El monstruo dispone de varias cabezas o múltiples extremidades y se vale de todas ellas para poner en peligro a los héroes.

La criatura con esta regla podrá atacar tantas veces por turno como numero de Ataques tenga en esta habilidad.

*No se podrá utilizar el ataque múltiple para combinarlo con otra bendición o habilidad como

barrido, aliento, mirada petrificante... etc.

Barrido (Daño)

El enemigo lanza un peligroso ataque con la cola o con cualquier arma grande.

El barrido afectara a todos los héroes cercanos al enemigo, se deberá tirar para impactar y para herir a cada uno de la manera habitual.

Coraza (Daño)

El monstruo esta cubierto por una piel mas gruesa y resistente que le protege de los ataques enemigos.

Cada vez que el monstruo reciba daño, se reducirá el daño recibido.

Daño Elemental (elemento)

Esta criatura esta vinculada fuertemente a un elemento y esto le permite causar mas daño a los enemigos vulnerables.

Los ataques del monstruo causan daño del elemento indicado.

Embestida

La gran fuerza del enemigo permite arrollar a un héroe, causándole graves heridas.

El monstruo con esta regla atacara a uno o varios héroes, y no necesitara ninguna tirada para impactar, cada héroe deberá superar una tirada de 1D10 + Reflejos de dificultad 10. Si no se supera esta tirada recibirá el daño que será de 1D10 por cara punto de Fuerza del monstruo.

Mirada Petrificante

Este peligroso ataque puede convertir al héroe menos precavido en una estatua de piedra.



La mirada petrificante solo afectara a un Héroe, y deberá superar una tirada de 1D10+Resistencia de Dificultad 10, o se convertirá en Piedra. Un héroe convertido en piedra solo podrá volver a la vida si muere el monstruo que lo ha convertido.

Regeneración (Tirada)

La criatura posee unas cualidades regenerativas sorprendentes y recuperara vitalidad rápidamente, mientras intenta acabar con sus enemigos.

Un monstruo con esta habilidad recuperara tantas heridas como salga en su tirada de regeneración, esta tirada se efectuara en el turno del monstruo antes de efectuar sus ataques. Si el este turno no puede realizar ninguna acción por culpa de algún efecto como parálisis o congelación deberá tirar para regenerarse igualmente.

Resistencia/Inmunidad Elemental (Elemento)

Esta criatura esta muy adaptada a algún elemento como por ejemplo las bajas temperaturas.

Siempre que el monstruo se vea afectado por un arma o efecto que causa daño del elemento que resiste, vera reducido el daño recibido a la mitad si se tiene *Resistencia* o reducido a 0 si se tiene *Inmunidad* (esta modificación se efectúa después de aplicar los modificadores por armadura).

Veneno

El monstruo introducirá veneno a sus enemigos mediante sus colmillos o garras envenenadas.

Si un héroe recibe daño de un monstruo con la habilidad veneno, sufrirá 1D10 puntos de daño adicionales este turno y cada turno que dure el veneno(sin poder aplicar ningún modificador).

Para curarse del envenenamiento deberá superar una tirada de Resistencia de dificultad 12 o aplicarse la medicina correspondiente.

** El daño de veneno no es acumulativo.*

Volar

La criatura posee unas fuertes alas que le permiten alzar el vuelo.

Un monstruo con esta habilidad tendrá la capacidad de volar y mientras realiza un vuelo, para huir o cualquier otra acción, solo podrá ser impactado con ataques a distancia.

Bendiciones

Algunos enemigos podrán utilizar bendiciones de los dioses de igual forma que los utilizan los héroes, con una tirada de Inteligencia.

En cada bendición estará indicado el Rango que posee, pudiendo utilizarlo como mejor le convenga al director de juego.

Tipos

Enemigo: Este es el tipo mas común, los enemigos no suelen pararse a hablar con los jugadores, solo unos cuantos como la Esfinge o los sátiros podrán entablar una conversación con el héroe, aunque esto no cambie para nada la situación.

Familiar: Los familiares son seres al servicio del héroe que los posee, le ayudaran atacando y podrán mantener conversaciones y tener su propia personalidad. Los familiares pueden morir, aunque volverán a la vida al día siguiente.

Transformación: Se da un perfil para orientar a los héroes con bendiciones que impliquen convertirse en una criatura, este perfil podrá ser negociado con el Director de Juego para ajustarlo a algunas características del personaje.

Águila

Las águilas son excelentes compañeros como familiar, ya que con un buen adiestramiento se puede conseguir llevar mensajes a larga distancia y aprovecharse de su gran vista para localizar enemigos.

Tipo: Familiar, Transformación

Tamaño: 70 centímetros de alto

Peso: 8 kg

Fuerza: oo	Presencia: ooo
Resistencia: oo	Fuerza de V.: ooo
Destreza: oooo	Carisma: ooo
Agilidad: oooo	Reflejos: ooooo
Inteligencia: ooooo	Percepción: ooooooo

Habilidades:

- Volar.

Daño: 1D10 + 2 (garras)

Vitalidad: 35 **DI:** 12

Basilisco

Pequeño reptil, con 8 extremidades, cuernos venenosos y mirada petrificante. Es muy raro encontrarse con uno, pero siempre es mejor huir que intentar enfrentarse a él.

Tipo: Enemigo

Tamaño: 1 metro de largo

Peso: 40 kg

Fuerza: ooo	Presencia: ooo
Resistencia: ooo	Fuerza de V.: ooo
Destreza: oooo	Carisma: oo
Agilidad: oooo	Reflejos: oooo
Inteligencia: ooo	Percepción: ooooo

Habilidades:

- Mirada Petrificante
- Veneno
- Regeneración (1D10 + 3).

Daño: 1D10 + 7 (garras)

Vitalidad: 72 **DI:** 9

Behemoth

Esta bestia, medio rinoceronte medio toro, a pesar de ser herbívoro, puede resultar un rival muy duro si se le hace enfurecer.

Tipo: Enemigo

Tamaño: 1.70 metro de alto

Peso: 500 kg

Fuerza: oooooo	Presencia: oooooo
Resistencia: ooooo	Fuerza de V.: oooo
Destreza: oooo	Carisma: ooo
Agilidad: ooo	Reflejos: ooo
Inteligencia: ooo	Percepción: ooo

Habilidades:

- Embestida
- Coraza (-4)

Daño: 2D10 + 8 (cuerno)

Vitalidad: 225 **DI:** 9

Buho

Este fiel compañero puede establecer fuertes vínculos de amistad con su portador, posee una visión nocturna excelente y aunque no pueda ayudar en combate, es una gran ayuda gracias a su inteligencia y capacidad de decisión.

Tipo: Familiar

Tamaño: 30 centímetros de alto

Peso: 3 kg



Fuerza: o Presencia: o
Resistencia: oo Fuerza de V.: ooooo
Destreza: oo Carisma: oooo
Agilidad: oooo Reflejos: oooo
Inteligencia: ooooooo Percepción: oooooo

Habilidades:

- Volar

Daño: 1D6+2 (garras)

Vitalidad: 29 **DI:** 10

Cartobeplas

Animal mamífero, con cuerpo de toro y cabeza de cerdo. Su espalda está cubierta de escamas que le protegen y su cabeza mira siempre hacia abajo. Su mirada puede convertir en piedra, pero por suerte su pesada cabeza hace que siempre este mirando hacia al suelo.

Tipo: Enemigo

Tamaño: 1.30 metros de alto

Peso: 320 kg

Fuerza: oooo Presencia: oooo
Resistencia: oooo Fuerza de V.: ooooo
Destreza: ooo Carisma: oo
Agilidad: ooo Reflejos: ooo
Inteligencia: oo Percepción: ooo

Habilidades:

- Mirada Petrificante

- Coraza (-3)

Daño: 1D10 + 5 (cuernos)

Vitalidad: 145 **DI:** 8

Centauro

Criatura mitad caballo, mitad hombre. Son seres inteligentes aunque de naturaleza salvaje sin leyes

ni hospitalidad, esclavos de las pasiones animales, viven en zonas apartadas, normalmente en manada y suelen cazar siempre con arcos y lanzas. Son supersticiosos y miran con frecuencia al cielo para adivinar su futuro.

Tipo: Enemigo

Tamaño: 2.10 metros de alto

Peso: 120 kg

Fuerza: oooo Presencia: oooo
Resistencia: oooo Fuerza de V.: ooo
Destreza: oooo Carisma: ooo
Agilidad: oooo Reflejos: oooo
Inteligencia: oooo Percepción: oooo

Habilidades:

- Embestida.

Daño: 1D10 + 5 (ataque con arco)

Vitalidad: 90 **DI:** 8

Centollo Gigante

Este cangrejo de proporciones gigantescas puede partir a sus enemigos por la mitad. No es muy frecuente encontrarse con uno, pero puede verse cerca de los acantilados.

Tipo: Enemigo

Tamaño: 1.50 metros de alto

Peso: 420 kg

Fuerza: ooooo Presencia: ooooo
Resistencia: ooooo Fuerza de V.: ooo
Destreza: oooo Carisma: oo
Agilidad: oooo Reflejos: oooo
Inteligencia: oo Percepción: ooo

Habilidades:

- Ataque Múltiple (2)



- Coraza (-3)

Daño: 2D6 + 5 (Pinza)

Vitalidad: 240 **DI:** 7

Ciclope

Gigantes con un solo ojo, de naturaleza tranquila, aunque suelen ver en los humanos un buen manjar. Si se les enfada son unos rivales terribles.

Tipo: Enemigo

Tamaño: 4.50 metros de alto

Peso: 320 kg

Fuerza: 000000 Presencia: 00000

Resistencia: 000000 Fuerza de V.: 00

Destreza: 000 Carisma: 00

Agilidad: 000 Reflejos: 000

Inteligencia: 0 Percepción: 00

Habilidades:

- Barrido (1D10+7)

- Coraza (-2)

Daño: 1D20 + 7 (arma)

Vitalidad: 300 **DI:** 6

Cuervo

Siempre vinculados a la muerte, los cuervos suelen traer buena suerte a quien los acompaña.

Tipo: Familiar, Transformación

Tamaño: 20 centímetros de alto

Peso: 4 kg

Fuerza: 0 Presencia: 00

Resistencia: 0 Fuerza de V.: 000

Destreza: 00 Carisma: 0

Agilidad: 0000 Reflejos: 0000

Inteligencia: 0000 Percepción: 00000

Habilidades:

- Volar

- Suerte (su portador puede repetir una tirada de 1D10 al día)

Daño: 1D6+3 (garras)

Vitalidad: 23 **DI:** 10

Dientes de Sable

Esta bestia es un pariente cercano del tigre y posee un par de enormes dientes que lo convierten en el felino mas peligroso.

Tipo: Enemigo, Familiar, Transformación

Tamaño: 1.20 metros de alto

Peso: 70 kg

Fuerza: 00000 Presencia: 00000

Resistencia: 0000 Fuerza de V.: 000

Destreza: 00000 Carisma: 0000

Agilidad: 00000 Reflejos: 00000

Inteligencia: 000 Percepción: 0000

Habilidades:

- Resistencia Elemental (Hielo)

Daño: 2D10 + 7 (garras y dientes)

Vitalidad: 120 **DI:** 9

Dragón

Grandes y poderosos reptiles, con alas, garras y que escupen normalmente fuego.

Estas criaturas de naturaleza violenta suelen vivir alejados de los humanos, en cuevas o altas montañas.

Existen dragones de varios tipos, pero aquí solo de especifica el de fuego, por ser el mas común. Para crear otro dragón de cualquier tipo, solo necesitaremos cambiar el tipo de aliento y la inmunidad elemental.



Tipo: Enemigo

Tamaño: 2.50 metros de alto

Peso: 600 kg

Fuerza: 000000

Presencia: 0000000

Resistencia: 0000000

Fuerza de V.: 0000000

Destreza: 0000000

Carisma: 000000

Agilidad: 0000

Reflejos: 0000

Inteligencia: 000000

Percepción: 000000

Habilidades:

- Ataque múltiple(2)

- Aliento (5D10)

- Barrido (1D20)

- Coraza (-5)

- Inmunidad Elemental (Fuego)

- Volar.

Daño: 2D10 + 11 (garras)

Vitalidad: 625

DI: 10

Dragón Joven

Los dragones tardan una media de 6 años en alcanzar su edad adulta y mas peligrosa. Aun así las crías abandonan el hogar a los 2 años y se alimentan de presas a menudo mas grandes que ellas, siendo los sátiros una de sus comidas favoritas.

Tipo: Enemigo

Tamaño: 1 metro de alto

Peso: 120 kg

Fuerza: 00000

Presencia: 00000

Resistencia: 00000

Fuerza de V.: 000

Destreza: 00000

Carisma: 00000

Agilidad: 00000

Reflejos: 00000

Inteligencia: 000

Percepción: 0000

Habilidades:

- Aliento (2D10)

- Resistencia Elemental (Variable)

- Coraza (-2)

- Volar

Daño: 2D10 + 7 (garras y dientes)

Vitalidad: 120

DI: 9

Duende Volador / Hada

Con forma de humano con alas de minúsculo tamaño, se utiliza como familiar por su inteligencia y porque proporciona luz.

Tipo: Familiar

Tamaño: 10 centímetros

Peso: 320 gramos

Fuerza: 0

Presencia: 0

Resistencia: 0

Fuerza de V.: 000

Destreza: 00

Carisma: 00000

Agilidad: 00000

Reflejos: 0000

Inteligencia: 0000

Percepción: 00000

Habilidades:

- Volar

- Suerte (su portador puede repetir una tirada de 1D10 al día).

Daño: 1D6-2 (armas)

Vitalidad: 9

DI: 14

Escorpión Gigante

Letal insecto que suele vivir en cuevas o túneles que el mismo excava. Suele atacar con sus poderosas pinzas, aunque su verdadero peligro esta en su aguijón venenoso

Tipo: Enemigo

Tamaño: 2.50 metros de alto



Peso: 230 kg

Fuerza: 00000	Presencia: 0000
Resistencia: 00000	Fuerza de V.: 0000
Destreza: 000	Carisma: 000
Agilidad: 0000	Reflejos: 0000
Inteligencia: 000	Percepción: 000

Habilidades:

- Ataque múltiple (2)(solo pinzas)
- Veneno (aguijón)
- Coraza (-3)

Daño: 1D10 + 5 (pinzas), 1D20+7 (aguijón)

Vitalidad: 200 **DI:** 8

Esfinge

Ser mitológico que combina rostro de mujer, cuerpo de león y alas. Es un demonio que trae la destrucción y la mala suerte allá donde va. Suele ser cruel que disfruta torturando a sus victimas.

Tipo: Enemigo

Tamaño: 1.60 metros de alto

Peso: 70 kg

Fuerza: 00000	Presencia: 000000
Resistencia: 0000	Fuerza de V.: 000000
Destreza: 000000	Carisma: 00000
Agilidad: 00000	Reflejos: 00000
Inteligencia: 000000	Percepción: 000000

Habilidades:

- Volar

Bendiciones:

- Ira de Hera (Rango 6)
- Lluvia de Meteoros (Rango 5)

Daño: 2D10 + 6 (garras)

Vitalidad: 270 **DI:** 11

Esqueleto

Estos seres de ultratumba, suelen ser guardianes de templos abandonados, o invocados por algún chaman, al no tener voluntad propia, son fieles a sus amos, siendo imposible dialogar con ellos. Algunos esqueletos fueron guerreros hace mucho tiempo, y aun conservan cierta destreza en el manejo de armas.

Tipo: Enemigo

Tamaño: 1.60 metros de alto

Peso: 45 kg

Fuerza: 000	Presencia: 0000
Resistencia: 00	Fuerza de V.: 0
Destreza: 000	Carisma: 0
Agilidad: 000	Reflejos: 000
Inteligencia: 0	Percepción: 00

Habilidades:

- Regeneración (1D6+2)

Daño: 1D10 + 3 (arma)

Vitalidad: 25 **DI:** 6

Fénix

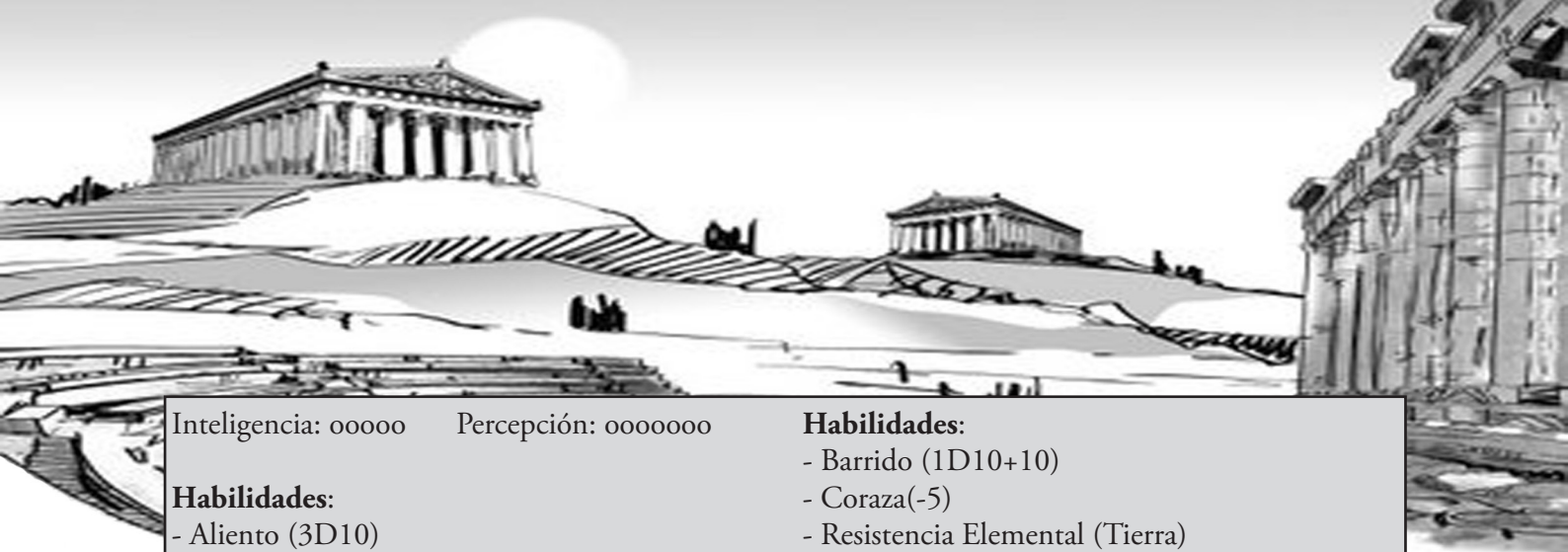
Primo lejano de las águilas, de plumaje rojo, anaranjado y amarillo incandescente, de fuerte pico y garras. Se trataba de un ave fabulosa que se consumía por acción del fuego cada 500 años, para luego resurgir de sus cenizas.

Tipo: Familiar

Tamaño: 70 centímetros

Peso: 12 kg

Fuerza: 00	Presencia: 0000
Resistencia: 0000	Fuerza de V.: 0000
Destreza: 0000	Carisma: 0000000
Agilidad: 0000	Reflejos: 00000



Inteligencia: 00000 Percepción: 0000000

Habilidades:

- Aliento (3D10)
- Daño Elemental (Fuego)
- Inmunidad Elemental (Fuego)
- Volar
- Regeneración (2D10)
- Renacer: (Si el héroe muere y el fénix aun sigue vivo, el fénix se sacrificará y el héroe recuperará todas sus heridas)

Daño: 1D10 + 7 (garras)

Vitalidad: 166 **DI:** 13

Golem

Un golem es un ser creado mágicamente a partir de alguna de las cuatro fuerzas elementales. Los golems pueden ser de cualquier elemento (Fuego, Agua, Tierra, Viento). Carecen de voluntad propia y su comportamiento siempre está ligado a su creador, o simplemente obedecerá cualquier misión que se le encomiende.

Existen varios tipos de golem, de piedra de fuego, de hielo... etc. Los atributos indicados a continuación, son para un golem de piedra, para crear otro golem de cualquier tipo, solo necesitaremos cambiar la resistencia elemental.

Tipo: Enemigo

Tamaño: 2.50 metros de alto

Peso: 250 kg

Fuerza: 00000	Presencia: 00000
Resistencia: 000000	Fuerza de V.: 00
Destreza: 0000	Carisma: 000
Agilidad: 00	Reflejos: 000
Inteligencia: 00	Percepción: 000

Habilidades:

- Barrido (1D10+10)
- Coraza(-5)
- Resistencia Elemental (Tierra)

Daño: 1D20 + 8 (arma)

Vitalidad: 300 **DI:** 6

Gorgona

Mitad mujer y mitad serpiente, de la cabeza de esta terrible criatura salen serpientes y su mirada puede petrificar, solo se conoce la existencia de 3 Gorgonas en templos abandonados sus nombres son Esteno, Euriale y Medusa. Los templos están llenos de las estatuas de sus enemigos, se dice que si se consigue derrotar a una, todas las estatuas volverán a la vida.

Tipo: Enemigo

Tamaño: 5.60 metros de largo

Peso: 360 kg

Fuerza: 0000	Presencia: 0000
Resistencia: 00000	Fuerza de V.: 0000
Destreza: 00000	Carisma: 0000
Agilidad: 00000	Reflejos: 00000
Inteligencia: 0000	Percepción: 0000

Habilidades:

- Mirada Petrificante.

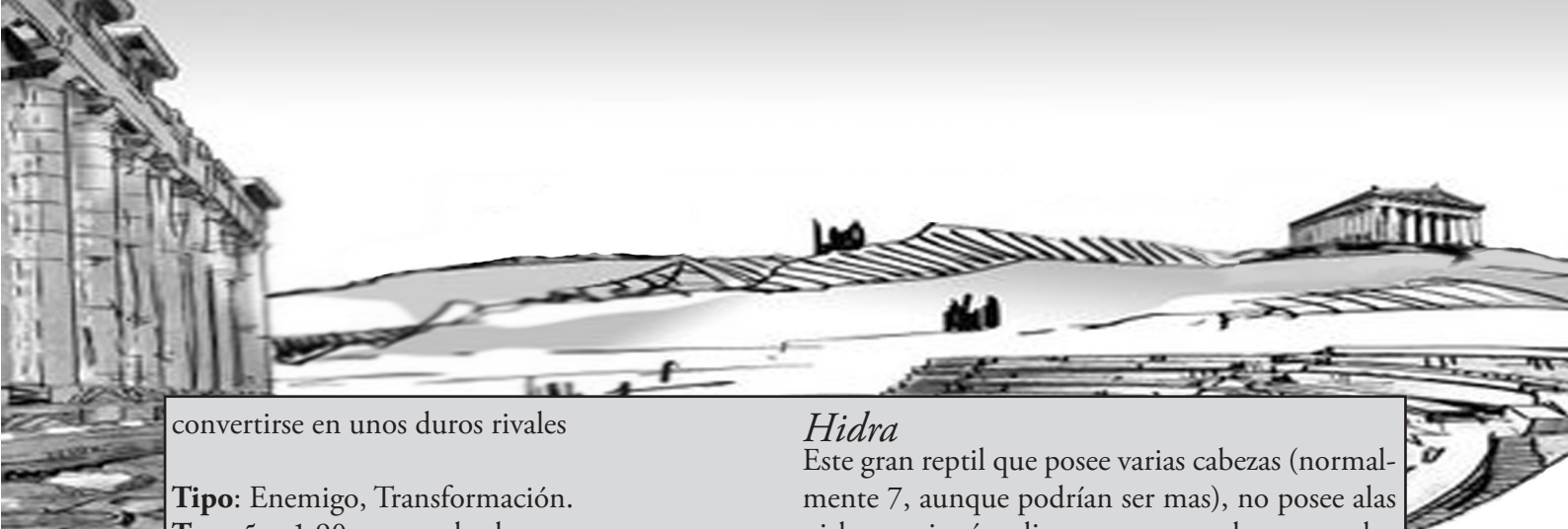
Daño: 3D10 + 6 (arma)

Vitalidad: 225 **DI:** 10

Grifo

Cuerpo de león y alas y cabeza de águila forman este extraño ser, que según se dice están consagrados al dios Apolo.

Su naturaleza es mansa y con suerte se pueden montar, aunque si se sienten amenazados pueden



convertirse en unos duros rivales

Tipo: Enemigo, Transformación.

Tamaño: 1.90 metros de alto

Peso: 90 kg

Fuerza: 00000	Presencia: 0000
Resistencia: 00000	Fuerza de V.: 0000
Destreza: 00000	Carisma: 00000
Agilidad: 00000	Reflejos: 00000
Inteligencia: 0000	Percepción: 0000

Habilidades:

- Volar

Daño: 1D20 + 5 (garras)

Vitalidad: 190 **DI:** 9

Harpía

Raptoras de almas y de niños. Hijas de Taumante y de la Océánide Electra.

Criaturas mitad mujer mitad ave, de naturaleza violenta y muy peligrosas puesto que siempre atacan en grupo.

Tipo: Enemigo

Tamaño: 1.60 metros de alto

Peso: 60 kg

Fuerza: 000	Presencia: 000
Resistencia: 000	Fuerza de V.: 00
Destreza: 00000	Carisma: 00
Agilidad: 00000	Reflejos: 0000
Inteligencia: 000	Percepción: 000

Habilidades:

- Volar

Daño: 1D10 + 7 (garras)

Vitalidad: 50 **DI:** 9

Hidra

Este gran reptil que posee varias cabezas (normalmente 7, aunque podrían ser mas), no posee alas ni lanza ningún aliento como sus hermanos los dragones, pero posiblemente sean mas peligrosos.

Tipo: Enemigo

Tamaño: 2.70 metros de alto

Peso: 700 kg

Fuerza: 0000000	Presencia: 0000000
Resistencia: 0000000	Fuerza de V.: 00000
Destreza: 000000	Carisma: 00000
Agilidad: 000000	Reflejos: 00000
Inteligencia: 00000	Percepción: 0000000

Habilidades:

- Ataque Múltiple (3)

- Coraza (-3)

- Regeneración (1D10+3)

Daño: 1D20 + 8 (mordisco)

Vitalidad: 400 **DI:** 12

Hipocampo

Se podría describir como un caballo con la parte inferior del cuerpo desde el pecho de monstruo marino o pez. Siempre asociado a Poseidón, de naturaleza tranquila puede ser domesticado fácilmente.

Tipo: Enemigo, Familiar.

Tamaño: 1.60 metros de alto

Peso: 45 kg

Fuerza: 000	Presencia: 0000
Resistencia: 000	Fuerza de V.: 000
Destreza: 000	Carisma: 0000
Agilidad: 000	Reflejos: 000
Inteligencia: 000	Percepción: 000



Habilidades: -

Daño: 1D10 + 5 (mordisco)

Vitalidad: 90 **DI:** 8

Hipogrifo

El hipogrifo es un animal que nace del cruce entre un grifo y una yegua. Su cabeza, alas, pecho y patas delanteras son como las de un águila, característica heredada del padre, y el resto del cuerpo es como el de un caballo, como la madre.

Según la leyenda podía volar más alto y veloz que cualquier ave del cielo.

Tipo: Enemigo.

Tamaño: 1.80 metros de alto

Peso: 80 kg

Fuerza: 0000	Presencia: 0000
Resistencia: 00000	Fuerza de V.: 0000
Destreza: 00000	Carisma: 00000
Agilidad: 000000	Reflejos: 00000
Inteligencia: 0000	Percepción: 0000

Habilidades:

- Volar

Daño: 1D10 + 5 (garras)

Vitalidad: 160 **DI:** 9

Lobo

Este animal salvaje con colmillos de hasta 6 centímetros, es uno de los mamíferos que más tiempo ha vivido en la tierra.

Tipo: Enemigo, Transformación.

Tamaño: 60 centímetros de alto

Peso: 35 kg

Fuerza: 000

Resistencia: 000

Destreza: 000

Agilidad: 00000

Inteligencia: 0000

Presencia: 0000

Fuerza de V.: 000

Carisma: 0000

Reflejos: 00000

Percepción: 000000

Habilidades: -

Daño: 1D10 + 5 (arma)

Vitalidad: 24 **DI:** 10

Mantícora

La Mantícora es un tipo de Quimera formada por cuerpo de león, cabeza humana, cola de escorpión y alas de dragón.

Puede llegar a ser mas peligrosa que la Quimera de tres cabezas, ya que sus ataques son venenosos. Se dice que esta medio ciega y solo ataca a sus presas si están en movimiento, aunque entre los pocos que han sobrevivido a un ataque de esta bestia, no existe ninguno que se haya quedado parado ante ella para comprobar su ceguera.

Tipo: Enemigo

Tamaño: 2.30 metros de alto

Peso: 650 kg

Fuerza: 000000	Presencia: 000000
Resistencia: 000000	Fuerza de V.: 0000
Destreza: 000000	Carisma: 0000
Agilidad: 00000	Reflejos: 00000
Inteligencia: 00000	Percepción: 00000

Habilidades:

- Coraza (-4)

- Embestida

- Veneno

- Volar

Daño: 3D10 + 10 (garras)

Vitalidad: 350 **DI:** 10



Minotauro

Mitad humano y mitad toro, estás increíbles criaturas pueden alcanzar los 4 metros de altura y son unos enemigos realmente peligrosos. Suelen atacar con armas de gran tamaño o embistiendo con sus poderosos cuernos.

Suelen vivir en cuevas y rara vez salen a la luz del sol, el minotauro mas famoso era el de Creta que protegía un laberinto.

Tipo: Enemigo, Transformación

Tamaño: 1.60 metros de alto

Peso: 500 kg

Fuerza: 000000

Presencia: 000000

Resistencia: 00000

Fuerza de V.: 000000

Destreza: 00000

Carisma: 00000

Agilidad: 0000

Reflejos: 0000

Inteligencia: 0000

Percepción: 0000

Habilidades:

- Embestida

Daño: 1D20 + 12 (arma)

Vitalidad: 350

DI: 9

Oso

Este peligroso mamífero suele encontrarse en las montañas y aunque es de naturaleza tranquila, es mejor no provocarle ya que puede convertirse en un peligroso enemigo con sus poderosos dientes y garras.

Tipo: Enemigo, Familiar, Transformación

Tamaño: 2 metros de alto

Peso: 230 kg

Fuerza: 00000

Presencia: 00000

Resistencia: 00000

Fuerza de V.: 000

Destreza: 00000

Carisma: 0000

Agilidad: 0000

Reflejos: 0000

Inteligencia: 0000

Percepción: 00000

Habilidades:

- Embestida

Daño: 3D6 + 6 (garras)

Vitalidad: 260

DI: 8

Pegaso

Este caballo alado, creado por el mismísimo Zeus, ha sido utilizado en muchas ocasiones por varios héroes, entre los que se encuentran Hércules y Perseo, si se le consigue capturar puede ser un poderoso aliado.

Tipo: Familiar

Tamaño: 1.90 metros de alto

Peso: 145 kg

Fuerza: 0000

Presencia: 0000

Resistencia: 0000

Fuerza de V.: 0000

Destreza: 00000

Carisma: 000000

Agilidad: 00000

Reflejos: 0000

Inteligencia: 0000

Percepción: 0000

Habilidades:

- Volar

Daño: 1D10 + 8

Vitalidad: 160

DI: 9

Pesadilla

Cuando Zeus creó a Pegaso, Hades decidió crear su propia mascota, a la que llamo pesadilla, se trata de un caballo muy veloz que deja un rastro de llamas a su paso.

Tipo: Enemigo, Familiar

Tamaño: 1.90 metros de alto



Peso: 145 kg

Fuerza: 0000	Presencia: 0000
Resistencia: 0000	Fuerza de V.: 0000
Destreza: 00000	Carisma: 000000
Agilidad: 00000	Reflejos: 0000
Inteligencia: 0000	Percepción: 0000

Habilidades:

- Aliento (3D10)
- Resistencia Elemental (Fuego)

Daño: 1D10 + 6

Vitalidad: 160 **DI:** 9

Quimera

Las Quimeras son criaturas formadas por varias partes de otras criaturas. Existen muchos tipos de Quimeras, pero una de las formas mas poderosas es la que tiene 3 cabezas (león, cabra y dragón), alas y cola de serpiente.

Tipo: Enemigo

Tamaño: 2.30 metros de alto

Peso: 650 kg

Fuerza: 0000000	Presencia: 0000000
Resistencia: 0000000	Fuerza de V.: 0000
Destreza: 0000000	Carisma: 0000
Agilidad: 00000	Reflejos: 00000
Inteligencia: 00000	Percepción: 00000

Habilidades:

- Aliento(5D10)
- Ataque Múltiple(3)
- Coraza (-3)
- Volar

Daño: 2D10 + 10 (garras)

Vitalidad: 425 **DI:** 10

Sátiro

Estos seres, mitad cabra y mitad humano, suelen vivir en los bosques y rara vez se les vé fuera de ellos, son de naturaleza violenta y suelen ir armados con arcos o otras armas de caza. Su fuerte instinto sexual les convierte en seres impredecibles y peligrosos.

Tipo: Enemigo

Tamaño: 1.60 metros de alto

Peso: 75 kg

Fuerza: 000	Presencia: 000
Resistencia: 0000	Fuerza de V.: 000
Destreza: 000	Carisma: 0000
Agilidad: 0000	Reflejos: 0000
Inteligencia: 0000	Percepción: 00000

Habilidades: -

Bendiciones:

- Bendición de Dioniso (Rango 2)

Daño: 1D10 + 7 (arma)

Vitalidad: 66 **DI:** 9

Serpiente

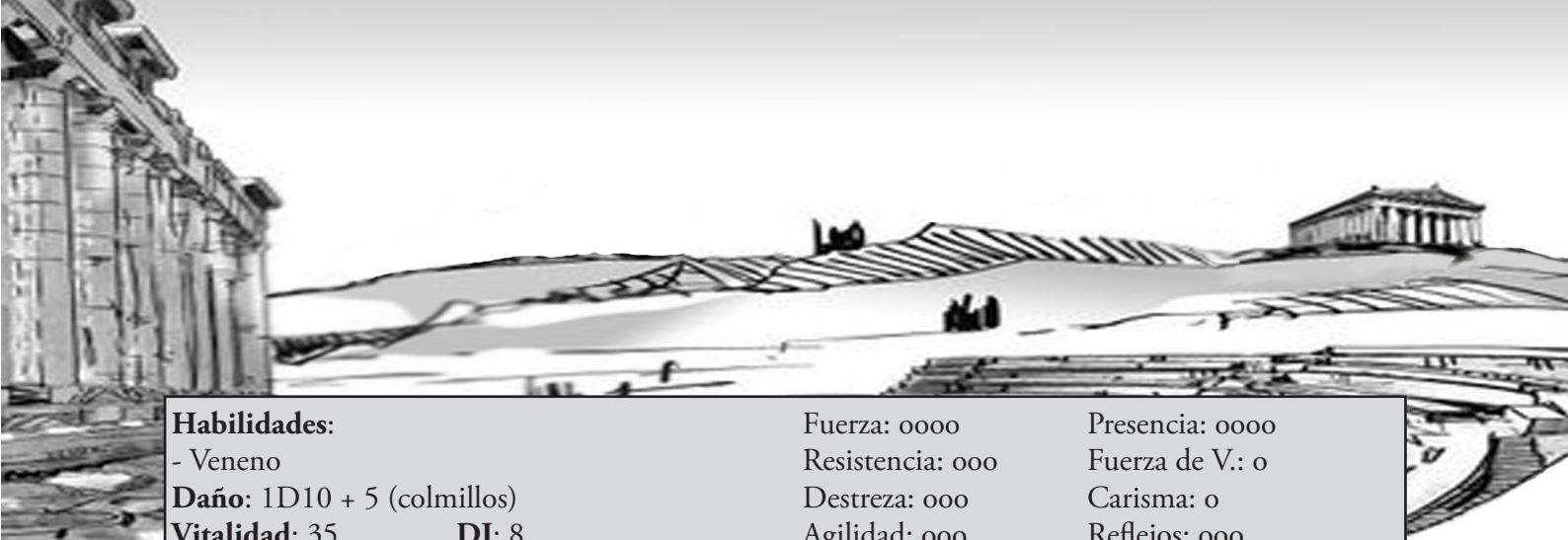
Este reptil no se debe subestimar ya que su poderoso veneno paraliza y mata lentamente a sus victimas.

Tipo: Familiar

Tamaño: 1.60 metros de largo

Peso: 15 kg

Fuerza: 0	Presencia: 00
Resistencia: 00	Fuerza de V.: 00
Destreza: 000	Carisma: 0
Agilidad: 0000	Reflejos: 0000
Inteligencia: 000	Percepción: 00000

**Habilidades:**

- Veneno

Daño: 1D10 + 5 (colmillos)

Vitalidad: 35 **DI:** 8

Sirena

Peligrosas criaturas, mitad mujer mitad pez, que suelen atraer a los navegantes con sus cánticos, para después hacerlos naufragar.

Tipo: Enemigo

Tamaño: 1.60 metros de alto

Peso: 55 kg

Fuerza: 000 Presencia: 0000

Resistencia: 00 Fuerza de V.: 0

Destreza: 000 Carisma: 0

Agilidad: 000 Reflejos: 000

Inteligencia: 000 Percepción: 00

Habilidades: -

Bendiciones:

- Bendición de Poseidón (Rango 1)

- Cantos de Sirena (Rango 4)

Daño: 1D10 + 4 (arma)

Vitalidad: 35 **DI:** 7

Tritones

Los Tritones son la versión masculina de las sirenas, aunque no suelen salir tanto a la superficie como sus homologas femeninas, prefieren gobernar los fondos marinos antes que “cazar” personas.

Tipo: Enemigo

Tamaño: 1.76 metros de alto

Peso: 72 kg

Fuerza: 0000

Resistencia: 000

Destreza: 000

Agilidad: 000

Inteligencia: 000

Presencia: 0000

Fuerza de V.: 0

Carisma: 0

Reflejos: 000

Percepción: 00

Habilidades: -

Bendiciones:

- Bendición de Poseidón (Rango 1)

- Hijos de Poseidón (Rango 4)

Daño: 1D10 + 6 (arma)

Vitalidad: 45 **DI:** 7

Wyvern

Los Wyverns son enormes reptiles alados de la familia de los dragones.

Sin embargo presentan algunas diferencias con éstos, lo que les convierte en seres muy inferiores, un Wyvern sólo tiene patas traseras y su tamaño es algo menor al de un Dragón.

Tipo: Enemigo, Transformación

Tamaño: 1.60 metros de alto

Peso: 45 kg

Fuerza: 00000

Resistencia: 0000

Destreza: 00000

Agilidad: 00000

Inteligencia: 0000

Presencia: 0000

Fuerza de V.: 0000

Carisma: 0000

Reflejos: 00000

Percepción: 00000

Habilidades:

- Coraza (-3)

- Volar

Daño: 1D20 + 5 (mordisco)

Vitalidad: 190 **DI:** 10



Ayuda al Director de Juego

Cómo dirigir una partida de rol

Si ya has jugado y/o dirigido algún juego de rol anteriormente, puedes saltarte tranquilamente esta sección.

Dirigir un Juego de Rol es una tarea complicada ya que implica una cierta preparación de la aventura, un conocimiento del juego que vaya mas allá de una simple lectura, pero también es la parte mas divertida.

Siendo un jugador, solo deberás preocuparte de tu héroe, pero siendo director tendrás que preocuparte de la ambientación, los Pnj y los jugadores que estén contigo, ya que dependen en gran parte de ti, para pasar un buen rato.

Pero tranquilo, no todo son malas noticias, aquí intentaremos ayudarte en esa ardua tarea en la que puede convertirse dirigir una partida de rol.

Antes de cualquier partida, el Director deberá preparar una aventura o campaña adaptada adecuadamente al nivel de sus jugadores o crear unos nuevos adaptados a la partida que se esta preparando, lo mas recomendable es adaptar la aventura, ya que los jugadores tienden a coger cariño rápidamente a sus personajes y siempre es mas fácil cambiar el juego que crear mas fichas.

Aunque eres el Director, tú siempre tienes la última palabra, si crees que el trasfondo de la aventura o campaña necesita unos héroes determinados es tu decisión.

Diseñando una aventura

Cuando diseñes una aventura lo primero que debes desarrollar es la historia que vas a contar, esto es muy importante, ya que detrás de la aventura siempre debe de haber una historia mas o menos compleja, que deberá atrapar a los jugadores.

No debería valer con el simple, ir a por un tesoro, los jugadores disfrutan más si detrás de ese tesoro, pueden existir motivaciones extra, como un rey que os ha pedido recuperar un valioso objeto oculto en una torre de un extraño brujo.

Como director debes motivar a tus jugadores, conociendo sus necesidades por ejemplo, habla con ellos, pregúntales que les gustarla hacer, esto puede ayudarte mucho a la hora de crear nuevas tramas.

Ideas para aventuras

La competición

Esta trama me gusta particularmente. Los héroes son atraídos a alguna región donde se estén celebrando unos juegos, esto debería motivar el carácter competitivo de los jugadores, pero si además añades algún tramposo, piques con Pnjs, viejos enemigos o algún asesinato, puede convertirse en una gran aventura.

Búsqueda del tesoro

Aunque es un tema bastante recurrente, siempre suele funcionar, ya que los jugadores siempre están ávidos de fortuna.



Rescatar a la princesa

Este clásico narrativo se puede interpretar de varias maneras, ofreciendo dinero por un rescate o implicando a los jugadores directamente, ¿qué tal el secuestro de una hermana o mujer?

Derrocar al tirano

Los héroes llegan a una región donde no son bienvenidos y la gente es intimidada y maltratada por un tirano local, esto debería proporcionar bastante buena fama a los héroes, si consiguen devolver la paz a la región. A esta trama se puede sumar la motivación de un descendiente lejano que quiera volver al trono o algún jefe plebeyo que quiera contratar a los héroes.

Enemigo lejano

Los héroes son contratados para acabar con algún malvado ser o criatura que se encuentra en una torre, cueva o en cualquier otro lugar lejano. Está donde esté, el camino será largo para los personajes, pasando por bosques, pantanos y cuevas hasta llegar a su objetivo.

Al contrario que en la búsqueda del tesoro, en esta ocasión conocerán al enemigo final, pero no el camino hasta allí, aunque ambas tramas pueden emplearse a la vez.

Escolta

Los héroes tienen un objeto o persona valiosa que deben ser transportados hasta un lugar seguro o entregados a su legítimo dueño, etc. Deben iniciar un largo viaje durante el cual diversas facciones (así como mala fortuna) tratan de arrebatarles el precioso objeto o matar a la persona a escoltar. También puede que el objeto o persona sea problemático y trata de escapar o dar esquinazo a los héroes.

Amnesia

Uno o varios de los héroes se despiertan sin recuerdos del pasado reciente y ahora se encuentran inmersos en algún tipo de problema que no entienden. Los héroes deben descubrir la causa de su falta de recuerdos y solventar cualquier problema con el que se topen durante el proceso.

Adicionalmente puede que los héroes voluntariamente eliminaron o bloquearon sus recuerdos y se encuentran deshaciendo su propio trabajo.

Cacería

Los héroes se encuentran en una expedición de caza que tiene como objetivo capturar, o matar, a una preciada y esquiva criatura. Deben enfrentarse al entorno, a la habilidad de la criatura para evitarlos y posiblemente, para enfrentarse a ellos. El nido de la criatura permite a los héroes enfriarse en una aventura llena de peligros.

La Prisión

Los héroes están detenidos y deben idear su fuga. Deben superar guardias, trampas o un posible aislamiento geográfico de su prisión.

Puede que los héroes actúen de incógnito para vigilar a un preso, pero son confundidos con reos reales y no se les permite salir.

Otra opción es que los héroes deben escapar en un tiempo límite, antes de que ocurra algún otro acontecimiento.

Exploración

Los héroes trabajan de exploradores y su objetivo es adentrarse en un territorio desconocido y, obviamente, explorarlo. Naturalmente algo se esconde en el lugar, algo fascinante y peligroso.



Diseñar una campaña

Las diferencia entre una campaña y una aventura es que una campaña esta programada para que dure varias sesiones de juego.

En esencia es lo mismo que una aventura, pero a un mayor dimensión, una aventura puede desarrollarse en un pueblo, pero una campaña suele implicar lugares mas extensos, implicar naciones enemigas y muchas tramas paralelas o complementarias que aumenten la duración del juego.

Para diseñarla intenta mezclar siempre varios elementos de las aventuras, para que no sea siempre ir de A a B y matar a C, la variedad debería primar.

También divide las sesiones antes de jugar, aunque después siempre puedes modificar la partida por donde mas te convenga, es bueno tener hecha una planificación previa, te ayudara a adelantar o retrasar acontecimientos si lo ves necesario.

¿Qué es un PNJ ?

PNJ es la abreviatura de Personaje No Jugador, si los jugadores son los protagonistas de la historia, los PNJs son los antagonistas, los secundarios y los extras, dicho en otras palabras, los personajes que representados por el Director interactúan con los jugadores.

El trabajo del director

El Director de Juego tiene que asumir 2 papeles básicos, el de narrador, que cuenta la historia y el de arbitro, que interpreta las reglas.

El Narrador de juego describe a los jugadores el lugar donde están, los personajes que ven y tiene que intentar transmitir la sensación de estar allí mediante palabras, utilizando los 5 sentidos.

Vista: Describe lo que los jugadores ven, una mesa a la que le falta una pata, una vieja de pelo blanco...

Oído: Transmite a los jugadores el sonido que pueden percibir en una estancia, un suave goteo en una cueva, el sonido que hace la leña al quemarse...

Olfato: ¿Qué olores perciben los personajes? Identificar a una persona con un olor característico puede ser una opción narrativa interesante.

Tacto: Puedes transmitir muchas cosas como por ejemplo, frío, calor o humedad.

Gusto: Seguramente es el sentido que menos utilices, pero puede ayudarte para describir situaciones como, tener la boca seca cuando se está ante alguna personalidad importante.

Además de describir las escenas el narrador puede ponerse aún más en la piel del Pnj al que interpreta y cambiar la voz intentando mostrar furia, o tranquilidad, dependiendo de la situación, siempre es mejor dar un grito (en la medida de lo posible), que explicar que el pnj que está hablando está furioso.

Del mismo modo recuerda que los personajes de Grecia pueden tener “tics” o gestos expresivos característicos que los convierten en personajes mas particulares, por ejemplo un hombre mayor que no se separa de su pipa, o un joven músico que no para de tocar su lira mientras habla con los



héroes.

El papel de árbitro lo asume el Director de juego cuando se requieren tiradas de dados, recuerda que en Grecia, El juego de rol, asignas una tirada de dificultad y unas características como bonificador a la tirada, es la regla general que el Director aplicará cuando mas convenga.

Aunque a veces no es necesaria la utilización de dados, por ejemplo, *un jugador se prepara para una gran batalla y antes de atacar decide recitar unos versos de la Iliada que evoquen heroísmo a sus tropas para que aumente su moral.*

La torada recomendada para dar moral a las tropas seria 1D10 + Presencia o Carisma, pero el jugador se ha estudiado estos versos o ha preparado un discurso convincente que ha emocionado a los demás jugadores y al director, en este caso se le podría dar un bonificador extra, pero lo mas justo seria olvidarse de la tirada y aumentar la moral de las tropas.

Las reglas no están para aplicarlas al pie de la letra, ser Director de juego es ser justo, pero piensa que el objetivo de los juegos de rol es divertirse, así que si una regla te esta impidiendo pasártelo bien, olvídala.

Hacer trampas

Recuerda que lo mas importante, como se ha dicho mas arriba, es divertirse, si una regla te impide divertirte, ignórala, del mismo modo actúa así con las tiradas, un Director de juego no debería enseñar casi nunca sus tiradas a los jugadores, por dos motivos, puede que le salgan mal y no le interese o al revés, puede que salgan demasiado bien y te cargues a algún jugador sin querer (y esto no le gusta a nadie).

En resumen haz trampas, porque puedes hacerlas y es tu obligación que los demás jugadores lo pasen bien, pero tampoco se lo pongas fácil y ahí viene lo difícil, lo jugadores quieren sufrir, es algo que forma parte del juego, cuanto más los machaques, más monstruos saques y más les golpees mejor se lo pasaran, pero si salen vivos.

Imagínate una película de *Indiana Jones*, donde al robar el ídolo, no cae una piedra rodando o los enemigos mueren todos por sus disparos y apenas se ensucia las manos. Esto no es lo que quieren los jugadores, quieren sudar y pasarlo mal, así la victoria les sabrá a gloria.

Repartir Experiencia y Fama

Cuando finalices una sesión de juego o aventura, deberás repartir a los héroes puntos de Experiencia y Fama.

Los puntos de experiencia representan la actuación del héroe y su participación en la aventura, otorga mas puntos a los jugadores que mejor representaron a su personaje y a los que mas participaron en la aventura, matando enemigos o ayudando a los demás.

La experiencia que recibe cada héroe debería estar entre 4 y 16 aproximadamente.

La Fama representa el reconocimiento del héroe y siempre es un poco mas aleatorio, por eso cuando finalice la aventura cada héroe recibirá tiradas de fama, *por ejemplo 1D6*, que deberá efectuar enseguida.

Al finalizar cualquier aventura, el héroe también sumará su atributo de carisma a su Fama.



El Secreto del Orador

Introducción

La acción se sitúa en la taberna de la población de Lesbos. Los Pj estarán tranquilamente tomando algo cuando entra un hombre sangrando por varias heridas. Por las ropas y el porte parece un cazador. El hombre está en un estado muy grave y solo acierta a decir lo siguiente: -

“La sombra llegó... Llegó y los mató a todos.”

Tras pronunciar esas palabras, quedara inconsciente.

Uno de los hombres que hay en la taberna le conoce.

“El herido es Ethuan y pertenece a un grupo de cazadores que hay por la zona, suelen ser quienes proveen de carne y pieles a este pueblo, habían salido esta tarde en una pequeña partida de caza y aún no habían vuelto.”

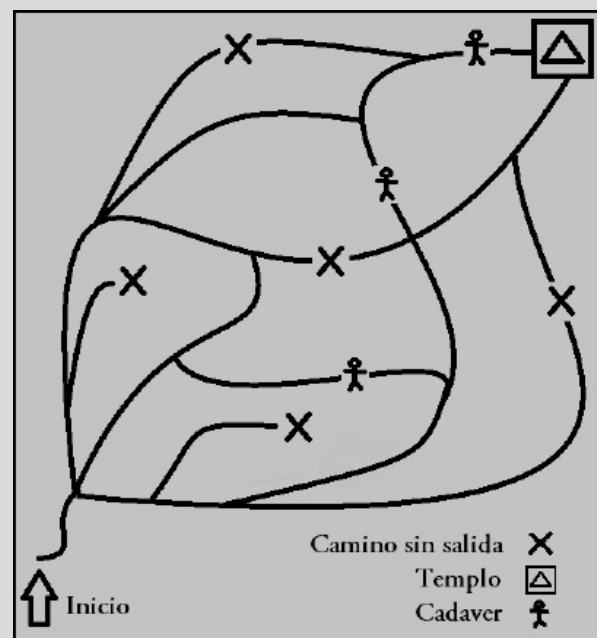
El hombre que ha hablado y que cuenta esto es Unai y es un amigo de la infancia del malogrado cazador. Unai propone salir a buscar a los otros cazadores, pero la gente está asustada por las palabras del moribundo y por más que Unai insiste en que las heridas parecen de un animal grande, quizás un oso, no consigue convencer a nadie, ¿o quizás sí?

Los personajes ávidos de fama y fortuna ya deberían haberse apuntado...

Acto 1 - Cazadores cazados

Si los personajes deciden salir en su busca, sólo encontrarán como única ayuda a Unai, que les dirigirá hasta el bosque, en dirección noreste. Por el camino verán el rastro de sangre que dejó Ethuan, hasta que lleguen al bosque donde encontrarán otro cazador muerto. Si inspeccionan el cadáver, se podrán dar cuenta fácilmente que hay heridas que no han sido causadas por ningún arma, sino por algún animal de gran tamaño.

El camino del bosque es complicado, así que deberían dejar algún rastro para volver a casa, si se adentran en el bosque, no les ayudes a orientarse, si la cosa se pone un poco fea, haz que el siguiente camino les lleve al pueblo.



Mapa del bosque



Por cada sección de camino que atraviesen, que no sea ningún cruce, deberán tirar en la tabla de sucesos.

Tabla de Sucesos (1D10)	
1	Trampa de caza, determina al azar un héroes que recibe 2D10 heridas
2	Unai se marcha al pueblo
3-7	Sin efecto
8	Ataque de 1D10 Lobos
9	Ataque de un Oso
10	Lanzar dos veces más en esta tabla.

Los Pjs tarde o temprano llegarán al templo, o puede que no lleguen, en tal caso la aventura seguirá el mismo cauce... la torre esta rodeada por un pequeño jardín y protegida por algún extraño poder, que les impedirá pasar. Deberán volver por el bosque o hacer noche y volver a la mañana siguiente a Lesbos.

Acto 2 -Vuelta a Lesbos

Cuando lleguen a Lesbos deberían ponerse a investigar un poco, la gente corriente no sabrá nada, en la taberna encontraran a Unai (si sigue vivo) pero ha perdido el interés, a poco que llamen la atención se les acercara una figura misteriosa y encapuchada. Les pedirá ir a hablar a un lugar reservado.

El personaje en cuestión es el Sacerdote Tarquino (Un joven de unos 25 años, de aspecto amable, que viste con ropas sagradas, aunque se cubre con harapos para pasar desapercibido) quien les explicara que la torre en cuestión es un Templo dedicado al Dios Apolo y les ayudará a entrar si le llevan hasta allí o les ofrecerá cualquier cosa

que desearan oír, iría el solo, pero teme los peligros del bosque. No tendrán mucho tiempo para pensárselo, porque aparecerán unos cuantos soldados, que intentaran apresarle.

Tarquino entonces huirá hacia el bosque.

Los Pj deberán ir tras él si les ha convencido, o hablar con los guardias, en ningún momento estos les atacaran ni abandonarán el poblado.

Si deciden detenerse, los guardias les interrogaran sobre Tarquino, y cuando se den cuenta de que no saben nada, les explicaran que a Tarquino es un sacerdote se le busca por el robo de un Orbe sagrado y por la desaparición, esta mañana, del sumo sacerdote del Templo de Apolo, ellos no pueden ir mas allá del poblado, y les pedirán a los héroes que vayan a buscar a Tarquino.

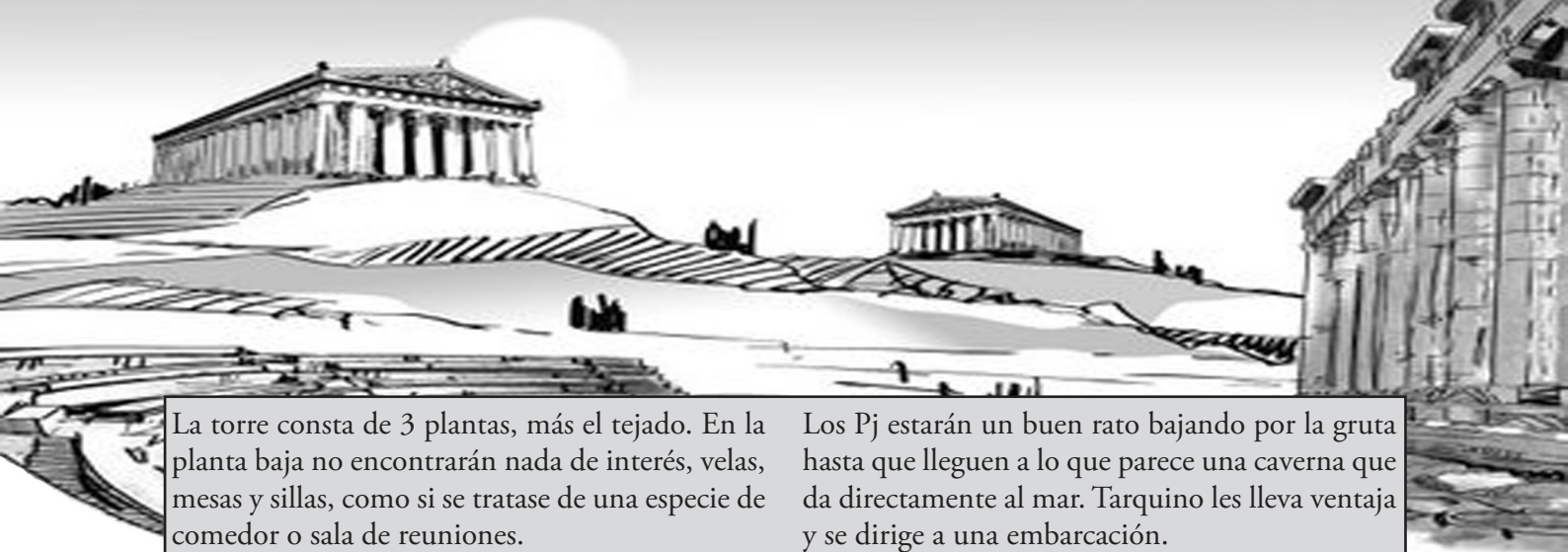
Los Pj deberán volver a cruzar el bosque con todo lo que esto conlleva, si no han dejado ningún rastro o no recuerdan el camino, es fácil que se pierdan otra vez, en fin, es culpa suya.

Cuando lleguen a la Torre, podrán pasar sin ningún problema.

Si deciden ir tras Tarquino, este les llevara a toda prisa por el camino mas rápido del Bosque (realiza 3 tiradas en la tabla de sucesos) y al llegar a las puertas disolverá el hechizo.

Acto 3 - La Torre

Si llegan aquí con Tarquino, enseguida entrarán la torre y cerrará la puerta, los PJ deberán derribarla, causándole 50 puntos de daño (DI 6), mientras se entretienen con la puerta, escucharan varios gritos y golpes provenientes del interior.



La torre consta de 3 plantas, más el tejado. En la planta baja no encontrarán nada de interés, velas, mesas y sillas, como si se tratase de una especie de comedor o sala de reuniones.

Subiendo las escaleras en la planta media, encontrarán una especie de altar dedicado a Apolo pero muy destrozado, como si se hubiese llevado a cabo algún tipo de pelea.

En el piso superior está el dormitorio, también destrozado y las escaleras hacia la terraza.

En la terraza verán una extraña escena, el Sumo Sacerdote de Apolo montado en un Grifo blanco y dorado, es atacado por una Gran Quimera alada con cabezas de Dragón, Cabra y León. Tarquino se encuentra detrás de la Quimera, sujetando un Orbe, mientras grita “acaba con él”.

El combate se sucede rápidamente, la Quimera de abalanza contra el grifo y el sumo sacerdote cae desde lo alto de la Torre, el Grifo queda malherido, con un ala rota y desangrándose rápidamente por una herida en el cuello, ahora la Quimera atacará a los Héroes...

**Los atributos de la Quimera los encontraras en el apartado bestiario. Además, debería costarles poco acabar con ella, ya que ha sufrido heridas en la pelea con el grifo, trátala como si tuviese 100 puntos de vitalidad o menos.*

Cuando acaben con ella, deberán reponerse un poco del encuentro (recuerda que se pueden curar 1D10 por cada punto de Res). Tarquino ha huido con el Orbe escaleras abajo, por una trampilla que había en la planta, debajo de la mesa, que ahora los Pj encontrarán movida.

Los Pj estarán un buen rato bajando por la gruta hasta que lleguen a lo que parece una caverna que da directamente al mar. Tarquino les lleva ventaja y se dirige a una embarcación.

Acto 4 - Desenlace

Los Pj tendrán 2 turnos para alcanzarle, más vale que utilicen cualquier poder o ataque a distancia, si le causan la mitad del daño, logran retrasarlo lo suficiente para llegar al cuerpo a cuerpo.

Si no consiguen atrapar a Tarquino, este huirá llevándose el Orbe y la embarcación, los Pj serán interrogados por las autoridades locales. Pero no serán tratados como culpables en ningún caso.

Si consiguen atraparlo vivo o muerto y vuelven a Lesbos, serán recompensados, y les obligarán a entregar el Orbe, cualquier artimaña para quedarse con él será descubierta.

Si matan a Tarquino, pueden usar la embarcación para huir, en Lesbos se les buscara por cómplices de asesinato y conseguirán el Orbe, que habrá perdido todo su poder y valor.

Tarquino

Tipo: Enemigo

Fuerza: 000	Presencia: 000
Resistencia: 0000	Fuerza de V.: 000
Destreza: 0000	Carisma: 00000
Agilidad: 0000	Reflejos: 0000
Inteligencia: 0000	Percepción: 0000

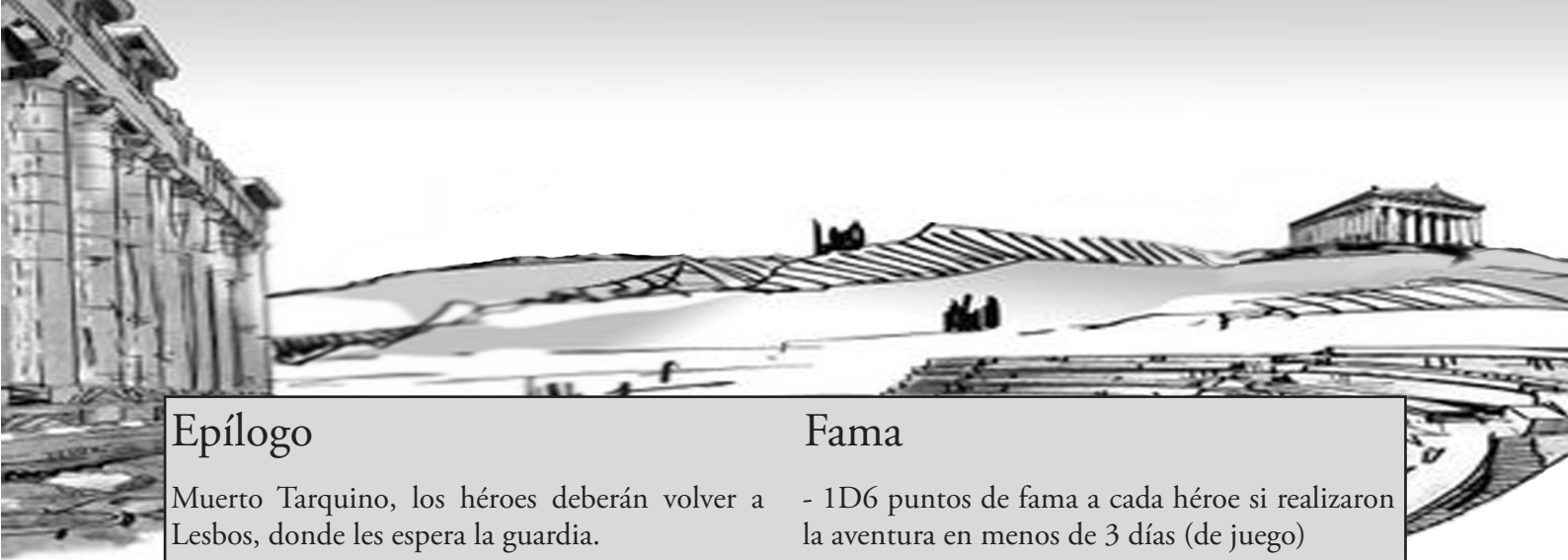
Bendiciones:

- Bendición de Hera (Rango 3)
- Ira de Hera (Rango 4)
- Lluvia de Meteoros (Rango 3)

Daño: 1D10 + 7 (arma)

Vitalidad: 70

DI: 8



Epílogo

Muerto Tarquino, los héroes deberán volver a Lesbos, donde les espera la guardia.

Atentamente escucharán el relato de los héroes y les pedirán que devuelvan el Orbe.

Ahora la ciudad esta en deuda con ellos y empieza a forjarse su leyenda.

Fama

- 1D6 puntos de fama a cada héroe si realizaron la aventura en menos de 3 días (de juego)

- 1D6 puntos de fama adicionales al héroe que acabó con la Quimera.

- 1D6 + Carisma en puntos de fama por acabar la aventura.

Experiencia

Reparte...

- 3 Puntos de experiencia a cada héroe que participe en la pelea con la Quimera.

- 5 Puntos de experiencia si entregaron vivo a Tarquino.

- 2 Puntos de experiencia si no siguieron a Tarquino por el bosque.



El Hijo del Mar

Introducción

Esta aventura se sitúa en la isla de Lemnos, una gran isla situada al noroeste de la isla de Lesbos.

Cuenta la leyenda que las mujeres de la isla de Lemnos abandonaron el culto de Afrodita, por lo que la diosa les castigó haciéndolas repugnantes para sus esposos. Estos huían de ellas y buscaban el amor en cautivas extranjeras, entonces las mujeres decidieron vengarse, y una noche mataron a todos los hombres de la isla. Pero Hipsipila no quiso matar a su padre y lo escondió en un cofre lanzándole al mar por lo que le salvo de la muerte. Cuando los Argonautas desembarcaron en Lemnos, se unieron a aquellas mujeres que no tenían hombres. Hipsipila se unió a Jasón y tuvo de él dos hijos Euneo y Nepronio, mas tarde Jasón y los Argonautas proseguirían su viaje.

Unos cuantos años después Hipsipila fue raptada por unos piratas y vendida como esclava a Licurgo rey de Nemea, quien le confió el cuidado de su hijo Ofeltes.

Un día al pasar por allí los siete caudillos que se dirigían contra Tebas, encontraron a Hipsipila y le pidieron que les indicase el lugar donde podían encontrar una fuente. Hipsipila dejó al niño un momento solo para dar a los guerreros la explicación pedida y entretanto vino una serpiente que mató al niño. Los padres de Ofeltes, Licurgo y Euridice, quisieron matar a Hipsipila pero los guerreros intervinieron en su favor y lograron salvarle la vida y le permitieron regresar a Lemnos.

Acto 1 - El Reclutamiento

Los héroes deberán recibir información sobre la situación en Lemnos, desde hace varias semanas no ha vuelto ningún barco de allí y la isla parece como si estuviese envuelta en una espesa niebla.

Por eso se ha organizado una expedición para descubrir que le está ocurriendo a la isla. En unos pocos días saldrá un barco desde la ciudad donde se encuentren los héroes.

Al llegar al puerto, encontraran fácilmente la embarcación (un pequeño Trirreme de 15 metros de largo y 4 de ancho) con el capitán al frente del reclutamiento, el pago será de 50 Dracmas por embarcar y 200 más a la vuelta.

Se les preguntara a los héroes sobre sus aptitudes, pero en un principio no deberían tener ningún problema para incorporarse a la tripulación.

El resto de la tripulación la componen una docena de marineros con ganas de hacer fortuna.

Pareus

Capitán del barco: Pnj

Pareus es un experimentado capitán de 57 años, que ha pasado la mayor parte de su vida en el mar, aunque no se trata de ningún guerrero y su débil estado de salud (con una tos constante) pueden hacer creer que no es el capitán adecuado para una larga y posiblemente peligrosa misión, su determinación y conocimientos sobre navegación son conocidas en muchos mares.



Fuerza: 000	Presencia: 0000
Resistencia: 000	Fuerza de V.: 0000
Destreza: 000	Carisma: 00000
Agilidad: 00	Reflejos: 00
Inteligencia: 00000	Percepción: 0000

Daño: 1D10 + 5 (espada)

Vitalidad: 44 **DI:** 7

Marineros

Pnjs

Fuerza: 000	Presencia: 00
Resistencia: 000	Fuerza de V.: 00
Destreza: 000	Carisma: 00
Agilidad: 00	Reflejos: 00
Inteligencia: 00	Percepción: 000

Daño: 1D10 + 7 (armas de mano)

Vitalidad: 30 **DI:** 6

Acto 2 - Viaje en Barco

El viaje durara 4 o 5 días, y a partir del segundo día toda la tripulación enfermara sospechosamente, el capitán morirá y los héroes deberán asumir el mando del barco, además deberán superar una tirada de resistencia con dif.8, para no caer enfermos, esta enfermedad restara 1 a todas las tiradas hasta que encuentren solución.

Para curarse deberán viajar a alguna isla cercana en busca de un antídoto, por ejemplo la isla de Lesbos esta cerca, siendo opcional visitar su santuario, a los oradores no les gusta que les visiten sin un buen motivo o una buena ofrenda, así que no ayudarán mucho a los héroes.

Esta enfermedad se puede curar preparando una poción a base de Melissa, Tomillo y Espliego,

plantas comunes, aunque los jugadores no sabrán como se hace, si no visitan un curandero, le preguntan a un dios o son afines a Apolo, en este caso les será revelada la formula.

Cuando estén cerca de la isla serán atacados por seres marinos que saltaran a la cubierta, se trata de tritones que van armados y son peligrosos.

** Los atributos de los tritones están descritos en el Bestiario.*

Acto 3 - Llegada a Lemnos

Tras varios días de viaje y si han seguido correctamente las cartas de navegación, llegaran a Lemnos, que está cubierta por una espesa niebla, nadie verá mas allá de 10 metros y deberán reducir la velocidad.

Poco a poco llegarán al puerto y dejarán la embarcación en el único embarcadero que verán cercano a un pueblo. Se trata de una villa pequeña con un templo en honor a Dioniso, los héroes se darán cuenta enseguida de que no hay rastro de población y todo tiene una sospechosa calma.

Al revisar las casas encontraran a unos niños muy enfermos, que podrán sanar si aun tienen el antídoto. Si no los sanan morirán, aunque les dirán que llego a la isla un extraño hombre con una larga barba negra cubierto de harapos y un bastón. Buscaba refugio y al no tener dinero nadie decidió ayudarle, se fue en dirección a las montañas y a los pocos días empezaron las enfermedades.

Si los han logrado sanar, también les contarán que la gente que muere, vuelve a la "vida" al día siguiente, convirtiéndose en seres sin consciencia.



La tripulación que sobreviva decidirá quedarse a dormir en el pueblo, después de saquearlo un poco, al fin y al cabo se trata de hombres que buscaban fortuna.

Si los dejaron morir naturalmente no sabrán nada de esto y por la noche serán atacados por Zombis. Si los salvaron podrán prepararse para la oleada de muertos vivientes que tendrá lugar esta noche. (1D6 Zombis por cada héroe)

Zombis

Tipo: Enemigo

Fuerza: oo	Presencia: oo
Resistencia: ooo	Fuerza de V.: o
Destreza: oo	Carisma: oo
Agilidad: oo	Reflejos: oo
Inteligencia: -	Percepción: oo

Habilidades:

- Veneno

Daño: 1D10 + 3 (mordisco)

Vitalidad: 30 **DI:** 5

** Si los Héroes han llegado infectados, recibirán un -1 adicional a las tiradas mientras permanezcan en la isla.*

*** Si por el contrario han tomado la medicina, serán inmunes a los efectos del veneno de los zombis*

**** Toda la tripulación morirá en este ataque nocturno.*

Acto 4 - Buscando el Templo

Cuando consigan recuperarse del ataque, los héroes podrán descansar y esperar a que se haga de día o buscar el origen de la invasión zombi.

Si investigan un poco, descubrirán un camino que lleva al templo de Dioniso (es el camino por donde venían los zombis). El camino serpenteante atraviesa un bosque para después llegar a un claro donde se encuentra el templo.

El templo es una edificación circular rodeada de grandes columnas de 6 metros de altura con una escalera en la parte central por la que se puede entrar dentro.

Acto 5.1 - El Templo (noche)

Si los héroes deciden ir de noche al templo, se encontraran el camino libre de obstáculos, los zombis estarán reunidos todos dentro del templo iluminado con antorchas.

Si se asoman dentro del templo verán la antigua estatua de Dioniso esta rota al lado y en su lugar hay un trono, donde los héroes podrán ver al viejo sentado con su extraño bastón, que emite una luz morada, no le verán la cara y bajo el una horda de acólitos.

Los héroes seguramente intentarán alguna táctica de ataque, déjalos que diseñen una estrategia y si puedes, realiza algún combate con zombis si ves que es necesario introducir más acción en la aventura.

Hagan lo que hagan, los héroes serán capturados cuando se acerquen al viejo, ya que les paralizara con su Canto de Sirena.

Si algún héroe se ha quedado fuera del templo, podrá esconderse hasta la mañana siguiente.



Acto 5.2 - El Templo (día)

Por el día los héroes podrán recorrer el camino, aunque por el camino serán atacados por unos zombis, animales salvajes infectados o algún otro bicho que se te ocurra.

Por supuesto llegaran al templo haciendo ruido y perdiendo cualquier opción de un ataque sorpresa.

Cuando lleguen al templo serán atacados otra vez por una horda de Zombis, comandados por un viejo apoyado sobre su bastón.

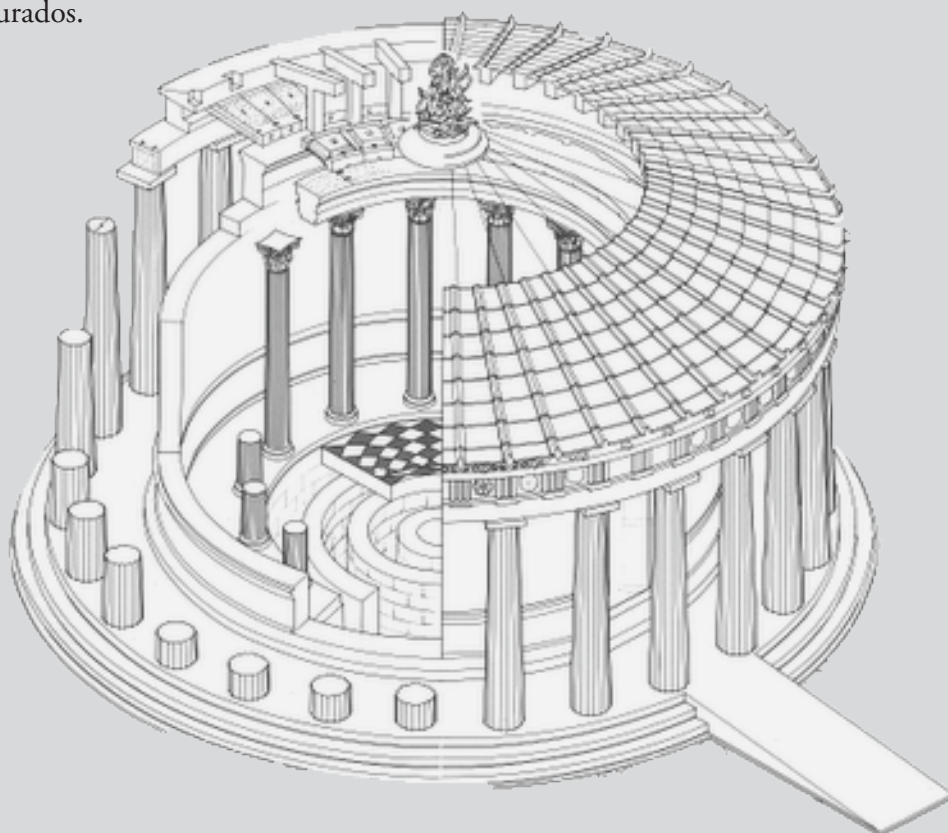
Cuando creas conveniente, Phalios, que así se llama el viejo, les paralizara con su Canto de Sirena y serán capturados.

Acto 6 - Cautivos

Una vez capturados serán llevados ante el viejo quien se presentará como Phalios, descendiente de Poseidon, quien les acusará de haber ofendido a su deidad y les condenará a muerte.

Si algún héroe es afín a Poseidón, se le preguntará si quiere unirse a la horda de infectados, esto puede darle la posibilidad al jugador de infiltrarse y ayudar a sus compañeros más adelante.

La ejecución tendrá lugar al atardecer y los héroes estarán encadenados y encerrados hasta entonces.





Acto 7 - El Sacrificio

Poco antes del ocaso, serán llevados por los Zombis con Phalios al frente, hacia un acantilado cercano al pueblo y serán encadenados a unas rocas.

Las rocas presentan un aspecto algo rojizo y arañazos de gran tamaño, por lo visto no son los primeros a los que encadenas allí.

Cuando estén encadenados, Phalios, mirando al mar empezara una extraña oración...

*Oh Poseidón rey de los mares y de las tormentas
Agitador de tierra y océanos
Acepta este sacrificio
En el nombre de Phalios tu humilde servidor.*

Las nubes empezaran a oscurecer, la niebla se dispersara y empezara a caer una tormentosa lluvia. Después de la ceremonia y cuando empeore el tiempo los abandonaran allí.

Poco a poco la marea ira subiendo hasta que empiece a mojar los pies de los héroes.

A partir de ahora tienen 7 turnos para soltarse e intentar escapar.

Cuando los dejen solos los héroes pueden intentar romper las cadenas, haz que realicen una tirada de fuerza de dif.13, si la superan estarán libre y podrán ayudar a un compañero, sumando la fuerza de los dos para realizar la anterior tirada.

Cuando los héroes estén en el 4º turno (independientemente de que si alguien ha conseguido escapar o no), el mar empezara agitarse y verán unas pinzas que sobresalen del mar.

En el 5º turno, verán, que un Centollo gigante ha emergido del acantilado y va en dirección a ellos.

En el 7º turno el centollo estará lo suficientemente cerca para atacar, si hay algún héroe que no está encadenado, esté será su objetivo

Si algún héroe consiguió escapar o si ayudaron a los niños les traerán las armas y les soltaran, aunque esto debería acelerar la salida del centollo gigante.

**Los atributos del Centollo Gigante los encontraras en el apartado bestiario.*

Acto 7 - El Sacrificio

Si los héroes han huido del Centollo o han acabado con él, estarán deseosos de ajustar cuentas con Phalios, lo encontraran embarcando en el puerto, con un pequeño grupo de zombis (1D10+5).

Phalios es bastante débil en combate, así que intentara huir con el barco, mientras los heroes están entretenidos con los zombis.

A partir de aquí puedes desarrollar la pelea final de la forma que prefieras, dejando que los jugadores tomen la iniciativa separándose, o persiguiendo después a Phalios en el mar.

En mar abierto habrá un fuerte oleaje debido a la tormenta que desde hace un rato esta acechando la isla, pero los jugadores pueden intentar navegar superando tiradas de destreza de dif.11.



Phalios

Tipo: Enemigo

Fuerza: oo	Presencia: oooo
Resistencia: ooo	Fuerza de V.: oooooo
Destreza: oooo	Carisma: ooo
Agilidad: ooo	Reflejos: oooo
Inteligencia: oooooo	Percepción: oooo

Bendiciones:

- Cantos de Sirena (Rango 4)
- Maldición de Poseidón (Rango 5)
- Mano de Poseidón (Rango 6)
- Hijos de Poseidón (Rango 5)

Daño: 1D6 +3 (bastón)

Vitalidad: 55 **DI:** 8

Epílogo

Muerto Phalios, la tormenta cesa y la niebla se dispersa. Los habitantes recuperan su estado normal, aunque no recuerdan nada de lo ocurrido. Cuando los héroes se lo cuenten empezaran a recordar la imagen de Phalios llegando al pueblo y les creerán.

Cuando los héroes vuelvan a casa, recibirán la recompensa que se les había prometido, ni un dracma mas.

Experiencia

Reparte...

- 2 Puntos de experiencia a cada héroe que participe en la pelea final.
- 3 Puntos de experiencia, si no consiguieron ser capturados

- 3 Puntos de experiencia si ayudaron a escapar a algún compañero.

- 2 Puntos de experiencia a cada héroe que ayudo a derrotar a Centollo gigante.

- 2 Punto de experiencia si salvaron a los niños.

- 1 Punto de experiencia si fueron al templo de noche.

- 1 Punto de experiencia si a alguien se le ocurrió preparar medicinas de reserva.

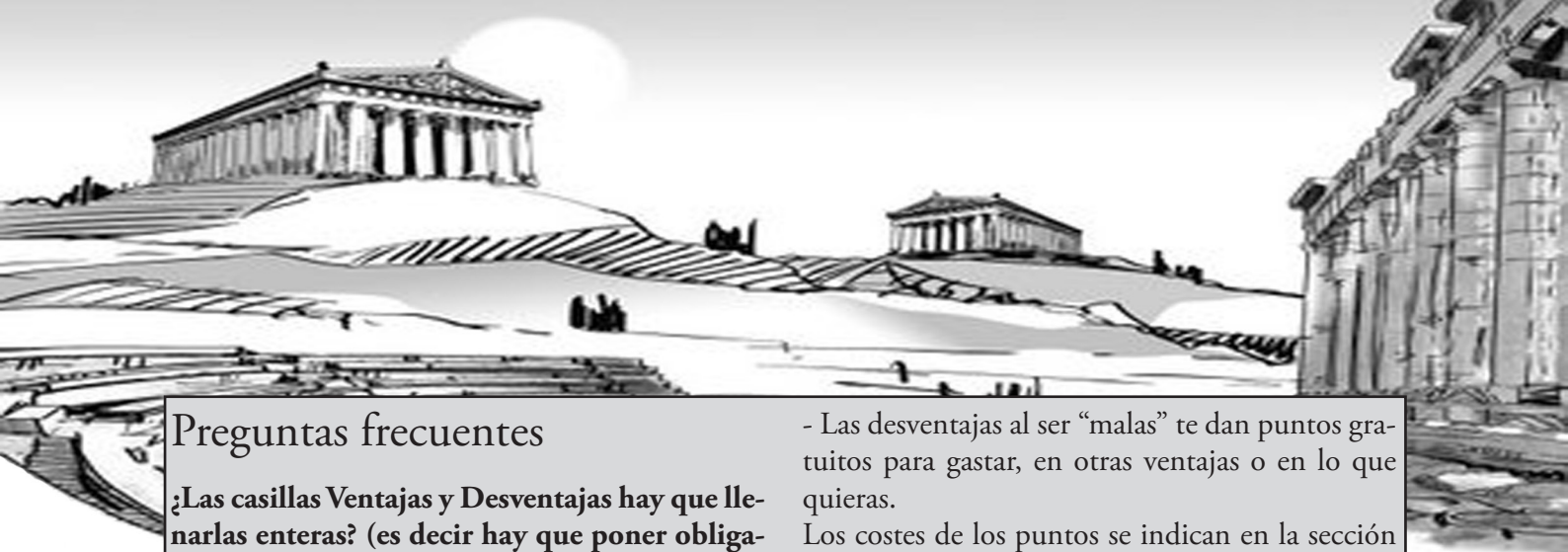
Ademas repartirán algunos puntos de experiencia por interpretar o por realizar algún acto heroico, como por ejemplo, salvar a los niños.

Fama

- 1D6 puntos de fama por cada héroe que se enfrento al Centollo y 1D10 al que lo mató.

- 1D6 +2 puntos de fama por acabar la aventura

- 1D6 puntos de fama adicionales al héroe que acabo con Phalios



Preguntas frecuentes

¿Las casillas Ventajas y Desventajas hay que llevarlas enteras? (es decir hay que poner obligatoriamente siete de cada)

- No hay que poner siete de cada, puedes tener tantas como quieras o ninguna, todo depende del trasfondo de tu personaje y de los puntos que desees invertir, si quieres poner mas de siete, escríbelas en el margen o donde creas conveniente.

¿Dónde colocamos en la ficha las cosas como sandalias, yelmo... ?

- Mis jugadores suelen escribir el equipo detrás de la ficha, aunque puedes usar una hoja aparte. Además siempre les digo que escriban las características del arma principal, en la parte de abajo de la ficha, para tener una referencia rápida cuando ataquen.

¿Al aumentar la fama obtenemos los beneficios obtenidos en los rangos inferiores?

(Ejemplo: Si yo sigo a Hermes y estoy en el nivel de fama Titán tengo +1Agi, +1Ben, +25Vit. o sólo +25 vit?).

- Los beneficios de la fama son acumulables, si tienes rango "Titán" por ejemplo, te beneficiarás de tres cosas.

¿Se puede seguir a un dios y una escuela?"

- Elegir un Dios y elegir una escuela son 2 cosas diferentes, cuando creas un personaje eliges una escuela dependiendo del arma que vayas a usar, y lo normal es elegir una del dios afín (por el punto que te regalan).

¿Que las desventajas tengan -X puntos significa que si escoges una desventaja tienes esos "-x puntos" para gastar? (Por ejemplo en ventajas...).

- Las desventajas al ser "malas" te dan puntos gratuitos para gastar, en otras ventajas o en lo que quieras.

Los costes de los puntos se indican en la sección de puntos gratuitos.

En el apartado de curación, me podrías explicar lo de recuperar vida por dormir en algún sitio

(Yo lo he entendido así: tirada 1D10 por Resistencia dividido nº noches)

- Dormir una noche hace que recuperes 1D10 de vitalidad por cada punto de Resistencia que tengas, si duermes mas noches, recuperarás mas vida, por eso se puede multiplicar el resultado obtenido la primera noche por el numero de noches que descanses.

En resumen, recuperas 1D10 por cada punto de resistencia, cada noche que descanses.

En el apartado Experiencia ... si quiero subir un rango a un Atributo Primario (por ejemplo, necesito para un nivel multiplicar el rango por 4 y el resultado es la cantidad de experiencia que tengo que usar)

- Tal y como dices, si tienes Destreza 3, y quieres aumentarla a 4, deberás gastar ($3 \times 4 = 12$) 12 puntos. Si después quieres aumentarla a 5 serian, 20 puntos más.



La Última Página

Como bien dice el título de esta página, es la última que he escrito para esta segunda edición de *Grecia: El Juego de Rol* y la he reservado para agradecer a las personas que me han ayudado a crear el juego, probándolo, aportando ideas o simplemente dando su opinión en el blog.

Los agradecimientos son para las siguientes personas y los motivos por los que están aquí.

Sergio Martínez, por jugar y crear algunos dibujos, aunque al final no los incluyese. Además su forma de crear juegos propios fue lo que me inspiró a crear el mío propio.

A mis jugadores Juanlu, Vicente y Guillermo. Ellos son los que más han sufrido mis desajustes en las aventuras (siempre para mal).

Rhistel, conocido por el blog "*La Cascara del Dragón*", que fue una de las personas que me dio el empujón para colgar la primera versión del juego en su blog, hace ya unos 4 años.

Ricardo Charco, del blog "*Por los Dioses del Olimpo*", fue el detonante de la segunda edición. Además gran parte de sus dudas, son las preguntas frecuentes que puedes encontrar en este libro.

Axel Castillejos, del blog "*Ágoras y Trirremes*", por su cariño y dedicación a este juego. Él es el responsable de parte del Equipo y los Mapas del juego.

Gracias también a Joel Brito Barrera, Imanol Bautista, María Robledo e Iker Egiñoa. Que han corregido el manual en un tiempo record.

También agradecer el apoyo de todos los blogs que con sus reseñas y/o comentarios han difundido el juego.

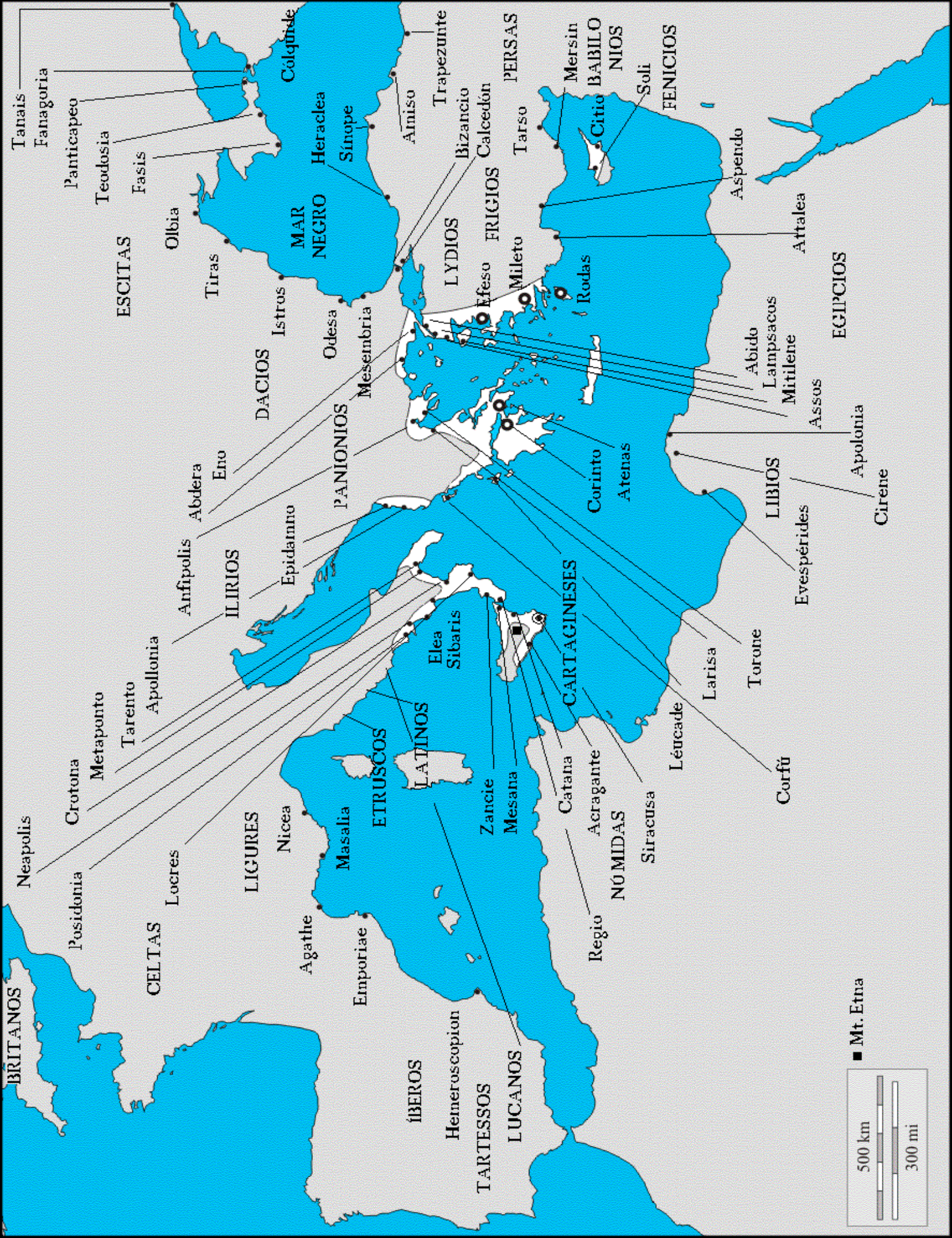
Lo Nuevo...

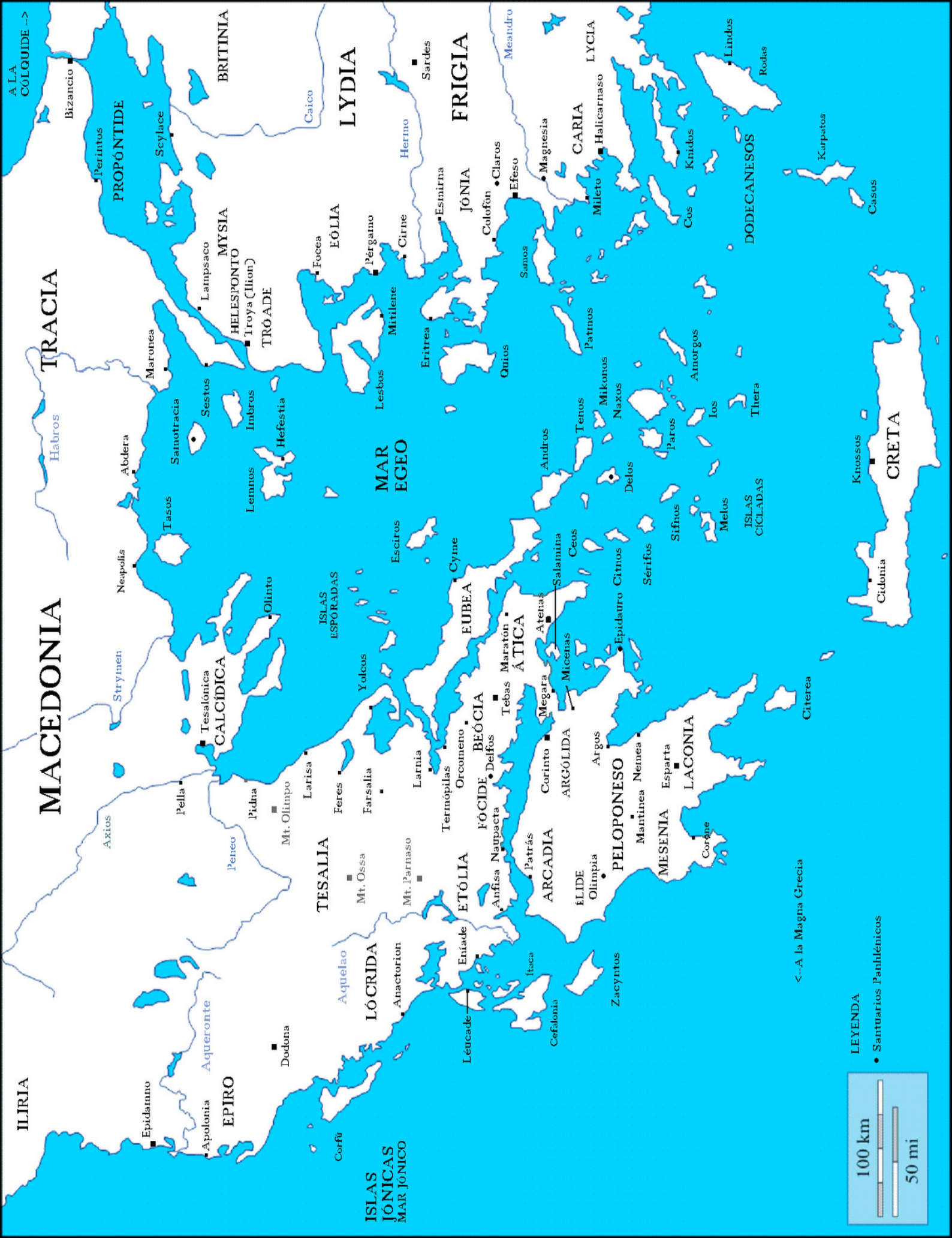
Esta es la versión 2.2 del juego y las novedades que traen respecto a la anterior (2.1) son las siguientes:

- Cambio de la ilustración de fondo y eliminación de las frases en latín y la cenefa inferior.
- Nuevas reglas para el combate sin armas, críticos y pifias.
- Ampliación del Equipo y cambios en todas las armas y armaduras.
- Pequeño balanceo de Bendiciones y Técnicas de Combate.
- Un nuevo enemigo en el Bestiario
- Ampliación de la ayuda al Director de juego y una aventura adicional.
- Nuevos mapas y nueva ficha apaisada.

... Y lo que vendrá

Las ediciones físicas del *Inframundo* y *Objetos Divinos* están previstas para el verano de 2012 y el nuevo suplemento *Reglas Navales* para Otoño de 2012.





MACEDONIA

TRACIA

ILIRIA

EPIRO

ISLAS JÓNICAS
MAR JÓNICO

LÓCRIDA

TESALIA

CALCÍDICA

ETÓLIA

BEÓCIA

ÁTICA

ARGÓLIDA

ARCADIA

PELOPONESO

MESENIA

LACONIA

EUBEA

MAR EGEO

FRIGIA

LYDIA

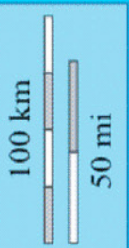
CARIA

DODECANESOS

CRETA

LEYENDA

• Santuarios Panhelénicos



← A la Magna Grecia



HÉROE

JUGADOR:
PADRE:
MADRE:
NACIDO EN:

DEIDAD

SEXO:
EDAD:
PESO:
ALTURA:

GRECIA

ATRIBUTOS PRIMARIOS		ATRIBUTOS SECUNDARIOS	
FUERZA	000000	PRESENCIA	0000000
RESISTENCIA	0000000	F. DE VOLUNTAD	00000000
DESTREZA	0000000	CARISMA	0000000
AGILIDAD	0000000	REFLEJOS	0000000
INTELIGENCIA	0000000	PERCEPCION	0000000

VENTAJAS		DESVENTAJAS	
NOMBRE	PUNTOS	NOMBRE	PUNTOS
_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____

VITALIDAD	DIFICULTAD DE IMPACTO (DI)
MÁXIMA: (RESISTENCIA x10 + 7D10)	BASE (REFLEJOS + PERCEPCION):
ACTUAL:	BONIFICADORES:
	TOTAL:

FAMA: (FAMA INICIAL: CARISMA x7)	EXPERIENCIA:
RANGO:	

BENDICIONES			
NOMBRE	DIFICULTAD	RANGO	
_____	_____	0000000	
_____	_____	0000000	
_____	_____	0000000	
_____	_____	0000000	
_____	_____	0000000	
_____	_____	0000000	

TECNICAS DE COMBATE			
NOMBRE	ESCUELA	RANGO	
_____	_____	0000000	
_____	_____	0000000	
_____	_____	0000000	
_____	_____	0000000	
_____	_____	0000000	

ARMAS			
NOMBRE	PESO	DAÑO	DI INICIATIVA EFECTOS
_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____