

Barquell Moll

ORACULO



EL MUNDO DE LOS MITOS GRIegos

ORACVLO

por
Joaquim Micó

Creación del glosario y redacción del entorno
Nora Rodríguez

Creación de la aventura en grupo
Leo Perera

Ilustración de cubierta
Arnal Ballester

Ilustraciones interiores
Josep Antoni Tassies

Mapas
Montse Bosch

Diseño cubierta
Gabriela Rubio

Pruebas y consejos
**Carme Peralta, Jorge M. Ferrara, Carme Schouten,
Janine Schouten, Alex Perera, Quinius, Daisy Orellets,
Teresa Millán**

Coordinador producción
Albert Monteys



Oráculo, el juego de rol mitológico
Diciembre 1992

Oráculo es una publicación con
© 1992 JOC Internacional, S.A.
Sant Hipòlit, 20 – 08030 Barcelona – España
Fotocomposición en Publitexsa - c/ Consell de Cent, 83 - 08015 Barcelona
Impreso en Hurope, S.A. – c/ Recared, 2-4 – 08005 Barcelona.
D. L.: B-25-304-1992
I.S.B.N.: 84-7831-088-6
Impreso en España – Printed in Spain

ÍNDICE

1. ¿Qué es un juego de rol?	5	8.2. Creación de destinos	58
2. ¿Cómo es Oráculo?	7	8.3. Éxito y fracaso	58
2.1. Trazos básicos	7	9. Episodios de acción	59
2.2. El destino como objetivo	7	9.1. Movimiento estratégico	59
2.3. Diferencias básicas con otros juegos de rol	8	9.2. Enfrentamientos	60
2.4. Tablas	9	9.3. Combates	61
3. El mundo de Oráculo	11	9.4. Huidas y prisioneros	63
3.1. Características	11	9.5. Persecuciones	63
3.2. Escenario	11	9.6. Enamoramientos	64
3.3. Historia y mitología	16	9.7. Hechizos	65
3.4. Adaptación	17	9.8. La muerte de personajes jugadores	66
4. La primera aventura	19	9.9. Intervención de los dioses	66
4.1. La hoja del personaje	19	10. El entorno	69
4.2. Preparación	20	10.1. Geografía	69
4.3. El juego. Tu primera aventura	23	10.2. Organización política y social	71
4.4. Resolución	28	10.3. Religión	73
4.5. Puntuación	29	11. Objetos y animales comunes	75
5. Reglas generales de Oráculo	31	12. Los personajes no jugadores (PNJ)	77
5.1. Sistema de juego	31	12.1. Los humanos	77
5.2. Los dados y las monedas. Tipos de tirada	31	12.2. Los seres fantásticos	78
5.3. El espacio	34	12.3. Los héroes y los semidioses	79
5.4. El tiempo y el clima	35	12.4. Los dioses	81
5.5. La acción	35	13. Aclaraciones sobre el juego	85
6. Creación de personajes	37	13.1. Dudas	85
6.1. Clases	37	14. Juego avanzado	87
6.2. Tablas de generación de puntos	38	15. La Moira	89
6.3. Elementos mágicos	40	15.1. ¿Quién puede ser La Moira?	89
6.4. Deidad protectora	43	15.2. La creación de la aventura	89
6.5. Armas	44	15.3. Algunos consejos para La Moira	89
7. Uso de los puntos y características	47	15.4. La Moira aconseja	90
7.1. Puntos de golpe	47	15.5. La diversión ha llegado. Modelo de "Creación de acciones"	90
7.2. Puntos de riqueza	47	16. Primera aventura en grupo	93
7.3. Puntos de salud	49	16.1. Tu primera aventura como Moiras	93
7.4. Puntos de héroe	50	16.2. Creando aventuras	93
7.5. Características físicas	52	16.3. La aventura	94
7.6. Atributos de personalidad	52	17. Glosario	111
7.7. Conocimientos	53	18. Fuentes y Bibliografía	127
8. El oráculo de Delfos	57		
8.1. El sino	57		

1. ¿QUÉ ES UN JUEGO DE ROL?

La mejor manera de responder a esta pregunta es evocando una película de aventuras: en la pantalla los protagonistas tienen que vencer mil y un obstáculos para acercarse y conseguir sus objetivos; por si fuera poco, habitualmente deben enfrentarse a un buen número de personajes que tratan de hacer fracasar el empeño de los protagonistas. Desde nuestra butaca nos dejamos arrastrar por la ficción que para nosotros han creado un guionista y un director, determinando las situaciones, diálogos y acciones del film, interpretado por los actores que le dan vida.

En un juego de rol son los jugadores quienes toman el papel de actor, interpretando su personaje con los diálogos y la acción que prefiere. Otro jugador, el director de juego, asume la función del director cinematográfico, creando la situación y los elementos básicos para desarrollar la ficción del juego. El papel de guionista del film, en el juego de rol, se divide entre el director de juego y el resto de jugadores: el primero crea el guión básico de la trama, el mundo de ficción en el que evolucionará el juego; los jugadores improvisarán el resto, decidiendo sobre sus actos, sobre el argumento, controlando las acciones y diálogos de sus personajes. El director de juego debe con-

trolar a los personajes restantes, llamados “no jugadores” (abreviados con PNJ); controla también las pautas del juego. Los jugadores controlan su propio destino, su suerte en la ficción. Pero claro, el destino puede serles aciago en un mundo mitológico como el de *Oráculo*.

Resumiendo, un juego de rol es una película que los propios jugadores van creando a medida que juegan, sujetos a una serie de normas generales que conforman dicho juego. Así, los jugadores entran en un mundo distinto al real, debiendo actuar como personajes de ese mundo del juego de rol, ateniéndose a sus reglas y a sus condicionamientos, dejando a un lado su propia personalidad y asumiendo la del personaje que interpretan. Cuando todos los jugadores, incluido el director de juego, alcanzan un mayor grado de integración con los personajes que interpretan, el juego de rol se transforma en una auténtica e inolvidable aventura. Y en el *Oráculo* la aventura es sinónimo de otras muchas experiencias que os transportarán a la cuna del mundo occidental: el mar Mediterráneo, 3.000 años atrás. Un mundo donde se inició nuestra cultura, nuestra historia, nuestra visión del universo e, incluso, nuestros juegos.

2. ¿CÓMO ES ORÁCULO?

2.1. Trazos básicos

El juego de rol *Oráculo* se desarrolla en el mundo de hace 3.000 años, básicamente en los territorios bañados por el mar Mediterráneo y, concretando aún más, casi siempre en las tierras que constituyeran la Grecia antigua. Con el juego de mapas que se incluye en este manual podéis haceros una idea de cómo era aquel territorio, en la actualidad ocupado por diversos y muy distintos países; estos mapas son suficientes para jugar al *Oráculo*, pero para el jugador con ambición y, de manera aconsejable, para el juego avanzado, es mucho mejor disponer de varios mapas más que reflejen el mayor número posible de accidentes geográficos y núcleos de población. Estos mapas pueden encontrarse sin dificultad en libros sobre la Grecia antigua, en obras de historia o en tratados de mitología griega. Recordad que el período en que se desarrolla *Oráculo* es el que corresponde a la llamada Grecia Arcaica (aproximadamente siglos XI y X a.C.), por lo que si usáis un mapa de época posterior debéis tener en cuenta que algunos núcleos de población bien pudieran no existir en el período donde se sitúa el juego del *Oráculo*.

Para jugar sólo necesitas algunos lápices, goma de borrar, papel, un juego de dados (5 de seis caras y 1 de diez) y un par de monedas. El resto de elementos necesarios para jugar al *Oráculo* los encontrarás en este libro, aunque no estaría de más hacer algunas fotocopias de las plantillas de personaje y de las tablas de puntuación, para facilitar el desarrollo del juego.

Aunque seáis jugadores habituales de rol, es mejor hacer una lectura rápida del manual, puesto que este juego introduce algunas variantes específicas que es necesario conocer; estas diferencias están comentadas en el capítulo 2.3. del libro. Los capítulos 15 y 16 están reservados para el director de juego, que en el *Oráculo* recibe el nombre de “La Moira”, si el resto de los jugadores conoce el contenido de estos dos capítulos antes de aprender a jugar, la diversión y el apasionamiento lúdico serán muy inferiores al esperado.

2.2. El destino como objetivo

La diferencia más importante respecto a otros juegos de rol, y a la vez, la que otorga a *Oráculo* su gran originalidad, es el objetivo del juego. Normalmente en los juegos de rol los jugadores

tienen como objetivo acumular tesoros, experiencias o niveles más altos para sus personajes. En el *Oráculo*, el objetivo es el propio destino, alcanzar durante el transcurso del juego “aquello” para lo que estábamos predestinados por los dioses. Éste es el reto del juego, y aunque puede parecer inicialmente algo muy complejo, es en realidad tan sencillo (y divertido) que esta particularidad transforma a *Oráculo* en uno de los juegos de rol más fáciles de aprender y, a la vez, con más variantes de acción, menos rigidez de las reglas y con una mayor posibilidad de alcanzar niveles de juego mucho más avanzados.

Al iniciar una partida de *Oráculo*, cada jugador debe viajar a Delfos, el lugar donde, junto al templo dedicado al dios Apolo, se encuentra el oráculo; allí, la Pitía (también llamada Pitonisa) comunicará de manera enigmática y secreta el destino de cada personaje jugador. Así el objetivo de cada uno de los jugadores es cumplir el oráculo, es decir, alcanzar el destino predicho por la Pitía, para lo cual deberá, sin duda, aventurarse a través de mundos incógnitos y vencer multitud de peligros. Cada jugador conoce solamente su destino, pero puede aliarse con otros jugadores para así vencer mejor todos los obstáculos y dificultades que se le presenten. De hecho, un solo jugador difícilmente podrá llevar al éxito a su personaje si actúa en solitario, por lo que la alianza es la mejor estrategia para ganar en el *Oráculo*. No obstante, nunca un jugador puede perder de vista su destino, y aunque tarde años (en tiempo de juego) en lograr su objetivo, ésta ha de ser su única meta. En el capítulo 8 del libro se trata con mayor precisión y detalle este tema. Una última consideración sobre el destino como objetivo, tal vez la más importante: la Pitía comunica la voluntad de los dioses de manera enigmática, es decir, la redacción está llena de metáforas, símbolos, alusiones y otros elementos misteriosos que deben interpretarse adecuadamente para poder alcanzar el propio destino. La única forma de interpretar el oráculo con éxito es aprender con la propia experiencia el significado del enigmático mensaje; de esta forma la búsqueda errante de aventuras se convierte en un camino de aprendizaje hasta lograr la comprensión del oráculo, y una vez resueltos los enigmas, bastará con cumplir la voluntad de los dioses. A veces el significado de un oráculo puede parecer muy sencillo de interpretar, pero sin duda el sentido real ha sido manipulado por los dioses para confundiros, por lo que el aparente significado será en realidad un equívoco que deberéis rechazar hasta conocer la ver-



"Pitia leyendo el oráculo"

dad. Como ilustración de este ejemplo podéis leer el mito de Edipo, que se encuentra en el capítulo 17. De hecho todas las dudas respecto a los nombres propios que aparecen en el libro, así como las palabras específicas del juego del *Oráculo*, podréis solucionarlas consultando el capítulo 17, dedicado a glosar la terminología y algunos de los mitos más relevantes para el conocimiento de la época en la que se sitúa este juego. Si ya sois conocedores de la mitología griega, podéis obviar dicho capítulo. Asimismo encontraréis un gran número de libros y textos que os introducirán en este tema, algunos de los cuales están relacionados en el capítulo 18, dedicado a las fuentes y la bibliografía en las que se basa este juego de rol.

2.3. Diferencias básicas con otros juegos de rol

Además del destino como objetivo, el *Oráculo* presenta alguna que otra diferencia más respecto a otros juegos de rol. En los capítulos que hacen referencia a las reglas generales (5), la acción (9) y los PNJ (personajes no jugadores, capítulo 12) estas diferencias están suficientemente explicadas. Pero en este apartado comentaremos las tres diferencias básicas, aparte del destino como objetivo, que son propias de *Oráculo*.

Sin duda la más llamativa de las tres, es la posibilidad de no morir. Siguiendo como siempre en este juego las peculiaridades de la mitología griega, hay tres formas de evitar la muerte: por concesión de los dioses, unciéndose con ambrosía y

bañándose en la laguna Estigia. Incluso hay una forma de volver a la vida una vez muerto: siendo rescatado por otro personaje del mundo de los infiernos.

Los detalles de cómo se puede conseguir esta invulnerabilidad o de la forma de regresar después de muerto al mundo de los vivos, los encontraréis en el capítulo 9.8.

La segunda diferencia de *Oráculo* hace referencia al director de juego. Sus atribuciones son parecidas a los Másters o Directores de otros juegos de rol, pero su nombre y su carácter es distinto; en el *Oráculo*, el director de juego recibe el nombre de La Moira, quien en mitología griega designa la parte que corresponde a cada individuo en el destino general. O lo que es lo mismo, traduciéndolo al juego de rol, La Moira es quien dirige el destino del jugador, sin decidir en la acción de éste, pero actuando directamente en su entorno. Para ello dirige a los PNJ, la trama y el propio juego. Atribuciones que, el jugador de rol habitual ya lo habrá observado, son las propias de los "Máster" de otros juegos. No obstante, el carácter particular de La Moira de nuestro juego le confiere algún matiz distinto a los habituales "Máster", por lo que será necesario que el jugador que deba participar como La Moira, lea a fondo el capítulo 15. El resto de jugadores (ya queda dicho que no deben leer ni este capítulo ni el 16) conocerán estos matices diferentes por propia voz de La Moira, estando obligados a aceptar como válida su palabra. Al fin y al cabo es una Moira, es decir, una diosa del destino, y en el *Oráculo* un personaje *jamás* puede llevar la contraria a un dios.

Finalmente, la tercera de las diferencias significativas que introduce este juego de rol trata de la relación entre los diversos personajes y los dioses (que son PNJ y por lo tanto, en principio, controlados por el director de juego); estas relaciones se comentan en el capítulo 12.4, pero están sujetas a la particularidad y poderes de cada dios y por lo tanto, ni tan siquiera La Moira puede contravenir estas particularidades y poderes, por lo que la intervención de un dios a favor de un personaje sólo puede decidirse por la voluntad del propio dios, que en el juego de rol se manifestará a través de una tirada de dados y siempre a petición del personaje. Esta particularidad se detalla en los capítulos 6.4. y 9.9. y de hecho se trata de una parte del juego cuya resolución queda por encima de la propia Moira, que debe aceptar, aunque le pese, la decisión del dios de intervenir o no a favor de un jugador, una voluntad que se manifiesta a través de los dados. De esta forma es el azar quien decide, para nuestros personajes, creyentes de su religión, los dados sólo serán el vehículo de transmisión de la voluntad de los dioses.

2.4. Tablas

Para que no sea necesario memorizar todos los elementos que componen el juego, como las clases de personajes y sus características, los elementos mágicos, los PNJ, etc., *Oráculo* ofrece en sus páginas una serie de tablas que resumen lo esencial de dichos elementos. Es pues conveniente tener las tablas sobre la mesa siempre que se juegue. Sin embargo las tablas sólo deben utilizarse como recordatorio de la información de carácter general que constituye el juego; de ningún modo deberán utilizarse como plantilla de un personaje (ésta tiene su propio diseño y función, y se encuentra detallada en el capítulo 4.1.) ni como desarrollo del argumento (que debe quedar en mano de los jugadores) o de la trama (en mano de La Moira). Utilizar las tablas en estos términos, además de absurdo, resultaría

mucho más complicado que simplemente jugar ateniéndose a las reglas.

Un experimentado jugador de rol podrá tomar contacto con el juego del *Oráculo* de forma rápida gracias a las tablas, familiarizándose con prontitud con los aspectos generales del juego. Una lectura posterior del resto del libro le dará un completo conocimiento de cómo jugar a *Oráculo*.

En el capítulo 14 del libro se hace referencia al modo de juego avanzado, incluyéndose también algunas tablas propias de este nivel sin más explicación. Cuando un jugador esté avezado en el funcionamiento y el juego de *Oráculo*, estas tablas serán comprensibles sin esfuerzo alguno. Como también se comenta en este capítulo 14, el conocimiento de la mitología griega que tengan o obtengan los jugadores les puede permitir crear nuevos PNJ, más personajes, mayor concreción del tiempo y del espacio, etc. Por lo cual, en el nivel avanzado del juego, los jugadores pueden completar las tablas existentes creando las suyas propias, como herramienta para recordar mejor sus creaciones. Si dos o más jugadores de nivel avanzado juegan juntos por primera vez, pueden ponerse de acuerdo en aceptar o no las tablas de propia creación para el juego en común. Si las nuevas tablas no son aceptadas por mutuo acuerdo de *todos* los jugadores, incluyendo aquel que sea La Moira, las únicas tablas que podrán utilizarse son las del juego de origen, aceptando como plenamente válidas las tablas del nivel avanzado que aparecen en el capítulo 14.

NOTA PARA RECORDAR COMO SE JUEGA AL ORACULO.

Las tablas también sirven como recordatorio de las características del juego para aquellos que, habiendo jugado en alguna ocasión anterior, hayan olvidado alguno de sus elementos. En estos casos es suficiente revisar las tablas y releer con atención este capítulo.

También el glosario (capítulo 17) puede ser de gran utilidad en el mismo sentido.

3. EL MUNDO DEL ORÁCULO

3.1. Características

Aunque los jugadores que conozcan suficientemente la época en la que se desarrolla el juego podrán extender el argumento y la trama de *Oráculo* más allá de lo indicado en este manual, de forma inicial y para facilitar el aprendizaje, el mundo donde tiene lugar el juego se sitúa en el Mediterráneo griego de hace 3.000 años, un período que se conoce como “la edad oscura”. Esta etapa de la historia apenas si se conoce por algunos restos arqueológicos y, sobre todo, por la tradición oral que transmitió a la Grecia clásica los acontecimientos de aquellos años oscuros. En el juego del *Oráculo* no vamos a entrar en la discusión histórica sobre la realidad o falsedad de los relatos de la tradición, puesto que lo que nos interesa es recrear un mundo legendario como aquél para nuestro divertimento; por lo tanto, la tradición griega sobre “la edad oscura” es la fuente desde la que se origina este juego del rol.

La transmisión de aquellas tradiciones se producía de forma oral, muchas veces en largos poemas épicos que pasaban de generación en generación. No sería hasta los años 700-600 a. C. que el poeta Homero y otros escritores griegos recogieron y agruparon todas aquellas historias de la tradición arcaica. Sin embargo estas tradiciones, a menudo fantásticas, no pueden considerarse como leyendas en un sentido completo, puesto que las excavaciones arqueológicas han demostrado que muchos de los relatos estaban basados en lugares y hechos reales. Tal es el caso de las ciudades de Troya y Micenas, escenarios de varias narraciones de “la edad oscura” y cuyos yacimientos arqueológicos fueron excavados por el alemán Heinrich Schliemann, a quien “los expertos” habían tildado de loco visionario al iniciar su investigación.

Aquellos jugadores interesados en conocer más a fondo este tema o, en general, los elementos históricos que componen “la edad oscura” pueden recurrir a la bibliografía del capítulo 18.

Así pues, la característica principal del mundo donde se desarrolla el juego del *Oráculo* se puede definir mediante el adjetivo “fantástico”; se trata de un mundo épico, regido por la voluntad de los dioses y donde todo está sometido a una especie de orden cosmológico que puede convertir cualquier imposible en algo real. Si nos ceñimos a las reglas del juego, en el *Oráculo* cualquier situación fantástica puede llegar a ser habitual.

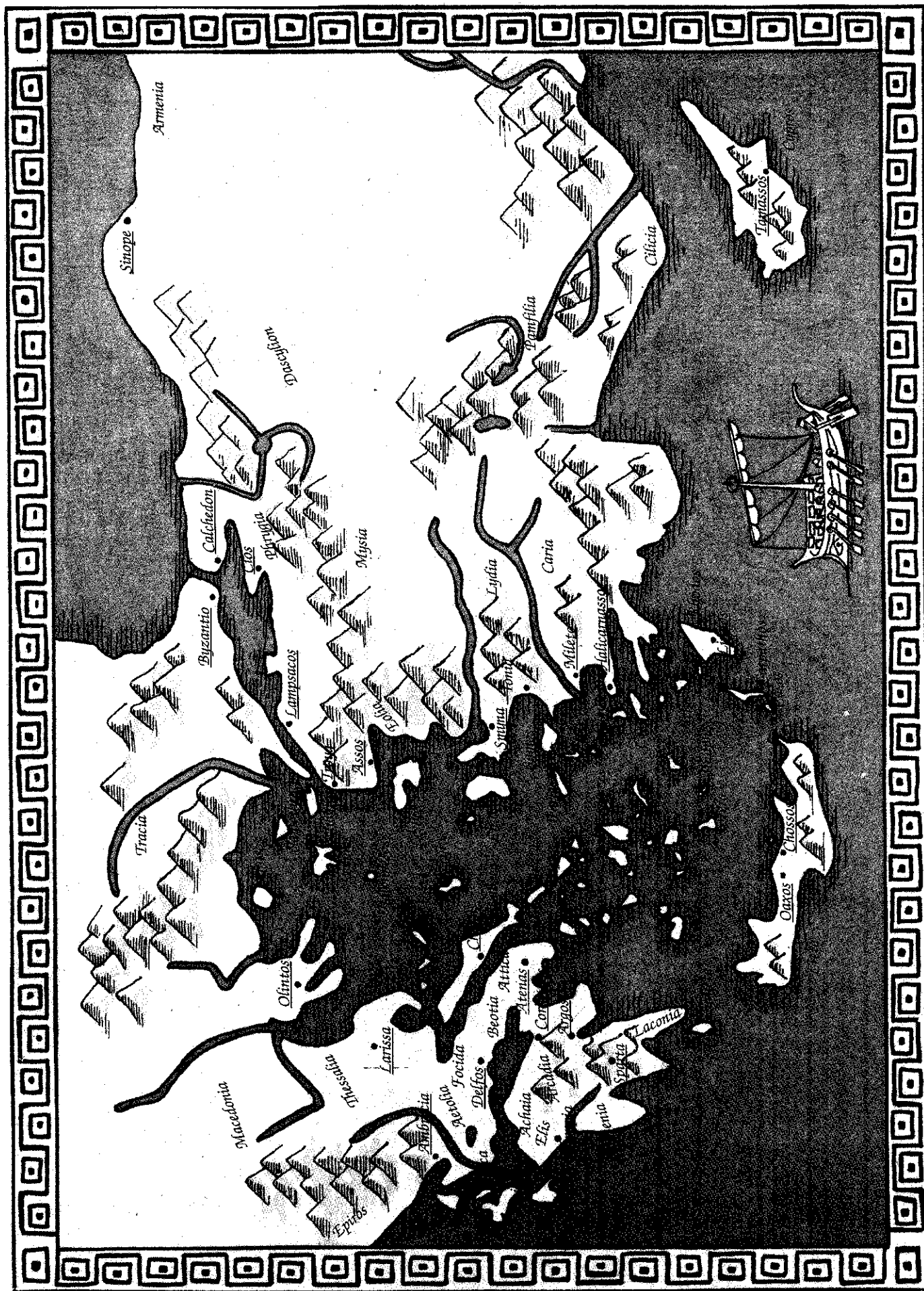
3.2. Escenario

El escenario geográfico podéis encontrarlo en los mapas de este libro, se trata de escenarios reales que sin duda cualquiera ha estudiado en los libros de texto. El mapa más importante, puesto que es el núcleo donde se desarrollarán la mayor parte de las aventuras, es el número 1. En este mapa son cinco los escenarios básicos: *el occidente griego* (formado por los territorios continentales entre los mares Egeo y Jónico), *el norte* (formado, básicamente, por Macedonia y Tracia), *la costa asiática* (costa oriental del mar Egeo), *las islas griegas* (las del mar Egeo) y *las cuatro grandes islas del Mediterráneo oriental* (Karpatos, Rodas, Chipre y, sobre todo, Creta). Si se desea hacer más realista el juego no está de más informarse acerca de las montañas, ríos, acantilados, etc. de cada uno de los lugares donde se sitúa una aventura, pero estos detalles no son absolutamente necesarios para jugar. Por supuesto que esta profundización en el escenario geográfico donde se desarrollan las aventuras del juego del *Oráculo*, permite una mayor posibilidad de variar la acción y el argumento, por lo que sería interesante utilizar las condiciones geográficas reales una vez que se alcance el modo de juego avanzado.

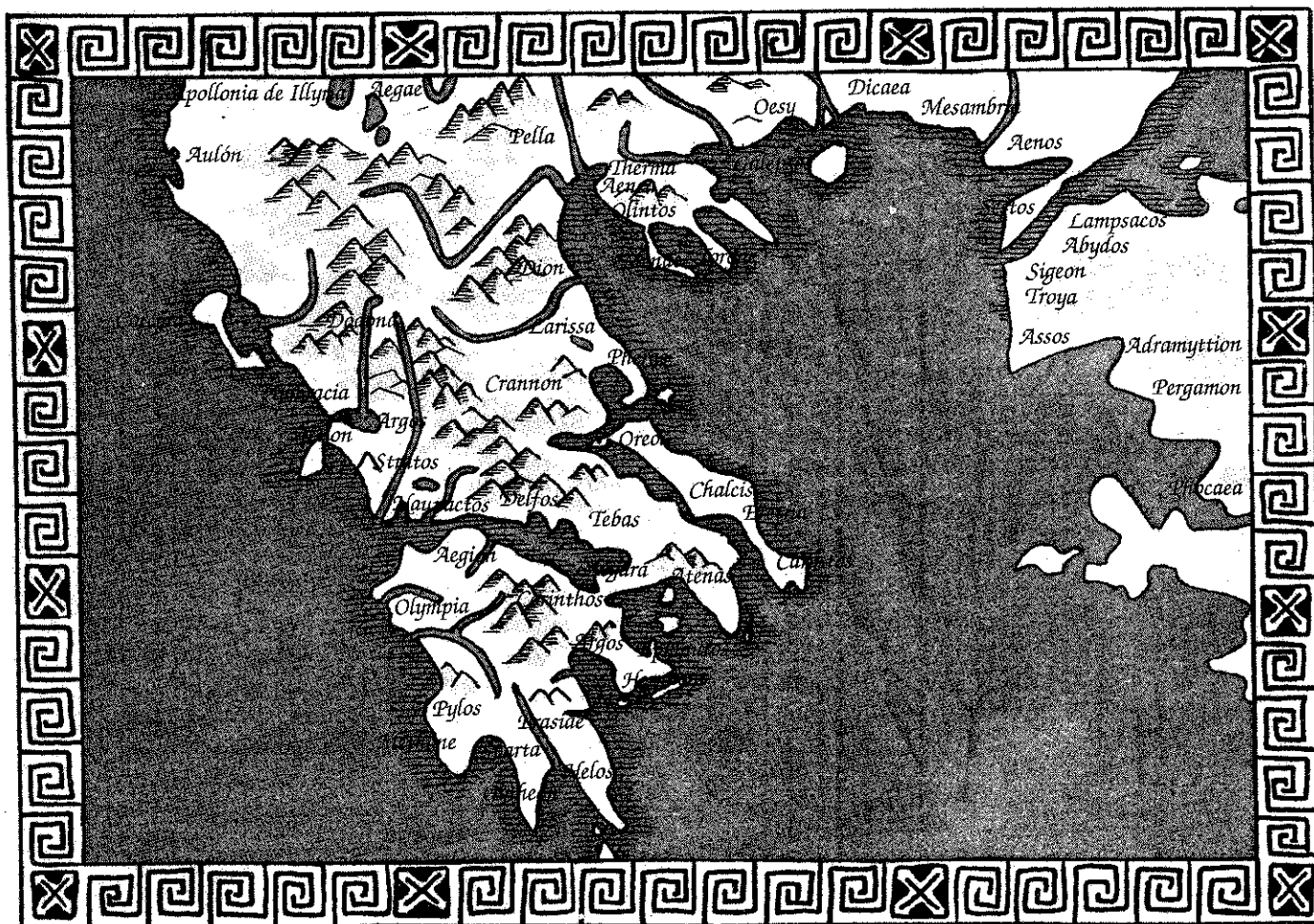
El resto de mapas presenta con mayor detalle cada uno de estos cinco territorios señalados, señalando el nombre propio de los lugares más importantes de dichas zonas. Asimismo hay un par de mapas más que presentan los territorios bañados por el mar Mediterráneo en su conjunto y la mayor parte del mundo conocido.

No es conveniente para los jugadores novatos utilizar mapas de territorios muy grandes, puesto que ello complicaría el aprendizaje. En cualquier caso, el jugador deberá esperar a alcanzar un nivel bastante alto antes de aventurarse a viajar más allá de las Columnas de Herakles (mapa 7), puesto que de otra forma las posibilidades de sobrevivir son completamente nulas.

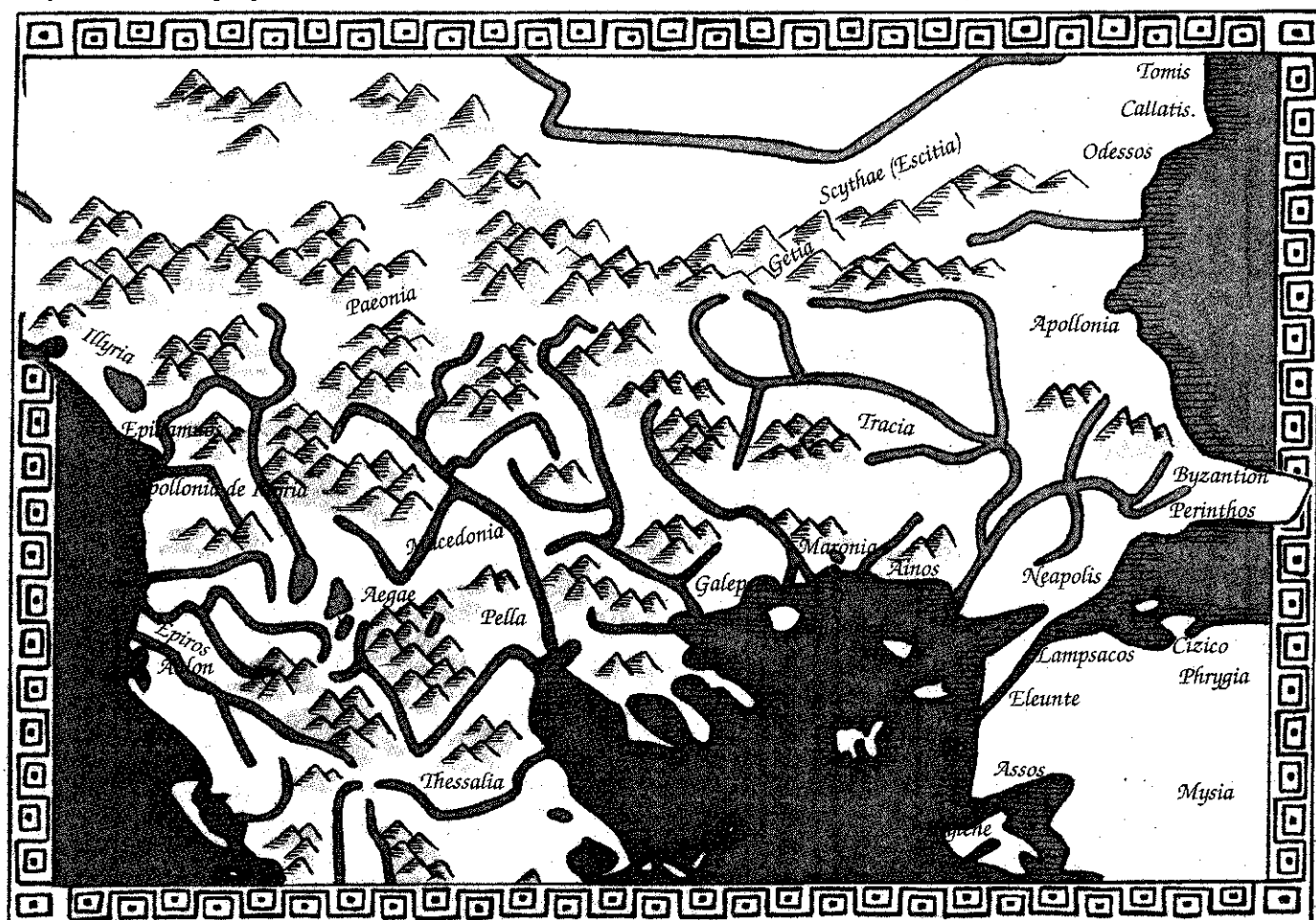
Por último, cabe señalar dos escenarios más que pudieran intervenir en el juego, se trata del monte Olimpo, lugar de residencia de los dioses, y el reino de Hades, dios de los infiernos. Pero estos escenarios son demasiado peligrosos para los jugadores de niveles bajos, por lo que ambos escenarios están descritos en el capítulo 14, dedicado al modo de juego avanzado.



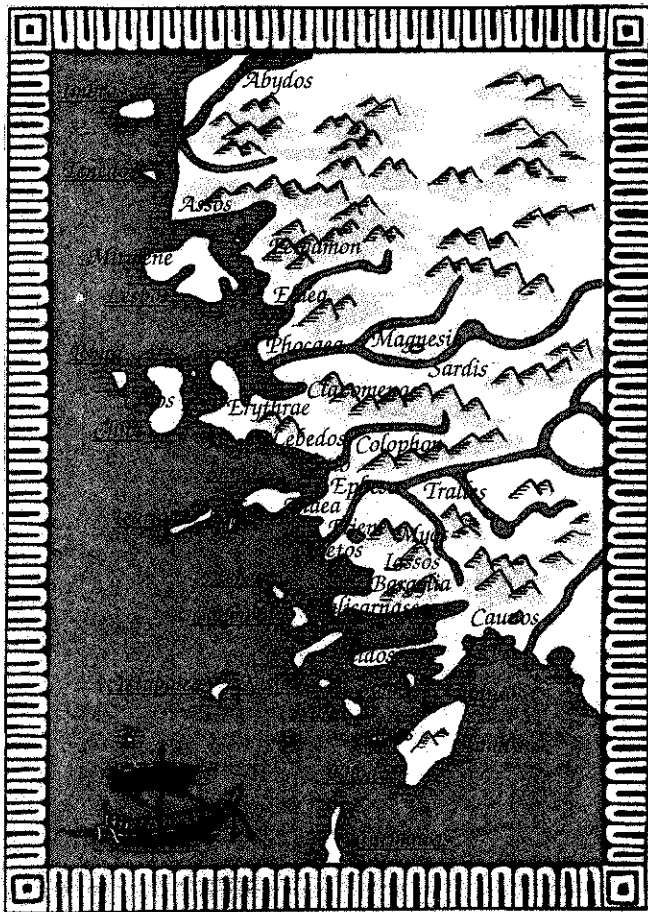
Mapa nº 1: islas y regiones



Mapa nº 2: ciudades griegas



Mapa nº 3



Mapa nº 4: costa de la actual Turquía



Mapa nº 5: islas del Mar Egeo



Mapa nº 6: las islas del sur

3.3. Historia y mitología

Como la mayoría de los pueblos primitivos, los griegos de “la edad oscura” no creían en un solo dios. Asociaban sus divinidades a las fuerzas de la naturaleza, a las emociones humanas o las actividades del mundo, otorgándoles las características y los poderes que correspondían a su entidad. Así, a Poseidón, dios del mar, se le imaginaba como creador de las olas y los maremotos, representándolo con un tridente que utilizaba para agitar las aguas o partir las rocas y gobernando sobre todas las criaturas marinas, fantásticas o reales. Algunos dioses poseían muchos atributos y poderes, variando en mucho su inclinación a ayudar a los humanos de unos a otros. Pero los dioses también estaban sujetos a debilidades humanas, destacando entre éstas los celos y la venganza. En el capítulo 12.4. se encuentra una tabla resumen de los principales dioses griegos y sus características generales. Los oráculos eran los santuarios donde las pitías y sacerdotes interpretaban los mensajes de los dioses, el más importante fue el oráculo del dios Apolo en Delfos, que es el que da origen a este juego. Dioses y diosas fueron también protectores de las ciudades y reinos griegos, y sobre todo el conjunto de dioses reinaban Zeus y su esposa Hera, quienes observaban el mundo desde el monte sagrado del Olimpo.

Los dioses podían relacionarse con los humanos, luchar junto a ellos o en su contra, otorgar favores o castigar, incluso tener hijos comunes; sin embargo, existían reglas estrictas sobre lo que los humanos podían o no hacer en su relación con los dioses.

Aparte de los dioses también existe un gran número de criaturas míticas en la tradición griega, tales como los centauros, los sátiros, las ninfas, las nereidas, los monstruos, etc. En el capítulo 12.2. se encuentran más detalles de estas criaturas y su acomodación al juego del *Oráculo*; asimismo en el glosario del capítulo 17 están debidamente descritas.

Pero los dioses no aparecieron de la nada, narrando la tradición su origen, anterior a la creación de la Tierra, y sus luchas míticas que llevarían a la implantación de los nuevos dioses, con Zeus como dios supremo. A este respecto, consulta también el capítulo 12.4.

Otro grupo de personajes míticos son los héroes, muchas veces con atributos de semidioses, cuyo origen suele ser tener a un dios como padre y a una humana como madre. Este es el caso del legendario Herakles, hijo de Zeus y Alcmena. En el capítulo 12.3. y en el glosario están comentados estos personajes.

La historia y la mitología griega también están llenas de aventuras épicas, muchas de las cuales tienen un trasfondo histórico y, en general, han influido directamente en la creación de la mayoría de gestas épicas de época posterior en toda Europa. Algunas de las más conocidas son *La Iliada*, que narra la guerra de Troya; *La Odisea*, que narra las peripecias de Ulises de vuelta a casa tras la guerra de Troya; *Jasón y el vellocino de oro*, con el héroe acaudillando a los argonautas en busca de aquel tesoro mítico etc. En general son muchos los relatos de héroes (hijos de un dios o no) realizando multitud de empresas



“Fiesta de los dioses en el olimpo”

arriesgadas como pruebas de los dioses o en busca de un destino, algunos ejemplos los encontraremos en el glosario, consultando, por ejemplo, los nombres de Belerofonte, Herakles, Peante y Perseo.

3.4. Adaptación

La rica y fascinante mitología griega es abundante y compleja en sus narraciones y personajes, e incluso hay numerosísimas variantes narrativas de unas mismas tradiciones, resultando por lo general muy difícil de interpretar de manera uniforme, segura e inequívoca. Es frecuente, por ejemplo, de que a personajes míticos diferentes se les asigne una misma acción, y también podemos encontrar diferentes progenitores para un mismo personaje, según sea consultada una tradición u otra. Toda esta variedad resulta demasiado compleja para poder jugar satisfactoriamente en un juego de rol, por lo cual ha sido necesaria una adaptación en el momento de la creación del juego del *Oráculo*; de esta forma se han unificado los criterios biográficos de los personajes para poder manejarlos sin ninguna dificultad. Por supuesto que aquellos jugadores que dominen la mitología griega pueden efectuar variantes sobre el tema, para lo cual aconsejamos crear una nueva tabla de modificación de PNJ.

Asimismo en la adaptación también se ha suavizado una de las características de las narraciones mitológicas griegas: el

componente de tragedia. Son muchas las historias de la tradición que narran con crudeza el destino trágico de un personaje, apareciendo como una constante literaria la crueldad de algunos relatos. Como de lo que se trata en el juego del *Oráculo* es de divertirse, el componente de tragedia ha sido moderado suficientemente, seguro que a ningún jugador le gustaría que un rayo lanzado por Zeus acabara con su personaje apenas iniciado el juego. Pero, ¡cuidado! a medida que va avanzando una partida y el personaje se acerca al destino que la Pitía le predijo en el oráculo de Delfos, las posibilidades de que todo acabe en tragedia aumentan, por lo que no estará de más actuar prudentemente.

Aún se han realizado algunas adaptaciones más de la mitología griega para poder crear el juego de manera satisfactoria; así, por ejemplo, se ha limitado la participación de los dioses en las aventuras, y precisamente para no convertir *Oráculo* en un juego con limitaciones: los dioses son demasiado poderosos para dejarles intervenir en exceso. En general, las adaptaciones no varían en mucho las condiciones reales de la mitología griega, por lo que en realidad son pequeños ajustes necesarios para crear un juego agradable y atractivo.

Para facilitar el aprendizaje del juego, en el nivel básico de *Oráculo* se ha restringido también el número de personajes, de PNJ y de atribuciones y elementos diversos de los personajes; en el nivel avanzado podrán utilizarse muchos más, haciéndose más compleja (y divertida) cualquier aventura.



"Jason y los argonautas"

4. LA PRIMERA AVENTURA

4.1. La hoja del personaje

Cada jugador debe tener una hoja de personaje que rellenará en la forma correspondiente. Todos los datos que aparecen en la hoja constituyen las características del personaje que el jugador interpreta en el juego, por lo que tenerla siempre a la vista es un requisito imprescindible. Para tener hojas en blanco siempre a punto, se recomienda fotocopiar unas cuantas; asimismo se deberá utilizar el lápiz para las anotaciones (y la goma de borrar) para introducir los cambios que, en las características del personaje, se vayan produciendo durante la aventura.

Pero como de lo que se trata es de empezar a jugar de una vez, prepárate a vivir tus primeras experiencias con el juego del *Oráculo*. Hemos preparado una breve aventura de iniciación para introducirte en el mundo de “la edad oscura”, de este modo podrás ver que la mejor forma de aprender como funciona un juego de rol es jugando.

¡Que los dioses te sean propicios!

Esta plantilla corresponde a la hoja del personaje; si ya has preparado una copia para el juego, lo primero que debes hacer es inventar un nombre para tu personaje, teniendo en cuenta que tu elección debería estar en consonancia con la clase y el sexo del personaje que escojas: no sería demasiado adecuado llamar Smith o Montse a todo un futuro héroe griego. Si no sabes muy bien qué nombre podría llevar tu personaje, puedes consultar el glosario, allí puedes encontrar ejemplos que te ayuden en tu elección, pero hay muchos más nombres que puedes inventar, sólo deberías tener en cuenta que parezcan griegos. Una posibilidad sería “convertir” tu propio nombre, o uno que te guste, en algo que se pareciera al griego; tampoco olvides que algunos nombres propios griegos se utilizan también hoy en día, como por ejemplo Héctor, Ulises, Néstor, Sofía, Penélope o Helena. En ningún caso debes utilizar el nombre de un dios o semidios: esta circunstancia podría complicar el desarrollo del juego y causar la furia de Zeus. Para completar el nombre de tu personaje debes añadir la ciudad o región de tu procedencia; así, por ejemplo, si el nombre escogido es Orestes y proviene de la isla de Astipalea, deberás utilizar como nombre completo de tu personaje el de “Orestes de Astipalea”, pues ésta es la fórmula que usaban los griegos.

Una vez escogido el nombre completo de tu personaje, debes escribirlo en la hoja de personaje dentro del recuadro correspondiente; a continuación, debes apuntar la clase de tu personaje, que para esta aventura de aprendizaje debe ser un colo-

no, un personaje que se admite en el juego como hombre o mujer. En aventuras posteriores podrás escoger otras clases de personaje, pero en este caso la aventura de aprendizaje está preparada para un colono. No obstante, *en ningún caso*, un personaje ya creado puede cambiar su clase, puesto que esto desvirtuaría el valor de todas las atribuciones (puntos, armas, características físicas, etc.).

Ahora debes inventar una descripción física completa para tu personaje (color del cabello, estatura, peso, etc.) según tus preferencias, pero teniendo en cuenta que, en alguna aventura posterior, podría ser importante para el desarrollo del juego. Así, por ejemplo, si tu colono pesa 120 kilos, difícilmente podría atravesar sin problemas un puente maltrecho de madera.

Finalmente, tienes que inventar los datos biográficos de tu personaje (edad, parentesco, hechos del pasado, viajes, etc.), teniendo en cuenta siempre que la biografía de tu personaje ha de seguir la lógica del juego. No tendría sentido, por ejemplo, que tu colono hubiera participado en los juegos olímpicos, puesto que éstos estaban reservados a los atletas (si bien en la antigua Grecia un colono podía llegar a ser atleta, en el juego del *Oráculo* son dos clases de personaje distintas, por lo que no será posible).

En general, La Moira debe actuar como juez del juego y aceptar o no la descripción y biografía de un personaje, siempre siguiendo la lógica del juego y sin aceptar datos absurdos. Por lo demás, un jugador puede escoger cualquier descripción o biografía lógica, y estos datos pueden cambiar en el futuro después de vivir alguna aventura. Por ejemplo, un personaje bien podría recibir una herida de espada en la mejilla tras una batalla, en este caso en el recuadro de la descripción deberíamos añadir: cicatriz en la mejilla. Obrar de esta manera da realismo al juego y permite más elementos a La Moira para construir una aventura (tal vez en una partida posterior una diosa ofrezca hacer desaparecer la cicatriz del personaje a cambio de un servicio, o quizás la cicatriz sea la única forma de reconocer al personaje que tiene un antiguo compañero de aventuras).

Una vez rellenados los cuatro primeros recuadros de la hoja de personaje ya puedes preparar todos sus atributos, para ello debes consultar el capítulo 6.1., donde se dan los atributos medios de tu personaje (recuerda, para esta aventura es un colono); una vez situado en esta página, coge uno de los dados de 6 caras y el de diez, prepara tu lápiz y cruza tus dedos: ¡en este momento empiezas a decidir tu suerte!

4.2. Preparación

Puntos de golpe. El primer dato que necesitas para la creación de tu personaje son los “Puntos de Golpe”. Estos puntos hacen referencia a tu resistencia física ante los ataques que puedas recibir, así que cuantos más puntos poseas, más fácil te será vencer en una lucha o eludir un hechizo. Si en el transcurso de una aventura tienes la mala suerte de llegar a 0 puntos de golpe, tu personaje estará moribundo y sin capacidad de reacción, entonces dependerá de otros factores para que pueda recuperarse o morir. En el capítulo 9.8. tienes más información a este respecto, pero para jugar la primera aventura no es necesario. Si ahora miras la tabla de personajes observarás que hay una serie de atributos base que caracterizan a cada clase de personaje; como tu primer personaje es un colono, deberás utilizar la columna de este tipo de personaje. Pero aún no anotes nada en tu hoja, puesto que antes debes “ajustar” tu propio personaje con los dados.

Es evidente que en el mundo real no hay dos personas iguales, ya no sólo en el aspecto físico, sino tampoco en sus habilidades o su modo de ser. En la agilidad, en la personalidad, en los conocimientos, etc. las personas se diferencian lo suficiente para que haya individuos más dotados que otros en algunos aspectos y, por ejemplo, una persona muy fuerte puede ser a la vez poco intuitiva, y otra extraordinariamente intuitiva puede ser muy débil físicamente. También podemos encontrar diferencias en la profesión, en las aptitudes, en el origen familiar, etc.

Todas esas diferencias sirven en el juego del *Oráculo* para crear clases de personaje distintas, que permiten al jugador interpretar roles diversos. Cada una de las particularidades que diferencian a las personas (salud, riqueza, personalidad, conocimientos, etc.) sirven en el juego de rol para dotar a los personajes de unas características propias y exclusivas, variando el nivel de cada característica en función de dos cosas: la clase de personaje a la que pertenece (es evidente que resultará más ágil un atleta que un colono) y el nivel de experiencia alcanzado (de la misma forma que entre dos atletas, será más ágil aquel que haya entrenado más). Pero como no hay dos personas iguales ni tan siquiera entre dos individuos de una misma clase y experiencia, en el juego del *Oráculo* estas diferencias también deben existir. Para ello se realizan los llamados “tiros de ajuste”.

Partiendo de la cifra dada como atributo base para los puntos de golpe (observarás que en el caso del colono es 9), debes realizar un ajuste para tu propio jugador, sumando o restando una cantidad que será fruto del azar o, lo que es lo mismo, fruto de la voluntad de los dioses. La forma de hacer esta operación de “ajuste” es bien simple: debes lanzar los dados siguiendo una regla de *Oráculo* llamada, precisamente, “Tirada de Ajuste”. Primero debes lanzar el dado de 10 caras y observar la puntuación que señala (pongamos por ejemplo que te ha salido un 7), después lanzas el dado de 6 caras (y en nuestro ejemplo te sale un 4), para saber cuál es el resultado de tu tirada de ajuste sólo debes restar del resultado del dado de 10 caras, el del dado de 6 caras (en el ejemplo: $7-4=3$; así tu tirada de ajuste sería 3). El resultado obtenido debes sumarlo al atributo base de tu personaje (en nuestro ejemplo $9+3=12$; puntos de golpe de tu colono =12). Pudiera ser que la operación diera un resultado negativo, si la tirada del dado de 10 caras es inferior al de 6; en este caso tu ajuste es negativo y deberás restarlo al atributo base de



Símbola

tu personaje (por ejemplo: tirada dado 10C= 4 y tirada dado 6C= 6; entonces el resultado de la tirada de ajuste es -2; así que debes restar $9-2=7$; por lo que los puntos de golpe de tu colono son 7). Si las tiradas de ambos dados arrojan una misma puntuación, el ajuste será igual a 0, tomando para tu personaje el valor del atributo medio correspondiente (en el caso de tu colono, 9).

Como todos los atributos de un personaje se determinan a través de esta fórmula de “Tirada de Ajuste”, para evitar que tu personaje se vea obligado a ajustar siempre de manera negativa, tienes un total de tres posibilidades de renunciar a lanzar el dado de 6 caras; así, si en la tirada del dado de 10C te sale un 1, puedes renunciar a hacer la segunda tirada (casi seguro que el resultado sería negativo). Pero utiliza bien tus renunciaciones, puesto que no puedes usar más de tres y tal vez sería conveniente arriesgarte con alguna tirada cuando la puntuación del dado de 10C no sea excesivamente baja. En el peor de los casos no te preocupes demasiado, un ajuste de -5 no significa que tu personaje vaya a tener una característica negativa (el 1 sería la puntuación más baja posible tras un ajuste), y además puedes conseguir puntos a través de las aventuras y así subir el nivel de las puntuaciones más bajas. Es importante que no hagas trampas en la creación de tu personaje, el juego perdería interés; siempre es más interesante tener un personaje con atributos de un nivel muy distinto que un superhéroe sobresaliente en todo, puesto que sin ningún tipo de riesgo o dificultad la aventura resulta aburrida.

Cuando por fin hayas establecido los puntos de golpe de tu

personaje y los hayas anotado en la casilla correspondiente, debes realizar la misma operación con todos los demás atributos de tu personaje, pero ten en cuenta que no siempre son puntos lo que entra en juego.

Riqueza. Como en nuestro propio mundo, en la antigua Grecia la riqueza podía constituirse de muy diversos elementos, como oro, joyas, propiedades, etc. En aquella época casi nunca se pagaba con monedas, puesto que no parece que se acuñaran muchas por aquel entonces, lo corriente era realizar compras por trueque, dando a cambio de lo que se compraba algún objeto, animal u otra propiedad. Sin embargo, en la Grecia clásica la moneda ya se había convertido en la forma común de intercambio comercial. Para unificar todos estos elementos diversos, en el juego del *Oráculo* se considerarán como unidad de riqueza las monedas que Solón, uno de los siete sabios de Grecia (siglo VII a. C.), reguló a través de sus reformas económicas. En el capítulo 7.2. encontrarás más información a este respecto.

El atributo base de riqueza de un colono es de 60 óbolos, 100 dracmas y 7 estáteros. Ahora deberás realizar la "Tirada de Ajuste" para cada tipo de moneda, teniendo en cuenta que el resultado del ajuste debe multiplicarse por diez en el caso de óbolos y dracmas, por dos en el caso de estáteros y permanecer igual en el resto de monedas. Si el resultado para los óbolos fuera +3, tu personaje tendría un total de 90 óbolos ($+3 \times 10 = 30$, y $60 + 30 = 90$); supongamos ahora que en la tirada para los dracmas el resultado ha sido -1, entonces tu personaje tendría 90 dracmas ($-1 \times 10 = -10$, y $100 - 10 = 90$); finalmente, si en la tirada para los estáteros sacaras un +2, tu personaje tendría 11 de estas monedas ($+2 \times 2 = 4$, y $7 + 4 = 11$). Cuando la "Tirada de Ajuste" sea igual a 0 (recuerda: los dos dados con la misma puntuación), no se realizará ningún ajuste, utilizando para tu personaje el atributo base correspondiente a su clase. Una vez ajustados los totales de tus monedas, puedes anotarlos en la casilla correspondiente a riqueza. Para tu comodidad puedes utilizar las abreviaturas que para las monedas usa el juego del *Oráculo*: "Ob" para los óbolos, "Dr" para los dracmas y "Es" para los estáteros (hay dos tipos de monedas más: la mina, cuya

abreviatura es "Mi", y el talento, con abreviatura "Ta"). Así, en el ejemplo propuesto, esto es lo que deberías anotar en la casilla de riqueza: 90 Ob 90 Dr 11 Es

Puntos de salud. Hacen referencia al estado de salud de tu personaje y deben utilizarse en diferentes casos. Puedes encontrar más información sobre este tema en el capítulo 7.3., pero por el momento debes tener en cuenta que si los puntos de salud fueran 0, estarías gravemente enfermo, y si a esto le añades una puntuación de 0 en tus puntos de golpe, tu personaje muere, por lo que debes cuidar de no perder muchos puntos de salud. El ajuste de salida para este atributo se realiza de la misma forma que en el caso de los puntos de golpe. Para tu colono, el ajuste base que corresponde a los puntos de salud es de 12.

Puntos de héroe. Este atributo hace referencia a tu capacidad y experiencia como héroe en el juego del *Oráculo* y a medida que vayas participando en aventuras tus puntos de héroe irán aumentando según unas reglas establecidas (ver capítulo 7.4.). El aumento de puntuación en este apartado puede reportarte puntos extras para otros atributos, así como alguna que otra ventaja que conocerás más adelante. Por el momento esta información es suficiente para empezar a jugar puesto que, lógicamente, al no haber vivido aún ninguna aventura, tu personaje no tiene ningún punto de héroe. Así que anota 0 en la casilla correspondiente y sigue creando tu hoja de personaje.

Características físicas. Si lees los seis atributos que configuran las características físicas de tu personaje, entenderás fácilmente de qué se trata. Todos estos atributos tienen una función concreta que conocerás al llegar al capítulo 7.5., por el momento bastará con que hagas los ajustes oportunos siguiendo el mismo mecanismo que para los puntos de golpe y salud. Los atributos base de las características físicas para un colono son:

Colono hombre:	Habilidad 12	Fuerza 12	Inteligencia 8
	Agilidad 7	Velocidad 7	Constitución 9
Colono mujer:	Habilidad 14	Fuerza 11	Inteligencia 8
	Agilidad 8	Velocidad 6	Constitución 8

Personalidad. También en este apartado se comprende sin dificultad cada uno de los aspectos que configuran la personalidad de un personaje. Por el momento sólo es necesaria una aclaración: la inteligencia como característica física se refiere a la capacidad de "aprender" y "razonar" (cuestiones ciertamente cerebrales y, por tanto, físicas), mientras que la sabiduría hace referencia a la capacidad de "reflexión" y de "sentido común" (cuestiones más ligadas al temperamento del individuo y, por tanto, a su personalidad). Es fácil observar las diferencias entre ambos atributos con este ejemplo: un personaje pudiera ser muy inteligente pero, a la vez, totalmente irreflexivo. Como siempre, encontrarás más información en el capítulo dedicado a esta cuestión (concretamente es el 7.6.), pero por ahora será suficiente que ajustes tus puntuaciones a partir de los atributos base, que para un colono, hombre o mujer, son:

Carisma 8	Sabiduría 10	Actitud 12
Intuición 10	Apariencia 8	Prestigio 7

Conocimientos. Este apartado recoge aquellos atributos que corresponden a los conocimientos adquiridos por tu personaje. Las seis categorías de conocimientos son lo bastante claras como para no necesitar mayor explicación por el momento. En el capítulo 7.7. encontrarás toda la información necesaria sobre este tema, pero para tu primera aventura es suficiente utilizar los atributos base que corresponden a la clase de tu personaje, sin ningún tipo de ajuste. Como puedes ver en la tabla de atributos medios, en este apartado no hay puntuación, sino cono-



Mnemosiné

cimientos concretos que deberás aplicar durante el juego en el momento que los necesites. Lógicamente un personaje como tu colono tendrá más conocimientos en las áreas de lenguas y comercio que en ciencias naturales y técnicas militares, por lo que no debe extrañarte que los atributos base sean tan desiguales según sea un personaje de una clase u otra.

Para tu colono, hombre o mujer, los atributos base que debes anotar son:

Lenguas: griego y fenicio.

Comercio: agrícola, ganadero y naval.

Arte-tecnología: cerámica y carpintería.

Ciencias naturales: animales domésticos.

Historia-mitología: mitología griega.

Militares: armas rudimentarias.

En qué consiste concretamente cada uno de estos conocimientos también lo encontrarás en el capítulo 7.7., aunque esto no te hace falta saberlo para tu aventura de aprendizaje.

Elementos mágicos. En el transcurso de las diversas aventuras que viva tu personaje, seguramente logrará conseguir algunos elementos mágicos que habrá que incluir en el recuadro que para tal fin está reservado en tu hoja de personaje. Estos elementos pueden ser de una gran ayuda para conseguir tus objetivos y tienen una aplicación y utilidad diversa, según las características de cada elemento mágico. La información ampliada a este respecto puedes encontrarla en la tabla del capítulo 11 y en la explicación del capítulo 6.3. Por el momento no es necesario que conozcas a fondo para qué sirven cada uno de los elementos mágicos que intervienen en el juego del *Oráculo*, puesto que tu personaje aún no ha conseguido ninguno de estos elementos. Así que antes de empezar tu primera aventura, debes dejar en blanco el recuadro correspondiente a los elementos mágicos de tu hoja de personaje y pasar al siguiente apartado en la creación de los atributos de tu colono.

Oráculo. Esta casilla está reservada para anotar los diversos oráculos que pudieras consultar durante el transcurso del juego. Tan sólo debes anotar el nombre del oráculo consultado (por ejemplo el de Delfos) y no el mensaje comunicado en el oráculo, puesto que éste debe permanecer en secreto. En el reverso de tu hoja de personaje fotocopiada puedes anotar estos mensajes para no olvidarlos, o en caso de juego en grupo puede ser la propia Moira quien anote el contenido de tus oráculos.

Una vez se haya cumplido un oráculo puedes borrarlo de esta casilla y anotarlo en el recuadro de datos biográficos, mencionando “qué” conseguiste con ese oráculo (por ejemplo, el objetivo revelado enigmáticamente en el oráculo de Delfos podría ser enamorar a la hija del rey de Micenas; una vez logrado dicho oráculo, deberías borrar de la casilla de “Oráculo” la palabra “Delfos” y escribir en el recuadro de datos biográficos una frase similar a ésta: “enamoré a Ifigenia, hija del rey de Micenas”). Cuando creas un personaje nuevo, éste nunca tiene la revelación de un oráculo, puesto que la primera misión en una aventura siempre ha de ser visitar el santuario de Delfos y solicitar la comunicación del oráculo del dios Apolo. En el nivel de juego avanzado podrás simultanear dos o más oráculos en una misma aventura, pero esto no es posible en el nivel básico al que corresponde tu primera aventura (y, sin duda, varias más de las posteriores). Por el momento deja esta casilla en blanco, pero recuerda que cuando durante la partida te sea revelado el oráculo, deberás anotarlo en tu hoja de personaje.

Deidad protectora. Cada personaje tiene una deidad protectora en función de sus características y, en algún caso, pudie-

ra ser que durante el transcurso de una aventura consiguiera alguna protección más de un dios, por lo que también deberá anotarlo en la casilla correspondiente. No obstante, siempre debe haber una deidad protectora principal, que es la que debes anotar junto al asterisco que hay en la casilla. En el capítulo 6.4. encontrarás más información respecto a este importante tema. Hay algo importante que debes saber ya en este momento: no todos los dioses estarán dispuestos a protegerte, incluso pudiera darse el caso que alguno pretenda hacerte fracasar, por lo que debes cuidar al máximo tu relación con los dioses, siendo lo más prudente posible.

Para anotar en la casilla correspondiente el nombre de tu deidad protectora, consulta la tabla de atributos y escoge una de las deidades que están más dispuestas a proteger a un colono. Si para tu elección quieres saber qué características tiene cada dios, puedes consultar sus datos básicos en el glosario del capítulo 17.

Una vez escogida tu deidad protectora, debes anotarla junto al asterisco que hay en la casilla correspondiente de tu hoja de personaje; te recomendamos que al lado del nombre del dios también pongas su atributo principal (o sus atributos, si son más de uno). Así, por ejemplo, si tu deidad protectora fuera Eolo, deberías anotar junto a su nombre la frase “dios de los vientos”, un dato que puede serte muy útil en las aventuras de tu personaje: si en alguna ocasión tu colono necesita vientos favorables que empujen su nave, seguro que podrá invocar la ayuda de Eolo.

Armas. El último apartado de tu hoja de personaje sirve para anotar las armas que transportas contigo en cada momento. Siempre debes tenerla actualizada, anotando las armas que consigues y borrando las que pierdes. En el caso de las flechas, cada vez que lanzas una debes borrarla del total de flechas que pueda haber en tu casilla. En el caso de la honda, no es necesario que transportes ni anotes las piedras que utilizarás como proyectiles, puesto que puedes recogerlas del suelo; no obstante, debes tener en cuenta que una honda no sirve como arma si no estás en un terreno pedregoso, como sería el caso de una nave o un desierto, lugares donde no puedes encontrar las piedras que necesitas como proyectil.

Es importante que siempre lleves algún arma encima, puesto que difícilmente podrás sobrevivir a un ataque si te encuentras totalmente desarmado. Durante tu aventura puedes obtener armas de muy distinta manera: comprándolas, de manos de tus enemigos vencidos, ofrecidas como regalo por un amigo, etc... pero tampoco cargues a tu personaje con demasiadas si debe desplazarse a pie, puesto que el exceso de peso podría perjudicarlo. Los cascos, escudos y otras piezas de defensa también se consideran armas, por lo que deberás anotarlas en tu hoja de personaje. Si en algún momento tu personaje necesita dinero o bien quiere desprenderse de peso, también puedes vender alguna de sus armas (siempre que haya un posible comprador). Al comenzar la primera aventura tu personaje solamente lleva una espada corta y una honda, pero no te preocupes, por el momento es más que suficiente.

Si en alguna aventura consigues un arma con propiedades mágicas, en tu hoja de personaje deberás anotarla en la casilla de elementos mágicos, aunque si lo deseas puedes relacionarla también en la casilla de armas, pero siempre con alguna señal (escribiéndola entre paréntesis, por ejemplo) que te recuerde que ese arma pertenece a la categoría de elementos mágicos. En ningún caso un personaje puede vender un arma mágica.



Artemisa

Una vez hayas anotado en la hoja de tu personaje la espada corta y la honda, únicas armas que de momento posee, estás preparado para iniciar el juego. Un buen momento para repasar aquellas partes del *Oráculo* ya explicadas sobre las que aún tengas dudas (pero no te obsesiones, seguro que cuando acabes la aventura de aprendizaje lo verás todo más claro).

Si mientras juegas la aventura de aprendizaje tienes alguna duda sobre un nombre propio que aparezca en ella (un lugar geográfico, un animal fantástico, un personaje, etc.), consulta el glosario del capítulo 17.

4.3. El juego

Prepara tu hoja de personaje, los dados, las monedas, el lápiz y la goma de borrar. Durante la primera aventura se utilizan algunas abreviaturas que deberás conocer, los dados se denominan 10C ó 6C, según sea su número de caras 10 o 6. Otra abreviatura utilizada está relacionada con las monedas que entran en el juego, 1M significa una moneda, 2M significa dos monedas. En alguna ocasión puedes encontrar un dado llamado 5C o 3C, dados de 5 o 3 caras que no entran en el juego, en estos casos debes lanzar un dado de 10C (por el de 5c) o de 6C (por el de 3C) y dividir el resultado por 2 (más tarde sabrás qué hacer con los decimales si aparecen al dividir). En el capítulo anterior ya has conocido las abreviaturas que se usan para las monedas griegas que constituyen la riqueza del mundo del *Oráculo* (no las confundas con las dos monedas que debes tener para jugar). Finalmente debes conocer también la letra “d”, que hace referencia a la palabra dado, así cuando encuentres la abreviatura “d6C” quiere decir “dado de seis caras”; si encuentras “2d6C” significa que debes hacer una tirada con 2 dados de seis caras, y “d10C + 3d6C” significa tirada conjunta del dado de diez caras y 3 dados de seis caras. La última combinación abreviada uniría una tirada de dados y otra de monedas, así “1d6C + 1M” quiere decir que debes hacer una tirada de 1 dado de seis caras y de una moneda. Naturalmente, todas las combinaciones posibles de número de dados y monedas pueden entrar en el juego.

Tu primera aventura

Hasta hace poco llevabas una vida tranquila en tu lugar de origen, sin sobresaltos ni emociones, pero la pitía del lugar te predijo que algún día decidirías caminar hasta el santuario de Delfos en busca de tu suerte. Y ahora, ese día ha llegado.

Hace ya algún tiempo que saliste de tu aldea y comienzas a estar fatigado por el largo viaje, por lo que interrumpes tu caminata para descansar durante un rato junto a un manantial que discurre entre las rocas. Acercas tus manos hasta el chorro de agua fresca y te dispones a beber un trago antes de relajarte y disfrutar del merecido descanso. Apenas llevas unos segundos sentado sobre una roca próxima al manantial, cuando ves llegar por el camino a un viajero solitario. Haciendo caso de los consejos que te dio el sabio de tu aldea antes de emprender tu marcha, recelas del viajero y pones la mano en la empuñadura de tu espada. Jamás puedes confiar plenamente en las intenciones de un desconocido. Por fin, el viajero llega junto al manantial y, sin prestarte atención alguna, se dispone a beber un buen trago. ¿Qué haces tú?

Si lo observas en silencio sin separar tu mano de la empuñadura de la espada, ve al párrafo 7.

Si le preguntas quién es, ve al párrafo 2.

Si le insultas y preparas tu espada, ve al párrafo 18.

Si te levantas en silencio y sigues tu camino, ve al párrafo 5. (Cuando te hayas decidido, lee el párrafo al que te remite la opción escogida.)

1. Caminas hacia el horizonte apesadumbrado por tu mala suerte. Mientras regresas a casa decides que pronto volverás a intentar la aventura. Si quieres, puedes comenzar de nuevo con el mismo personaje, pero en este caso no debes cambiar los datos actuales de tu hoja de personaje.

2. El viajero se vuelve hacia ti y te responde:

— No es necesario que empuñes tu espada, soy Polidoro de Orcomenos y sólo deseo saciar mi sed.

Si quieres charlar con Polidoro, ve al párrafo 14.

Si prefieres observarlo en silencio, ve al nº 7.

3. Sin responder a tu pregunta, Polidoro se aleja mientras te dice:

— Lo siento, no puedo perder más tiempo contigo. Sigue tu camino y recuerda lo que te he dicho.

Si le dejas marchar, ve al párrafo 11.

Si pretendes detenerlo a la fuerza, ve al nº 15.

Si quieres hacerle una nueva pregunta, ve al nº 20.

4. Tu primera aventura no ha comenzado muy bien, pero puedes volver a intentarlo con un nuevo personaje. Claro que esta vez, deberías ser más prudente...

5. Sigues un sendero que atraviesa una zona pedregosa e inhóspita. A lo lejos se divisan unas montañas y decides encaminar tus pasos hacia aquel lugar, pero de pronto escuchas un extraño sonido que parece venir de una maltrecha cabaña cercana.

Si decides volver al manantial, ve al párrafo 16.

Si continúas hacia las montañas, ve al nº 12.

Si te acercas a la cabaña, ve al nº 22.

6. Un rayo aparecido de la nada te petrifica. Tu personaje ha quedado convertido en una estatua de alabastro.

Ve al párrafo 4.

7. Observas en silencio al extraño viajero, dándote cuenta de que tiene la mirada perdida. Sin duda se trata de un ciego, piensas. Después de unos instantes te pregunta:

— ¿Quién eres y qué buscas?

Si le respondes correctamente, ve al párrafo 21.

Si le mientes, ve al nº 25.

Si le dices que no es de su incumbencia, ve al nº 13.

8. Te levantas de un salto y desenfundas tu espada, pero el viajero no parece inmutarse. Esperas unos segundos y decides atacar, pero el viajero desaparece cuando le embistes con tu espada.

Si decides huir, ve al párrafo 17.

Si decides continuar tu camino, ve al nº 5.

Si sigues golpeando al aire con tu espada, ve al nº 6.

9. A medida que te acercas a una vieja cabaña el extraño sonido se escucha cada vez más fuerte. Cuando apenas estás a unos metros el sonido cesa, te detienes y...

Rodeo la cabaña intentando descubrir algo (pár. 24).

Desenfundo mi espada y entro en la cabaña (pár. 28).

10. El viajero no te hace ningún caso y se dispone a seguir su camino. Por un momento dudas qué es lo que debes hacer, pero finalmente decides actuar.

Me levanto y me voy en dirección contraria (pár. 5).

Me levanto y le sigo (pár. 19).

Estoy harto de él y le ataco (pár. 8).

11. Estás sentado junto al manantial. Al cabo de poco tiempo el viajero ha desaparecido en el horizonte y decides reemprender tu camino hacia Delfos.

Antes de marcharme vuelvo a beber agua (pár. 16).

Me levanto y me voy (pár. 40).

Sigo sentado un rato más antes de marchar (pár. 31).

12. Al llegar junto a las montañas descubres un pequeño desfiladero que conduce hasta el Parnaso, el monte sagrado donde se encuentra la mansión de Apolo y el oráculo de Delfos.

Me dirijo hacia el monte Parnaso (pár. 27).

Inspecciono una cueva cercana (pár. 39).

Recojo unas cuantas piedras para mi honda (pár. 23).

13. El viajero vuelve a beber agua mientras le observas atentamente. Poco después se vuelve hacia ti y te dice:

— Pronto comprenderás que hay cosas más importantes que uno mismo. Sobre todo cuando uno es alguien tan estúpido como tú.

Le respondo con un insulto y acaricio mi espada (pár. 18).

Le pregunto si pretende asustarme (pár. 3).

14. Deseas iniciar una conversación con el viajero, pero dudas como hacerlo. Finalmente te decides y le dices algo parecido a:

Hace mucho calor, ¿verdad? (pár. 32).

¿Podría indicarme el camino hacia Delfos? (pár. 29).

¿Quién es usted? (pár. 13).

15. Te levantas enfadado y le gritas amenazador: — ¿Quién cree que es para tratarme así! ¡Discúlpese o lamentará haberse cruzado en mi camino! Como el viajero continúa su camino sin hacerte ningún caso...

Caminas hacia él mostrando el filo de tu espada (pár. 6).

Decides dejarle marchar (pár. 11).

Sigues increpándole (pár. 38).

16. Estás junto al manantial y vuelves a beber agua. De pronto notas como tu vientre comienza a sentir un enorme peso y todo te da vueltas. Intentas mantenerte en pie pero sin mucho éxito, ya que finalmente caes desvanecido. ¡Cuando recuperas el sentido te das cuenta de que tus armas y tus monedas han desaparecido!

Me incorpоро y vuelvo a casa (pár. 1).

Me levanto y tomo el camino hacia las montañas (pár. 22).

17. ¡Jamás habías visto algo así! ¿Cómo se puede desaparecer en la nada? Desde luego tú no vas a esperar allí para saber qué ha pasado y huyes camino abajo, siguiendo el curso del manantial. Ve al párrafo 31.

18. El viajero levanta una de sus manos y la acerca a su frente. En ese momento tienes la certeza de que se trata de un ciego y te burlas de él. No me parece que tu personaje tenga mucha predisposición para ser un héroe...

Ve al párrafo 6.

19. El viajero se detiene y, volviéndose hacia ti, te pregunta por qué le sigues. Sin dudarlo le respondes:

Quiero saber cuál es el camino a Delfos (pár. 29).

¡Voy a matarte! (pár. 18).

Me gustaría acompañarte (pár. 37).

20. Le dices que espere un momento, quieres preguntarle algo. El viajero te responde:

— Piensa bien qué quieres decir, sólo te escucharé una vez más. Finalmente le dices:

No ha sido casualidad que nos encontráramos... (pár. 30).

¿Sabe dónde nace este manantial? (pár. 35).

¿Hacia dónde se dirige? (pár. 41).

21. El viajero se te acerca y toca tu rostro con sus manos, intentando memorizar todos tus rasgos. Cuando termina sonrío y te pide unas monedas.

Le das 3 óbolos (pár. 33).

Le das 3 dracmas (pár. 42).

Le dices que no tienes mucho dinero (pár. 36).

No quieres darle nada (pár. 6).

22. En mitad de un lugar pedregoso y seco se abre un camino que lleva a una cabaña maltrecha y aparentemente abandonada. Pero, ese extraño ruido que escuchas... ¡Sí, ahora estás seguro, ese sonido proviene de la cabaña!

Decides acercarte a la cabaña (pár. 9).

Decides dirigirte hacia las montañas (pár. 12).

Prefieres invocar a tu divinidad protectora (pár. 44).

23. Desde luego no resulta muy inteligente ponerse ahora a recoger piedrecitas, así que si quieres ser un héroe será mejor que actúes con algo más de lógica.

Decides seguir recogiendo piedras (pár. 31).
Sigues hacia el Parnaso (pár. 27).
Inspeccionas la cueva (pár. 39).

24. La cabaña está hecha de adobes de barro secado al sol, lo corriente en toda Grecia. Los viejos ventanales de madera están carcomidos pero cerrados. La puerta aparenta sostenerse muy precariamente. No notas nada extraño.
Entro en la cabaña con precaución (pár. 43).
Desenfundo mi espada y entro en la cabaña (pár. 28).
Intento abrir una ventana y mirar dentro (pár. 51).

25. El viajero se enfada contigo, parece que adivine que has mentido. Por un momento parece que vaya a decirte algo, pero finalmente da media vuelta y se va.
Si quieres hablar con el viajero, ve al párrafo 20.
Si quieres dejarle marchar y seguir tu camino, ve al nº 5.

26. Después de un largo viaje, por fin llegas al santuario de Delfos. Hablas con uno de los sacerdotes del templo de Apolo y le dices que quieres conocer tu destino a través del oráculo.
Le ofreces unas monedas como pago (pár. 47).
Esperas a que te responda (pár. 52).
Le ofreces la oveja que compraste a los pastores (pár. 74).

27. Al llegar al final del desfiladero divisas la falda del monte del Parnaso y observas a unos pastores que cuidan un rebaño de ovejas en un prado cercano.
Decides subir al Parnaso (pár. 46).
Decides hablar con los pastores (pár. 53).
Prefieres volver al manantial (pár. 31).

28. La puerta carcomida te cae encima cuando la embistes con tu espada, no has debido actuar con tanta imprudencia, ¿no habías observado su mal estado? Resta un punto de golpe a tu personaje.
Si aún quieres entrar, ve al párrafo 43.
Si prefieres ir a las montañas, ve al nº 12.

29. El viajero te responde que debes seguir el camino al norte del manantial hasta llegar a las montañas. Una vez allí encontrarás el desfiladero hasta el monte del Parnaso, el lugar donde se encuentra Delfos.
Emprendes inmediatamente tu marcha hacia Delfos (pár. 5).
Decides dejarle marchar mientras le observas (pár. 11).
Le preguntas hacia dónde se dirige (pár. 41).
Agradecido, le ofreces 3 óbolos (pár. 33).

30. El viajero te sonríe antes de decirte:
— Alguien me envió para que me cruzara en tu camino, sólo si tu comportamiento era merecedor de ello tenía que darte tres consejos. Escúchame bien y luego déjame marchar: no vuelvas a beber agua del manantial, entra en la cueva de las montañas y baña tu espada en el frío sin romperlo.
Quieres saber quién envió al viajero (pár. 50).
Le dejas marchar, pero le preguntas quién es él (pár. 63).
Te ríes y te burlas de su estúpida mentira (pár. 6).

31. La Moira se enfada por la manera abúlica de conducir tu destino, por lo que amenaza con enviarte de vuelta a casa por

no actuar como debieras. Si vienes del párrafo 17, suma dos lecturas en vez de una. Como castigo,
si es la primera vez que lees este párrafo, ve al nº 11.
si es la segunda vez, o vienes del párr. 17, ve al nº 1.
si es la tercera vez, ve al nº 6.

32. El viajero te responde dándote la razón, después mira fijamente hacia donde tú estás y parece que esté esperando algo de ti. Dudas un momento, pero finalmente le preguntas de nuevo.
¿Sabe si también hace tanto calor en Delfos? (pár. 17).
¿No le preocupa sufrir una insolación? (pár. 13).
¿Hacia dónde se dirige? (pár. 3).

33. El viajero acepta los 3 óbolos y se va. Borra las monedas de tu hoja de personaje y ve al párrafo 11.

34. Solamente los sacerdotes pueden acercarse a la pitía, que permanece tras un velo dentro del templo. Cuando ha escuchado de boca del sacerdote tu petición, le pregunta si estás preparado para conocer los designios de Apolo.
Si respondes que sí, ve al párrafo 61.
Si respondes que no estás seguro, ve al nº 31.
Si esperas a que responda el sacerdote, ve al nº 45.

35. El viajero te responde que nace en una cueva de las montañas y que no conoce su final. Y después de dudarlo un momento, añade:
— Tal vez debieras conocer esa cueva.
Si le das las gracias y le dejas marchar, ve al nº 11.
Si remontas el manantial hasta su nacimiento, ve al nº 55.
Si prefieres seguir su curso, ve al nº 48.

36. El viajero te responde que no necesita mucho para vivir y que unas pocas monedas bastarán. Sin dudarlo un instante,
Le das 3 dracmas y 2 óbolos (pár. 42).
Le das un óbolo y le obligas a marchar (pár. 11).
Le dices que quieres pensártelo un poco más (pár. 31).

37. Con la voz apagada el viajero te responde que eso no es posible, te obliga a sentarte y te ordena continuar tu camino cuando él se haya marchado. ¿Cómo reaccionas?
Estoy cansado de aguantarle (pár. 15).
Le hago caso (pár. 11).
Quiero hacerle una pregunta (pár. 20).

38. Mientras el viajero se aleja, vas exaltándote cada vez más, hasta que tu enfado te lleva a recoger una piedra del suelo y lanzarla con tu honda. Pero la ira no es buena aliada de la puntería, y tu piedra cae muy lejos del viajero. Entonces decides
Volver a lanzar una piedra con la honda (pár. 6).
Olvidarme del viajero (pár. 11).
Beber agua del manantial (pár. 16).

39. La cueva parece muy profunda, aunque desde la entrada no puedes ver mucho más allá de unos pocos metros. A un lado, junto a unos matorrales, observas un montón de pequeños huesos. ¿Qué decides hacer?
Sigo hacia el monte del Parnaso (pár. 27).
Entro en la cueva (pár. 66).
Inspecciono los huesos (pár. 49).

40. Caminas por un sendero que lleva a las montañas, remontando el manantial; de pronto escuchas un extraño sonido que no sabes de dónde procede y te detienes un momento. Finalmente Continúas por el sendero hacia las montañas (pár. 55).
Te da miedo y regresas a tu casa (pár. 1).
Intentas descubrir de dónde procede el sonido (pár. 9).

41. El viajero te contesta que camina sin rumbo fijo, según sea la voluntad de los dioses. Antes de marcharse te desea suerte: — ¡Que Enodía proteja tu viaje!
Aunque tienes tus dudas, le dejas marchar (pár. 11).
Apenas ha empezado a caminar, decides seguirle (pár. 19).
Emprendes una veloz carrera hacia las montañas (pár. 12).

42. El viajero acepta los dracmas (que debes borrarlos de tu hoja de personaje) y te dice:
— Aún no sé si eres digno de Apolo...
Sorprendido, tardas en reaccionar, pero cuando el viajero comienza a caminar hacia el sur,
Decides olvidarlo y te marchas hacia el norte (pár. 5).
Quieres seguir hablando con él (pár. 20).
Le dices que los dioses siempre están contigo (pár. 13).

43. Apartas con tu mano los restos de la puerta de entrada, que acaban cayendo ante ti. Con la otra mano sostienes, prudente, tu espada, mientras entras en la pequeña cabaña. No oyes ni ves nada, pero sientes la presencia de alguien, o de algo...
Prefieres dar media vuelta y marcharte (pár. 57).
Preguntas: ¿Quién hay ahí? (pár. 64).
Sigues avanzando en la oscuridad de la cabaña (pár. 72).

44. Invocas a tu divinidad protectora. Para saber si acude en tu ayuda, debes realizar la tirada correspondiente (consulta la tabla de "Invocación de dioses", en el capítulo 12).
Si la divinidad es invocada, ve al párrafo 71.
Si la divinidad no responde a tu llamada, ve al nº 59.

45. La pitia del templo de Apolo entra en trance, pronuncian-
do un buen número de palabras incomprensibles. Después de unos instantes declama tu oráculo:
— Una gasa del camino debes comprar, para ofrecer a tu futuro. La savia de la vida debe impregnar tu gasa antes de seguir al discípulo de Higía.
Como sabes que el oráculo es revelado de forma enigmática, sales en busca de aventuras que puedan ayudarte a interpretar el mensaje de los dioses.
Si quieres empezar ahora mismo, ve al párrafo 75.
Si prefieres descansar antes, ve al nº 54.
Si te sientes estafado por el oráculo, ve al nº 6.

46. Subes por la ladera meridional del Parnaso, donde se encuentra el santuario de Delfos. A un lado del camino observas un montón de huesos que parecen de algún animal, entonces decides Inspeccionar los huesos (pár. 49).
Seguir hacia el santuario (pár. 26).
Invocar a tu divinidad protectora (pár. 44).
Descansar un buen rato (pár. 31).

47. El sacerdote te pide 60 dracmas para comprar un carnero; la invocación de Apolo a través del oráculo requiere el sacrificio de un animal.

Si le das las monedas, ve al párrafo 74.
Si te niegas a pagar, ve al nº 68.
Si no tienes suficiente dinero, ve al nº 1.
Si quieres volver junto a los pastores, ve al nº 53.

48. Al cabo de unas horas te das cuenta de que el manantial parece no tener fin, tal vez sea obra de los dioses que quieren ponerte a prueba, o tal vez la divinidad del manantial quiere hacerte perder el tiempo. Una cosa es segura: ¡No tienes ni remota idea de en qué lugar estás!
Crees que es una prueba de los dioses (pár. 67).
Lo más prudente es volverse atrás (pár. 5).
Mientras reflexionas, bebes agua del manantial (pár. 16).

49. Los huesos son de algún animal pequeño, tal vez un pájaro o un pequeño roedor. No parece que haya nada interesante entre sus restos. Decides seguir tu camino.
Si además quieres recoger uno de los huesos, hazlo y apúntalo en el reverso de tu hoja de personaje. ¿Para qué puede servirte un hueso sin importancia? Nunca se sabe...
Vuelve al párrafo desde el que llegaste a éste.
Si estabas junto a la cueva, es el nº 39.
Si estabas en el Parnaso, es el nº 46.

50. El viajero no quiere decirte quién le envió, simplemente te repite el mensaje que te ha dado y que confíes en la verdad de los designios divinos.
Si le das las gracias y le dejas marchar, ve al nº 11.
Si le das 2 dracmas como recompensa, ve al nº 42.
Si deseas volver a casa para descansar, ve al nº 31.

51. Miras a través de la ventana pero no consigues ver muchas cosas. Simplemente una vieja mesa y una silla rota junto a una de las paredes de la cabaña.
Si decides entrar con precaución, ve al párrafo 43.
Si prefieres dar media vuelta y marcharte, ve al nº 57.

52. El sacerdote te observa atentamente durante unos instantes. Después te exige el pago de 80 dracmas como pago del carnero que debe sacrificar para la invocación del oráculo.
Si aceptas el pago, ve al párrafo 74.
Si no tienes suficiente dinero, ve al nº 1.
Si quieres regatear, haz una tirada de objetivo simple (para lo cual consulta el capítulo 5.2.) Si lo consigues, paga lo estipulado y ve al pár. 45; si no lo consigues, debes pagar 90 dr. (— Los precios suben— te dice el sacerdote).

53. Hablas con los pastores que vigilan un rebaño de ovejas. Amablemente, te comentan cuál es el mejor camino para llegar al santuario de Delfos.
Sigues el camino hacia el santuario (pár. 26).
Compras una oveja a los pastores (pár. 70).
Atacas a los pastores con tu espada (pár. 58).

54. Tu personaje casi ha llegado al final de la aventura de aprendizaje. Pero antes quiere descansar y comer algo, así que se dirige a una hospedería cercana al santuario donde cena y pasa la noche. El precio es de 5 estáteros, algo caro, pero ya se sabe que los precios son altos en zonas turísticas como Delfos...
Si ya conoces tu oráculo, paga y ve al párrafo 75.
Si aún no lo conoces, paga y ve al pár. nº 45.

Si no tienes dinero, te dan una paliza y, antes de ir al párrafo que te corresponda (45 ó 75), debes descontar de tu hoja de personaje 2 puntos de golpe y 2 de salud.

55. Después de remontar el curso del manantial durante un largo trecho, divisas una cueva a lo lejos, muy cerca de la cual parece surgir el manantial.

Te acercas a la entrada de la cueva (pár. 39).

Continúas hacia un desfiladero próximo (pár. 27).

Regresas al lugar donde encontraste al viajero (pár. 16).

56. ¡El grifo te ataca! Tienes que defenderte utilizando los dados en el modo de la tirada de lucha, tantas veces como sea necesario hasta derrotar al grifo, o hasta que él te gane (recuerda, esto ocurrirá cuando tu personaje quede con 0 puntos de golpe). Para conocer el modo de la tirada de lucha, consulta el capítulo 5.2.

Si vences y matas al grifo, ve al párrafo 69.

Si caes derrotado, ve al nº 1.

57. Huyes despavorido de la cabaña, no has visto nada que te deba preocupar pero los extraños sonidos que oíste no te gustaron en absoluto. Estás convencido de que haces bien en marcharte de allí.

Si decides volver a la cabaña, ve al párrafo 73.

Si prefieres dirigirte a las montañas, ve al nº 12.

Si estás tan asustado que quieres volver a casa, ve al nº 1.

58. Con tu fuerza y tu espada nada pueden hacer para defenderse unos pastores desarmados y sorprendidos. Así que consigues matarlos a todos sin mucho esfuerzo, pero no puede decirse que asesinar pastores indefensos sea un ejemplo a seguir por un héroe, por lo que deberás anotar -10 puntos de héroe en tu hoja de personaje (que deberás ir restando, hasta su eliminación, de los puntos de héroe positivos que consigas en esta y/o posteriores aventuras).

Ahora debes ir al párrafo 46.

59. Tu divinidad protectora no responde a tu llamada, por lo que no podrás invocarla hasta iniciar una nueva aventura. Ahora debes regresar al párrafo desde el que decidiste hacer la invocación.

Si estabas en un lugar pedregoso, es el nº 22.

Si estabas en la ladera de una montaña, es el nº 46.

60. Intentas abrir el cofre y descubres que cuesta algo más de lo que pensabas. Con los dados realizas una tirada de características físicas (ver el modo de hacerlo en el capítulo 5.2.) y, si el resultado es igual o superior a 14 puntos, consigues abrir el cofre.

Si consigues abrir el cofre, ve al párrafo 65.

Si fracasas, sales de la cueva y vas al nº 12.

(Durante esta aventura ya no puedes regresar a la cueva.)

61. Al sacerdote no le hace mucha gracia que hayas respondido tú a la pregunta de la pitia, pero desde detrás de su velo la mujer prepara el ónfalos y comienza su ritual.

Si esperas a que la pitia actúe, ve al párrafo 45.

Si prefieres disculparte ante el sacerdote, ve al nº 68.

Si quieres apartar el velo y ver a la pitia, ve al nº 6.

62. Cuando pides ayuda a tu divinidad protectora piensas rápidamente en lo que debes decirle. Sabes muy bien que de lo contrario podría ofenderse y tu pagarías las consecuencias. Quiero regresar junto al viajero que encontré (pár. 30). Quiero que la pitia declame mi oráculo (pár. 45). Quiero encontrar un tesoro oculto (pár. 66).

63. El viajero te responde con evasivas, parece claro que quiere que su identidad permanezca oculta. Finalmente comienza a marcharse dejándote aún más intrigado que antes. ¿Qué es lo que harás ahora?

Le pregunto si sabe dónde nace el manantial (pár. 35).

Decido continuar mi camino hacia Delfos (pár. 5).

Le insulto por no decirme quién es (pág. 38).

64. Tu pregunta no ha tenido mucho éxito, nadie te responde, pero parece que oyes algo... ¡Sí! Ese sonido tan peculiar... ¡Por todos los dioses! ¡Algo o alguien está intentando ocultar el sonido de su horrible respiración!

Si decides huir, ve al párrafo 57.

Si deseas enfrentarte a lo que sea o quien sea, ve al nº 72.

Si estás realmente asustado, ve al nº 1.

65. Dentro del cofre encuentras 1 óbolo y 2 talentos de oro y, además, hay un par de objetos de diseño poco común en tu tierra: una gargantilla dorada con una inscripción en etrusco y un espejo con la imagen grabada de la diosa Mnemosine.

Si decides llevarte el contenido del cofre, anota las monedas en el casillero de riqueza y/o los objetos en el reverso de tu hoja de personaje. Tanto si los recoges como si no lo haces, sal de la cueva y ve al pár. 27.

66. Estás dentro de una cueva que parece no tener final. Seguramente se trata de una gruta profunda que no puedes explorar sin una antorcha, que no tienes. Sin embargo parece que junto a una roca hay alguna cosa...

Parece un cofre, pero no me arriesgo y me voy (pár. 27).

Parece un cofre y quiero abrirlo (pár. 60).

Creo que son más huesos y quiero mirarlos (pár. 49).

Sí, son más huesos, pero no me arriesgo y me voy (pár. 12)

67. Llevas demasiado tiempo caminando sin sentido siguiendo el curso del manantial, si esto fuera una prueba de los dioses seguro que ya habría ocurrido algo, ¿o tal vez no?

Si sigues el curso del manantial, ve al párrafo 1.

Si quieres volver donde encontraste al viajero, ve al nº 16.

Si quieres remontar el curso del manantial, ve al nº 55.

68. Después de mirarte con aire amenazador, el sacerdote te hace una proposición:

— ¡Dame 50 dracmas y zanjamos la cuestión!

Si aceptas, págale y ve al párrafo 74.

Le ofreces 40 dr. aunque te arriesgas a su ira (pár. 6).

69. ¡Puedes sentirte orgulloso de tu colono! Aunque el grifo estaba herido cuando te enfrentaste a él, tu lucha ha sido magnífica y llena de valor. Cuando acabes esta aventura tendrás algunos puntos extra de héroe. Ahora debes continuar tu camino hacia Delfos.

Ve al párrafo nº 12.

70. Es probable que vayas a hacer una buena compra. Los pastores te piden 25 dracmas por la oveja y tú se los das (recuerda que debes borrarlos de tu hoja de personaje). Cuando hables con el sacerdote del santuario de Delfos, le ofreces la oveja en vez de las monedas y pasas al párrafo 74 (anótalo en la hoja de personaje si temes olvidarlo). Ahora debes ir al párrafo 46.

71. ¡Tu divinidad protectora ha acudido a tu llamada! Ahora debes decidir para qué utilizas su invocación. Quiero pedirle que me ayude de algún modo (pár. 62). Quiero que me lleve hasta Delfos (pár. 26). No creo que esta necia divinidad sirva de mucho (pár. 6).

72. Avanzas en la oscuridad de la cabaña cuando descubres en un rincón algo que se mueve, ¡cuidado, se trata de un grifo! Siempre has odiado este animal monstruoso, con cuerpo de león y cabeza y alas de águila... ¡Y ahora debes enfrentarte a uno de ellos! Menos mal que está herido... Si quieres luchar contra el grifo, ve al pár. 56. Si quieres huir como un cobarde, ve al pár 1.

73. Parece que tu personaje es un tanto indeciso... Eso es algo que debiera evitar un aspirante a héroe, por lo que deberás anotar en tu hoja de personaje -1 puntos de héroe, que deberás restar de los puntos de héroe positivos que obtengas al acabar esta aventura. Sigo asustado y quiero volver a casa (pár. 6). Quiero entrar en la cabaña (pár. 43). No sé qué es lo que debo hacer (pár. 31).

74. Le das las monedas (o la oveja que compraste a los pastores) al sacerdote y observas que sonríe satisfecho. ¿Te ha tomado el pelo con el precio o intenta ser amable? Probablemente nunca lo sabrás... ¡En fin! De todas formas parece que pronto conocerás tu oráculo... Si quieres conocer tu oráculo, ve al párrafo 45. Si prefieres esperar un rato y descansar, ve al nº 54.

75. ¡Tu personaje ha finalizado la aventura de aprendizaje! Y si ha llegado hasta aquí, quiere decir que comienza a ser un héroe, pero aún le queda mucho camino que recorrer. En los próximos dos capítulos sabrás cómo funciona en el juego del *Oráculo* la resolución y la puntuación de una aventura, parte esencial del juego y que acabará de aclarar algunos de los puntos oscuros que puedas tener sobre el funcionamiento general del juego. No obstante, hay aún muchos más capítulos que debes conocer para disfrutar de *Oráculo* con toda su intensidad, porque esto sólo ha sido una introducción... Pero no ha estado mal, ¿verdad?

4.4. Resolución

Si has concluido la aventura conociendo tu oráculo, debes apuntarlo en el reverso de tu hoja de personaje, puesto que podrás utilizarlo en la primera aventura preparada por La Moira, es decir, la primera aventura real, que deberás jugar en grupo. Recuerda que la aventura que acabas de jugar era en solitario y su función era de aprendizaje, para aproximarte al mecanismo de juego. El juego del *Oráculo* aún tiene algunas reglas que

deberás aprender para jugar con total satisfacción, por el momento sólo conoces lo más básico, y en este capítulo y el siguiente te conocerás algunas normas básicas más sobre el mecanismo del juego.

Si en la aventura en solitario tu personaje no ha conocido su oráculo, no te preocupes, es suficiente con que te hayas familiarizado con el mundo del *Oráculo*. Cuando juegues tu primera aventura con La Moira deberás crear un personaje nuevo que no deberá ser, necesariamente, un colono. Pero de esto ya hablaremos en el capítulo 6.

Tal vez sería interesante que, antes de seguir con la lectura de este libro, volvieras a jugar la aventura en solitario. De esta forma conocerías más opciones del juego y comprenderías mejor su mecanismo. No es necesario que crees otro personaje para repetir el juego, es recomendable que tan sólo leas la aventura siguiendo diversos caminos y explorando, así, las diferentes posibilidades del juego. Si quieres convertirte en un jugador experto, no dudes en recorrer diferentes caminos de la aventura, reflexionando en el porqué de cada decisión y su resultado, seguro que de ello extraerás una idea bastante clara sobre el juego del *Oráculo*.

¿Ya conoces a fondo la primera aventura? Si es así sigue leyendo, pero si todavía debes hacer alguna relectura, no pases de este párrafo.

Durante la aventura de aprendizaje aparecen algunos de los elementos generales del juego, como un personaje misterioso enviado por los dioses (el ciego), un animal fantástico (el grifo herido), un tesoro (el contenido del cofre de la cueva), un elemento negativo (el agua del torrente), una invocación de la deidad protectora, una tirada de objetivo simple (el regateo con el sacerdote), etc. Si en cada una de estas circunstancias has observado todas las posibilidades que te ofrecía el juego, seguro que has sacado tus conclusiones respecto a los criterios seguidos en el *Oráculo*. No obstante vamos a comentar algunos de estos aspectos.

En la antigua Grecia se solía tratar a un ciego de forma respetuosa; son muchas las narraciones mitológicas donde aparece un ciego en poder de la verdad (por ejemplo en el mito de Edipo). La ceguera es ocasionada por los dioses y, generalmente, suele permitir al ciego “ver” en el espíritu de los demás. Es algo así como en nuestro mundo contemporáneo, donde sabemos que un ciego explota más a fondo otros sentidos, como el oído o el tacto, para poder superar la minusvalía de su ceguera. En general, tu personaje en el juego del *Oráculo* debería observar a fondo cualquier situación ante un personaje misterioso, sin confiar demasiado, pero sin recelar cuando no hay motivo.

Es probable que tu personaje haya ido a parar en alguna ocasión al párrafo 31 (léelo de nuevo y recuérdalo). Es un ejemplo de las cosas que no debes hacer, tu personaje no debe comportarse de forma abúlica e inactiva. Al fin y al cabo está para jugar y es preferible que, en el peor de los casos, muera y debas cambiar de personaje, que te pases las aventuras sin aceptar riesgos y sin tomar decisiones. Claro que no debes caer en la tentación de actuar sin meditar y sin tomar precauciones (observa qué ocurre cuando el colono intenta entrar en la cabaña sin tener en cuenta que la puerta está en mal estado).

En la lucha contra el grifo herido has podido observar cómo funciona el combate en el *Oráculo*, tal vez no acabes de entender el mecanismo de los enfrentamientos, pero eso lo comprenderás perfectamente cuando leas el capítulo 9, dedicado a la acción. Por ahora vale la pena comentar que, normalmente, deberías evitar enfrentarte a los monstruos cuando tu personaje no vaya acompañado de otros aventureros (es demasiado peligroso) o no disponga de ningún arma o elemento mágico (algunos monstruos sólo pueden derrotarse gracias a la magia). Claro que el grifo de la primera aventura estaba herido y eso facilita su derrota... Aun así habrás comprobado (incluso, tal vez, tu personaje habrá caído derrotado) que no era fácil vencer al grifo.

Si conseguiste abrir el cofre, tu personaje tiene ahora (si no lo perdió después, claro) un par de objetos mágicos: una gargantilla y un espejo. Naturalmente sabes que son mágicos porque acabas de leerlo (más tarde conocerás su valor), pero no siempre que encuentres objetos, éstos tendrán propiedades mágicas. Si quieres conservar algunos de los objetos que aparezcan en el juego debes apuntarlos en el reverso de tu hoja de personaje, pero no cargues con trastos inútiles (los huesos de animal que había en esta aventura eran tan sólo eso, “huesos”, por lo que será mejor olvidarlos). Para saber reconocer un objeto mágico respecto de uno que no lo es, debes seguir una serie de pautas que conocerás al llegar al capítulo 6.3.

Ahora también sabes cómo funciona un regateo, y deberías recordar el mecanismo, ya que será corriente que aparezca en el juego, puesto que era una fórmula de uso común en el comercio. Más adelante conocerás algunas cosas más respecto al regateo.

Si mataste a los pastores no actuaste como un aspirante a héroe, este ejemplo te servirá para aprender a actuar dentro de la piel de tu personaje. Está claro que si tu colono (u otro tipo de personaje) aspira a ser un héroe, debe comportarse como tal.

Fíjate también en el uso de las monedas, así podrás apreciar su justo valor y el mejor uso que de ellas debes hacer (por ejemplo, el ciego no te hace demasiado caso si le das unos óbolos, ¡tu personaje fue un tacaño!, en cambio te revela cosas interesantes cuando le das unos dracmas).

Pudiera ser que tu personaje haya escuchado al personaje ciego algo sobre “baña tu espada en el frío sin romperlo” (si no ha sido así, consulta el párrafo 30 de la primera aventura). En el juego del *Oráculo* este tipo de frases reciben el nombre de “mensajes crípticos”, es decir, mensajes que nos son comunicados de una manera extraña y que necesitamos interpretar correctamente para comprender su significado. En el capítulo 8.1. encontrarás más información al respecto. Si tu personaje escuchó el mensaje del personaje ciego, por el momento sólo debes anotarlo en el reverso de tu hoja de personaje, puesto que su significado no tiene utilidad en esta primera aventura. Pero teniendo en cuenta que se trata de un mensaje críptico, no olvides leer con atención el capítulo 8.1. para saber cómo interpretar este tipo de mensajes.

Por último, otro de los elementos que deberás recordar es el respeto que tu personaje debe tener hacia los dioses y los per-

sonajes relacionados con ellos (como el ciego o la pitia de esta primera aventura), puesto que de lo contrario seguro que tiene problemas. Algo más sobre los dioses, no deberías molestar a ningún dios por algo que tu personaje puede solucionar por sí mismo; por eso, cuando quieras invocar a tu deidad protectora, asegúrate de que no tienes otra opción, puesto que generalmente sólo tendrás una oportunidad a lo largo de una aventura (al menos durante el nivel básico del juego).

4.5. Puntuación

Ahora vamos a repasar tu hoja de personaje. Fíjate bien en el mecanismo de puntuación puesto que es aquí donde debes aprenderlo. Más adelante, y a través de las respectivas tablas, sólo se comentan los puntos que se obtienen en cada acción concreta. Vamos pues a repasar, atributo por atributo, como debe tratarse la puntuación después de cualquier aventura.

Puntos de golpe: Es probable que hayan disminuido después de una aventura. TENGAS los que tengas, *nunca* puedes aumentarlos antes o durante un combate, pero sí al acabar una aventura e, incluso, mientras juegas una aventura si lo haces en un momento en que el juego permita un descanso a tu personaje (en la primera aventura podías descansar en un par de ocasiones). La forma de aumentar los puntos de golpe de tu personaje es bien sencilla: para aumentar 5 puntos tus puntos de golpe, debes restar 1 de tus puntos de salud. Así, si tus puntos de golpe son de 8 y los de salud 14, el proceso sería sumar 5 puntos a los 8 de golpe y restar 1 a los 14 de salud, con lo que después de este ajuste de atributos tu personaje tendría 13 de golpe y 13 de salud. Es muy recomendable que ambos atributos estén siempre en una puntuación similar, puesto que un desequilibrio entre ambos podría ser muy perjudicial para tu personaje (más información en los capítulos 7.1. y 7.3.). Para buscar el equilibrio entre ambos atributos puedes repetir la operación tantas veces como quieras, recordando que por cada 5 puntos que añadas a tus puntos de golpe, debes restar 1 a los de salud. Así, si añades 10 puntos de golpe, debes restar 2 de salud; si añades 15, restas 3, etc. pero recuerda que debes mantener el máximo equilibrio posible entre ambas puntuaciones.

Puntos de Riqueza: Al acabar una aventura deberías tener en esta casilla las monedas de las que dispone tu personaje, después de borrar las gastadas y anotar las conseguidas. Así, pues, no debes anotar nada al acabar una aventura.

Puntos de salud: Además de lo señalado en el apartado dedicado a la puntuación de los puntos de golpe, deberías tener en cuenta que los puntos de salud pueden aumentar o disminuir de diversas formas que conocerás al llegar al capítulo 7.3. Cuando acabes una aventura deberás comprobar si tu personaje tiene derecho a alguno de esos aumentos y, si es así, añadirle los puntos obtenidos. También en el caso de merecer una disminución de puntos de salud deberás restar los puntos correspondientes (por suerte suele ser más frecuente añadir puntos que restarlos). Durante la primera aventura sólo hay una posibilidad de aumentar este atributo: si tu personaje no ha perdido ningún punto de golpe sumas 1 punto de salud (el criterio seguido es evidente, a tu personaje la caminata le ha sentado bien, los aires de la montaña le hacen aumentar su salud). También en esta primera aven-

tura tu personaje podría tener que restar algún punto de salud: si el agua del manantial te sentó mal, restas 1 punto. Si tras una aventura tienes derecho a algún punto positivo de salud y, a la vez, también a alguno negativo, debes de sumar y restar ambos, con lo que bien pudiera ser que al final los puntos de salud de tu personaje quedaran igual que antes (puede ser que tengas que sumar 1 y restar 1, por lo que el resultado sería 0; cualquier otra combinación posible debe seguir la misma pauta de suma y/o resta: $+2-1=+1$, $+3-1=+2$, $+1-2=-1$, etc.).

Puntos de héroe: Siempre que acabes una aventura debes hacer un recuento de tus hazañas y sumar los puntos de héroe en esta casilla. Si observas la tabla de hazañas del capítulo 7.4. verás que cada acción con éxito tiene un valor determinado en puntos de héroe, que deberás añadir a tu hoja de personaje, que hasta ahora estaba a 0. Esta tabla del capítulo 7.4. no contiene todos los puntos de héroe que puedes conseguir, pero sí refleja donde debes consultarlos (por ejemplo, en la línea “derrota de monstruos” pone “ver tabla seres fantásticos”, si ahora consultas la tabla del ser fantástico concreto que hayas podido derrotar, verás que hay una línea que te dice los puntos de héroe que vale su derrota). Para saber qué acciones tienen rango de hazaña y, por lo tanto, sirven para aumentar la puntuación de héroe de tu personaje, tan sólo debes consultar la ya comentada “Tabla de Hazañas”. Debes tener en cuenta que la hazaña se supone conseguida cuando se completa en su totalidad, por ejemplo, si encontraste el cofre pero no pudiste abrirlo no puedes considerarlo una hazaña, por lo que no puedes obtener ningún punto de héroe por esa razón. También debes tener en cuenta que algunas acciones del juego pueden ser muy positivas para tu personaje pero tal vez no le significarán puntos de héroe. Los puntos de héroe sólo deben restarse cuando La Moira te lo indique, y sólo en casos similares al del ataque a los pastores, donde tu personaje actúe muy lejos de lo que debe ser un héroe. La cobardía, si no supone un peligro para terceros, debe ser perdonada y no castigada (más información a este respecto en el capítulo 9.4.). Si observas la “Tabla de Hazañas”, las acciones posibles en la primera aventura que merecen puntos de héroe son:

Vencer al grifo herido: 10 puntos.

Cofre perdido: 12 puntos.

Invocación deidad: 10 puntos.

Plus final aventura: 20 puntos (para esta aventura en solitario).

Evitar daños mágicos: 1 punto (si evitaste envenenarte en el manantial).

Por lo tanto, el mayor número de puntos de héroe que tu personaje puede haber logrado con la primera aventura es de 53.

Pero cualquier puntuación menor es igualmente digna, al fin y al cabo estabas aprendiendo a jugar.

Para saber en qué consiste cada hazaña y para estar seguro si mereces dicha puntuación, puedes consultar el ya comentado capítulo 7.4. En ese mismo capítulo sabrás para qué sirven los puntos de héroe, pero por el momento no te preocupes, aunque hayas conseguido los 53 (recuerda que es el máximo posible en la primera aventura) tu personaje aún no podrá utilizar a su favor estos puntos.

Características físicas: Cuando llegues al capítulo 7.5. conocerás más sobre estos atributos. Por el momento, y tras la primera aventura, no pueden aumentar.

Personalidad y conocimientos: Al igual que en el caso de las características, conocerás a fondo estos atributos en los capítulos dedicados a tal fin (números 7.6. y 7.7., respectivamente). Por el momento permanecen sin cambio alguno.

Armas: Aquí deben constar las armas con las que has acabado la primera aventura (hay dos posibilidades: acabar con la espada corta y la honda o sin ninguna de las dos). En general, sólo debes anotar las incidencias que sobre las armas pueda tener tu personaje en una aventura, sin cambio alguno al final de la misma.

Elementos mágicos: Esta casilla puede variar el contenido durante una aventura, si ganas o pierdes uno o más elementos mágicos. Al finalizar una aventura no debes añadir nada. En este caso, y porque a tal fin te lo hemos descubierto, puedes anotar la gargantilla y el espejo que encontraste en el cofre (si fue así, claro). En el capítulo 6.3. encontrarás información sobre los elementos mágicos y cómo debe actuar tu personaje para reconocerlos.

Oráculo: Al final de una aventura sólo debes apuntar el nombre del oráculo que pueda haberte sido revelado durante el juego (en este caso oráculo de Apolo en Delfos). Si al final de una aventura hubieras cumplido un oráculo, debes borrar su nombre de esta casilla y anotararlo en la de datos biográficos, como algo que ya forma parte del pasado de tu personaje.

Tampoco la casilla dedicada a la “deidad protectora” experimenta cambio alguno tras haber acabado una aventura.

Si ya has actualizado tu hoja de personaje, guárdala para cuando vuelvas a jugar. Ahora sigue leyendo, aún quedan cosas que aprender...

5. REGLAS GENERALES DE ORÁCULO

5.1. Sistema de juego

Mientras que en la aventura de aprendizaje tu personaje tenía que escoger entre una serie de opciones prefijadas, en el juego normal podrá decidir cómo actuar en todo momento, eligiendo la opción que desee en función de la mecánica del juego y la propia lógica de la situación. Como lo lógico es jugar con algunos compañeros, serán varios los personajes que participen en una aventura, decidiendo individualmente o en grupo la acción a seguir. Resulta evidente que en cualquier combate será aconsejable que todos los personajes luchen unidos, pero cualquiera de ellos puede decidir permanecer al margen en una situación concreta que se presente. En estos casos La Moira deberá actuar según las instrucciones que encontrará en el capítulo 16. Los jugadores, únicamente, deben seguir la estrategia que crean más adecuada para conseguir sus objetivos, el principal de los cuales, hay que insistir en ello, es el cumplimiento del oráculo.

Básicamente, el sistema de juego del *Oráculo* consiste en perseguir un objetivo a través de una o más aventuras, hasta su total consecución, momento en el que un personaje pasa de nivel y puede pretender alcanzar nuevos y más elevados objetivos. La fórmula es sencilla, se trata de vivir una serie de aventuras, consiguiendo que nuestro personaje sea cada vez mejor (aumentando todos sus atributos) y más experimentado (mayor número de puntos de héroe). Estas aventuras se desarrollan a través del mundo mitológico griego y, en niveles superiores, también de otras culturas contemporáneas a la griega antigua. La propia lógica, la intuición, los atributos de los personajes y la voluntad de los dioses (expresadas mediante los dados y las monedas) deciden el desarrollo y resultado de cada aventura.

La Moira es en el juego del *Oráculo* una especie de árbitro imparcial que organiza la aventura, creando las bases para su desarrollo y dejando a los personajes que tomen sus propias decisiones. Los personajes no dirigidos por un jugador (dioses, animales, monstruos, otros humanos, etc.) son controlados por La Moira, pero sin implicarse con ellos, puesto que sólo son piezas del juego a disposición de la aventura. Por este motivo es importante para la buena marcha del juego que la Moira actúe con independencia e imparcialidad, decidiendo en función de las reglas del juego y la lógica necesaria.

El juego del *Oráculo* sigue un orden lógico que queda reflejado con los siguientes pasos:

1. Cada uno de los aventureros viaja a Delfos para conocer su oráculo.
2. Antes o después de conocer su oráculo, los aventureros se conocen (no necesariamente todos a la vez).
3. Todos los personajes parten a la aventura.
4. Los personajes viven una o más aventuras.
5. Uno (o más aventureros) descifra su oráculo.
6. Uno (o más aventureros) persigue la consecución de su oráculo.
7. Uno (o más aventureros) consigue cumplir su oráculo.
8. El aventurero que lo consigue pasa de nivel.
9. El aventurero que fracasa debe volver al primer paso.

Naturalmente un aventurero puede morir en el transcurso de alguna aventura; si no puede ser rescatado de la muerte (ver capítulo 9.8.), no puede seguir en el juego. En este caso el jugador debe volver a crear un personaje y empezar de nuevo.

En cada aventura del *Oráculo* hay un orden de turnos de juego que sirven para organizar el desarrollo de la acción:

1. La Moira describe lo que ven los personajes en el lugar que se encuentran.
2. Los jugadores dialogan y deciden cómo actuar (caminar, nadar, escuchar, negociar, etc.).
3. La Moira indica el resultado de la decisión y, cuando debe hacerse una tirada de dados o monedas, sienta las bases que regirán la prueba de azar.
4. Si no se entra en un episodio de acción (de los 9 posibles y reseñados en el capítulo 9), se vuelve al turno nº 1.

Cada uno de los episodios de acción se rige por unas reglas propias que conocerás al llegar al capítulo citado.

5.2 Los dados y las monedas

Tras jugar la primera aventura ya conoces la denominación y utilización de los dados y monedas que sirven para decidir las acciones donde interviene el azar.

La Moira es quien decide o anuncia, siguiendo las reglas del juego, cuando debe hacerse una tirada de dados, monedas o combinada.

Hay diferentes tipos de tiradas de azar, en función de la acción a realizar, y podemos resumirlas englobándolas en tres grupos: las que se necesitan para calcular una puntuación nece-

saría en un episodio de acción, las tiradas llamadas de “objetivo simple” y las tiradas asociadas a las características o atributos de cada personaje.

Las reglas que rigen las tiradas en los episodios de acción se recogen en el capítulo correspondiente (el 9). Precisamente las tiradas de objetivo simple se utilizan cuando se hace necesario el azar para decidir una acción que no forma parte de los llamados “episodios de acción” (recuerda, son los que aparecen en el capítulo nº 9) y donde no se hace necesaria ninguna de las características o atributos del personaje. Tal vez en la aventura de aprendizaje ya conociste este tipo de tirada en el momento de regatear con el sacerdote del templo de Delfos.

Tirada de objetivo simple

Hay dos fórmulas en la tirada de objetivo simple, el caso general es bien sencillo: deben lanzarse 1 ó 2 monedas (en función de la dificultad de la acción, que decide La Moira), el azar será positivo o negativo según sea el resultado de la tirada:

Si se lanza una moneda:

Cara: Se logra realizar la acción.

Cruz: No se logra.

Si se lanzan dos monedas:

1 Cara: Puede volverse a intentar, ahora lanzando una sola moneda.

2 Caras: Se logra realizar la acción.

2 Cruces: No se logra.

Si La Moira cree que el objetivo simple es de mayor dificultad, puede decidir que sólo se logre con un resultado de dos monedas en una sola tirada.

En el caso del regateo (fórmula habitual de comercio) funciona así: partiendo de la cantidad de monedas que nos piden (pongamos en un ejemplo que sean 100 Dr) debemos intentar restar todas las monedas posibles, siguiendo la misma unidad monetaria (en el ejemplo, el dracma). La fórmula es simple: se lanzan las 2 monedas que se necesitan para jugar, si el resultado da dos caras o dos cruces, podemos rebajar la cantidad solicitada según marca una tabla llamada “de regateo” (ver más abajo). Después podemos seguir regateando con la misma fórmula hasta que en una tirada las monedas sean una cara y una cruz, momento en que no podemos rebajar más la cantidad y debemos pagar la resultante del último regateo conseguido. Si en la primera tirada de monedas ya aparecen la cara y la cruz, no hay regateo y debemos pagar la nueva cantidad solicitada por el PNJ (probablemente superior a la inicial, como en la primera aventura).

La tabla “de regateo” varía según el valor de cada moneda y la cantidad inicial, en el caso puesto como ejemplo se ha utilizado el baremo de dracmas en cantidad de 60 a 100 Dr, que es: puntos d10C + 1d6C.

Esto quiere decir que cada vez que podamos rebajar en un regateo, debemos lanzar el dado de 10 caras y 1 de 6 caras, y el resultado de ambos restarlo de la cantidad inicial (supongamos que con la tirada de dados nos sale un 8 y un 3, que suman



“Agora”

11, así, siguiendo el ejemplo antes propuesto: $100-11=89$; y podemos volver a lanzar las monedas para jugar intentando rebajar aún más).

Si el regateo se produce entre dos personajes jugadores puede realizarse sin necesidad de utilizar este tipo de tirada, llegando a un acuerdo con un regateo normal entre ambos.

La tabla de regateo debe utilizarse según sea la moneda que configura el precio pedido, aunque su equivalencia en otro tipo de moneda arrojará un lanzamiento de dados más positivo para nuestro jugador.

Cuando en la tabla de regateo encontramos la letra N, significa que no se permite el regateo en estas cantidades, debiendo pagar la cantidad pedida o ofrecida si deseamos realizar la transacción comercial.

TABLA REGATEO:

CANTIDAD	óbolos	dracmas	estáteros	minas	talentos
1-5	N	N	N	N	N
6-10	N	d6C	d3C	d3C	d3C
11-25	N	3d3C	d6C	d5C	d5C
26-59	d3C	d10C	d10C	d6C+3dC	d6C
60-100	d6C	d10C+d6C	d10C+d3C	d6C+d5C	d6C+d3C
101-200	3d6C	3d6C	d10C+d6C	2d6C	d10C
201-300	5d6C	4d6C	d10C+2d6C	d10C+d6C	2d6C
301-etc.	d10C+5d6C	5d6C	d10C+3d6C	3d6C	d10C+d6C

Si un personaje tiene conocimientos comerciales de algún tipo, puede fallar una vez en la tirada de monedas y proseguir el regateo con un nuevo intento, pero para beneficiarse de esta bonificación debe coincidir su conocimiento de comercio con el objeto que es sujeto del regateo. Por ejemplo, si se desea comprar una oveja, el conocimiento comercial que da la bonificación es el de "Comercio ganadero". Si el personaje desea vender en vez de comprar, no hay ajuste alguno, pero debe poseer el conocimiento comercial necesario para poder vender a buen precio un objeto. Por ejemplo, no podrá conseguir un buen precio por su espada si no tiene el conocimiento comercial "armas", debiendo conformarse por empezar un regateo por la mitad del precio real del objeto.

Las tiradas asociadas a las características físicas o atributos de un personaje (cuya mecánica se explica más abajo) sirven para conocer si una acción, donde se hace necesaria una característica física o de personalidad, se logra efectuar de forma positiva. En el capítulo dedicado a cada atributo sabrás mejor cuando puede ser necesario utilizar cada uno de ellos, aunque parece evidente que si se trata de abrir un cofre (recuerda la aventura de aprendizaje) debe usarse la habilidad.

Hay dos tipos de tiradas diferentes asociadas a los atributos de un personaje, dependiendo si se trata de características físicas o atributos de personalidad.

Tirada características físicas

En algún momento de una aventura puedes necesitar una de tus características físicas para actuar sobre un objeto o lugar. Debes tener en cuenta que tu personaje puede realizar todas las acciones rutinarias y/o intrascendentes (como caminar, comer, beber, etc.) sin necesidad de hacer tirada alguna, pero deberá recurrir

al azar de los dados (la voluntad de los dioses) cuando tenga que emprender una acción singular y/o no habitual (abrir un cofre cerrado sin llave, escalar una muralla, mover una roca, etc.). Para saber si tu personaje tiene éxito en su acción basta con realizar una tirada de características físicas. Encontrarás una lista de las aplicaciones de cada característica física en el capítulo dedicado a tal fin (el nº 7.5.). Como ejemplo, en la primera aventura puede ser necesaria una tirada de características físicas en el momento de intentar abrir el cofre perdido en la cueva. Es evidente que la característica que debe usarse es la habilidad (parece lógico que un cofre no se pueda abrir usando otras características como la fuerza o la velocidad). En este caso, y partiendo de la puntuación de nuestro personaje en la característica necesaria (para el ejemplo, la habilidad ponga-

mos que sea de 11 puntos), debemos lanzar 1d6C y sumar su resultado al de la característica (pongamos que con el dado sale un 3, así $11+3=14$). La suma (en el ejemplo, sería de 14) nos dará los puntos necesarios para saber si tenemos éxito o no. Debe tenerse en cuenta que los puntos necesarios para el éxito en una de estas acciones siempre debe venir preseñalizado por La Moira, según sea la dificultad de la acción. Recuerda, como ejemplo, que en la primera aventura, los puntos mínimos necesarios para lograr el éxito en la apertura del cofre eran, precisamente, 14 (con lo que, siguiendo el ejemplo propuesto, se habría alcanzado el éxito).

Naturalmente, en algún caso y siempre siguiendo la lógica, dos o más aventureros que jueguen juntos podrán aunar sus fuerzas en una determinada acción, como mover una roca. En este caso los aventureros deberán sumar sus características (en el ejemplo de mover la roca, la característica necesaria es la "Fuerza") y lanzar 1d6C por cada aventurero que participe en la acción; es evidente que mover una gran roca debe ser un esfuerzo en común, seguramente preseñalizado por La Moira con una puntuación alta que podría rondar en los 42 puntos. Antes de realizar una de estas acciones, La Moira debe avisar a los jugadores cuántos puntos necesitan para alcanzar el éxito. Esta cifra mínima de puntos para superar una tirada de características físicas o de personalidad, recibe el nombre de "puntos de percances".

Si los puntos de tu personaje en la característica necesaria para la acción ya superan de antemano los puntos de percances mínimos para el éxito, la acción se realiza automáticamente. Resulta evidente que el procedimiento de aunar características de dos o más aventureros para realizar una acción puede ser automático si entre todos igualan o superan la puntuación de percances exigida. Este procedimiento de aunar características físicas de dos o más personajes, no está permitido en el caso

de los atributos de personalidad; resulta obvio que se pueden unir varios esfuerzos en uno sólo, pero no es así respecto a los atributos que configuran la personalidad.

Tirada de personalidad

Al igual que en el caso de las características físicas, algunas acciones pueden requerir de nuestro carisma o prestigio, de la intuición o actitud, etc. (ver capítulo 7.6.), en estos casos debe realizarse una tirada de personalidad. Para no complicar en exceso las reglas del *Oráculo*, este tipo de tirada se rige con el mismo modelo que el de las características físicas. Tan sólo hay una diferencia y ésta es que debe utilizarse el d3C en vez del d6C. Si no dispones de un dado de tres caras (estos dados son parecidos a una peonza, con tres caras numeradas), lanzas el de 6 y divides el resultado por 2 (en caso de que la división resulte con decimales, súmale 0'5 puntos a la puntuación). Si en la tirada de personalidad se utiliza un dado menor es por una razón lógica: por mucho que se esfuerce un personaje, siempre le será más difícil aumentar unos atributos físicos que unos de personalidad, los cuales son, sin lugar a dudas, de dominio más complejo.

5.3. El espacio

Para poder iniciarse en el juego del *Oráculo* sin mucha dificultad, se han considerado prescindibles algunos aspectos del

espacio donde transcurre una aventura. Así, por ejemplo, caminar por una llanura debería ser más sencillo y rápido que hacerlo campo a través o subiendo la ladera de una montaña; pero recordarás que en la aventura de aprendizaje los distintos espacios geográficos no suponían para tu personaje ninguna diferencia. Éste y otros aspectos del espacio sí se tienen en cuenta en niveles más avanzados del *Oráculo*, pero por ahora puedes obviarlos.

En los niveles básicos (hasta que un personaje no alcance el nivel 6 está en niveles básicos, ver capítulo 14 para más información), el espacio sólo debe tenerse en cuenta en tres casos distintos: acciones en tierra, acciones en el mar y acciones en mundos míticos (el Hades o el jardín de las Hespérides, por ejemplo). En estos casos debes tener en cuenta los siguientes aspectos:

Acciones en tierra:

No hay ninguna variación en el juego.

Acciones en el mar:

Sobre una nave grande o normal no hay variación en el juego, pero en una embarcación pequeña o cuando el personaje nada, cualquier atributo físico debe ajustarse negativamente, puesto que es más difícil moverse con libertad. Así, un personaje que luche cuerpo a cuerpo dentro del agua debe restar 2 puntos de su fuerza, puesto que el agua le resta capacidad de ataque. En general, debe ser La Moira la que decida cuándo debe considerarse este ajuste negativo. A este efecto, los ríos de gran caudal y los lagos tienen la misma consideración en el juego que el mar.



"Navegación"

Los ajustes son:

En embarcación pequeña: -1 en todos los atributos físicos, excepto en el caso de la inteligencia, que queda igual, y el de la velocidad, que es -6 (resulta complicado ser veloz en un espacio tan reducido).

En el agua: -2 en todos los atributos físicos, excepto en la inteligencia, que es -1, y la velocidad, que queda igual en el caso de los atletas y amazonas (estos personajes son rápidos nadando), es -2 en el caso de los colonos y de -4 en el resto de personajes.

Acciones en mundos míticos:

En este caso el ajuste de atributos influye en la personalidad, puesto que parece lógico pensar que un espacio relacionado con algún tipo de divinidad condiciona y merma nuestra personalidad. Cuando el mundo mítico es el de una divinidad menor, el ajuste es de -2; si se trata de un dios menor, el ajuste es de -4; si el mundo mítico es el de un dios superior, el ajuste es de -6. Cuando viajamos a la morada de un dios superior (el monte Olimpo o el Hades, por ejemplo), el ajuste es de -20. Resulta evidente que nuestro personaje debe alcanzar un nivel muy alto para atreverse a viajar a un mundo mítico elevado. En los capítulos 12.3. y 12.4. aprenderás más cosas sobre las divinidades y, leyendo el glosario (capítulo 17) sabrás algunos datos sobre su biografía y a qué grupo pertenecen (como podrás observar, hay básicamente tres: las divinidades menores, los dioses y los dioses del Olimpo).

5.4. El tiempo

En los niveles básicos, el tiempo sólo debe tenerse en cuenta de una forma superficial, sin que sea necesario llevar un registro exhaustivo del tiempo transcurrido. Sin embargo deben tenerse en cuenta algunas nociones generales que La Moira debe controlar. Siguiendo la lógica de una aventura y su paralelismo con el tiempo real, debe controlarse el día y la noche, teniendo que ajustar la aventura a las condiciones horarias lógicas (por ejemplo, La Moira no debe permitir nunca una acción como caminar por la noche por un sendero sin que los personajes lleven al menos una antorcha).

También resulta evidente que después de varias acciones durante el día, la noche debe estar al llegar para los aventureros, por lo que La Moira deberá anunciar algo parecido a esto: "El sol se está poniendo tras las montañas. ¿Qué deciden vuestros personajes?"

Como algunos elementos mágicos o encantamientos tienen una influencia temporal, controlar el tiempo que transcurre en una aventura, aunque sea superficialmente, se hace obligatoriamente necesario. Una aventura, incluso un simple episodio de una aventura (que equivaldría a una tarde jugando al *Oráculo* sin finalizar la aventura propuesta) puede transcurrir, en tiempo de juego, durante varios días, semanas o meses, por lo que La Moira deberá controlar un pequeño calendario del tiempo transcurrido. En los niveles básicos (recuerda, hasta que tu personaje alcance el nivel 6, está en un nivel básico) es suficiente con este control del tiempo, por lo que la unidad medible será el día (separadamente de la noche) o, lo que es lo mismo, 12 horas. Cualquier unidad de tiempo inferior, siempre que se siga la lógica, no es necesario controlarla.

Por último, no olvides que a través del tiempo tu personaje tendrá una serie de necesidades vitales que debe satisfacer,

como dormir y comer. Si no lo hace, La Moira penalizará todos sus atributos, puesto que un personaje fatigado o hambriento no puede actuar al máximo de sus posibilidades. En el capítulo siguiente encontrarás información sobre estas necesidades vitales.

El clima también interviene en el juego del *Oráculo*, puesto que no es lo mismo emprender una acción en un día soleado que en un día lluvioso o en medio de un gran huracán. También dependiendo del clima podrá variar la efectividad de un arma (por ejemplo, una jabalina o una flecha tenderán a desviarse si sopla mucho viento de costado, mejorarán su velocidad si el viento es a favor y acortarán su distancia de alcance si el viento sopla en contra; también un caballo en combate será más lento en un terreno embarrado, y hay otros muchos casos posibles). Dejamos a La Moira la decisión de cómo efectuar las diferentes puntuaciones en una situación de clima extremo para los personajes, puesto que es imposible generalizar una puntuación de este tipo.

Para dar mayor realismo al tiempo cronológico y atmosférico, incluimos una lista con el nombre de los meses griegos y sus equivalentes contemporáneos. Este calendario debe tenerse muy en cuenta, porque puede afectar una aventura de distintas formas; por ejemplo, en invierno y otoño resultaría muy peligroso navegar a mar abierto pues, según narra Hesíodo, los temporales azotaban las embarcaciones haciéndolas zozobrar.

5.5. La acción

Hay cinco tipos de acciones en el juego del *Oráculo*:

1. Acciones de objetivo simple.
2. Acciones vitales periódicas.
3. Acciones asociadas a atributos o características de los personajes.
4. Episodios de acción.
5. Acciones rutinarias.

Las acciones de objetivo simple son todas aquellas que no pertenecen a otro de los cuatro tipos restantes de acción. Para saber si la acción se logra realizar, debe hacerse una tirada de objetivo simple (ver capítulo 5.2.). Algunas acciones de objetivo simple son: regatear, pasar un puente maltrecho, subir o bajar una escalera en mal estado, atravesar caminando un río del que desconocemos su profundidad, reconocer si un objeto es mágico, etc.

Las acciones vitales periódicas (comer, beber, dormir, etc...) deben realizarse siguiendo la lógica, por lo que un personaje deberá dormir unas cuantas horas en cada período de tiempo de 24 horas, comer al menos una vez cada período de tiempo de 12 horas, beber al menos dos veces cada período de tiempo de 12 horas, etc. La realización de estas acciones requieren elementos para satisfacerlas (una cama, una cueva, un lecho, etc. para dormir; comprar, cazar, coger frutas, etc. para comer, y así en todos los casos, siguiendo la lógica normal de estas acciones) que deben tenerse en cuenta durante el juego. Es interesante que cada grupo de aventureros tenga, al menos, algún personaje con conocimientos altos en comercio y otro en animales salvajes (útil para la caza), puesto que así será mucho más fácil proveerse de lo necesario para satisfacer las necesi-

dades vitales periódicas del grupo. En el capítulo 7.7. encontraréis más información a este respecto.

La Moira penalizará paulatinamente los atributos de los personajes que no cumplan con estas necesidades. Así, los fatigados, hambrientos, sedientos, etc. tendrán cada vez una mayor penalización, hasta que cumplan con su necesidad vital. Por eso es recomendable hacerlo siempre en las horas adecuadas y sin llegar al límite de nuestras fuerzas, puesto que si, por ejemplo, evitamos dormir hasta que nuestro personaje está muy fatigado y en ese momento alguien le ataca, su capacidad de combate se verá muy mermada, siendo más difícil la victoria. Los criterios para la penalización de los atributos en los casos de acciones vitales periódicas no satisfechas, están explicados en el capítulo dedicado a La Moira (en el nº 15).

Las acciones asociadas a atributos o características ya han sido comentadas en el sistema de juego, y en los capítulos 7.5. y 7.6. se citan muchos casos donde se producen. En general, debe tenerse en cuenta la lógica de cada acción humana: si debemos abrir una puerta sin tener la llave, se aplica el atributo de habilidad; si tenemos que mover una roca, se aplica la fuerza; si queremos convencer a un campesino para que nos deje dormir en su casa, se aplica el carisma; si queremos entrar en un palacio se aplica la apariencia; para poder leer un papiro egipcio, se aplican los conocimientos de la lenguas, etc. Para saber si una acción de este tipo logra realizarse, debe efectuarse una tirada de características físicas o de personalidad, según el atributo que entre en juego. En el caso que el atributo que afecta a una acción sea un conocimiento, bastará que nuestro personaje lo posea para lograr la acción de forma automática (por ejemplo, si nuestro personaje conoce el egipcio, podrá leer un papiro escrito en esta lengua sin necesidad de hacer ninguna tirada; pero si no posee este conocimiento, no podrá leerlo en ningún caso, por lo que, si desea saber el contenido del papiro, debe-

rá buscar a un intérprete o aprender el idioma. (Para más información ver capítulo 7.7.)

Los episodios de acción son las partes fundamentales de cualquier aventura; como su mismo nombre indica, estos episodios son las partes del juego donde la acción se convierte en aventura. En el capítulo 9 se explica en qué consiste cada uno de estos episodios y cuáles son sus reglas. Por el momento adelantaremos cuáles son las nueve acciones que se consideran “episodios de acción”: el movimiento estratégico, los enfrentamientos, los combates, las huidas, las persecuciones, los enamoramientos, los hechizos, la muerte y la intervención de los dioses.

Las acciones rutinarias son todas aquellas que pueden realizarse sin ningún tipo de tirada ni ajuste. Hay dos tipos de acciones rutinarias, las “orgánicas” (respirar, sudar, orinar, rascarse, etc.) y las “de decisión”.

Las orgánicas se realizan rutinariamente, no deben tenerse en cuenta en el juego para nada, aunque es evidente que debemos suponer que todos los personajes las realizan.

Las de decisión rutinaria (caminar, ir hacia un lado o hacia otro, hablar con los compañeros de aventura, etc.) sí deben tenerse en cuenta en el juego, pero tampoco necesitan una consideración mayor. Basta con que cada personaje decida qué va a hacer ante una pregunta de La Moira (la primera aventura estaba llena de ejemplos de estas acciones, como hacia dónde seguir desde un camino con tres direcciones posibles) y lo comunique a sus compañeros; después, entre todos (es lo aconsejable, aunque se puede decidir individualmente), se toma la decisión conjunta y se actúa automáticamente según dicha decisión. A veces será necesario que los jugadores utilicen su imaginación e ingenio para que los personajes puedan llevar a cabo alguna de sus decisiones.

6. CREACIÓN DE PERSONAJES

6.1. Clases

Cada personaje tiene una condición propia según sea su origen y/o profesión; esta condición refleja una forma de ser y unas características determinadas que lo diferencian de otros personajes. A estas alturas y, sobre todo, después de haber jugado tu primera aventura, debes saber perfectamente qué es un personaje del *Oráculo* y cómo participa en el juego. Debes tener en cuenta que aunque cada personaje tiene unas cualidades y defectos que lo diferencian de otros, nada impide a un tipo de personaje concreto desarrollar todos sus atributos, aunque, lógicamente, le será más fácil desarrollar la fuerza a un atleta que a una sibila, por poner un ejemplo. Pero cada personaje tiene unas cualidades por encima de otros, lo que hace que haya cierto equilibrio que los iguala. Así, la sibila podrá desarrollar mucho mejor que el atleta su intuición.

Como ya sabes, para jugar debes empezar por crear un personaje (puedes crear varios y jugar diferentes aventuras con cada uno de ellos), por lo que en este capítulo conocerás todos los tipos de personaje que puedes utilizar en los niveles básicos del *Oráculo* y sus atributos medios, a partir del cual crearás tu hoja de personaje siguiendo las instrucciones de los capítulos 4.1. y 4.2.

Si deseas saber más cosas sobre cada clase de personaje, encontrarás una definición de todos ellos en el capítulo 17, dedicado al glosario. Hay seis tipos de personaje que pueden utilizarse desde los niveles básicos (en niveles avanzados hay mayor número de personajes, pero estos seis siguen teniendo vigencia): Colono, Amazona, Guerrero espartano, Asclepiada, Sibila y Atleta. Algunos de estos personajes, según la tradición griega, sólo pueden pertenecer a un sexo (no importa el del jugador, sino el del personaje. Un jugador puede jugar con un personaje cualquiera, aunque no corresponda a su sexo); otros, en cambio, permiten crear personajes hombre o mujer. Éstas son las posibilidades a este respecto:

Colono: Hombre y mujer.
Amazona: Mujer.
Guerrero espartano: Hombre.
Asclepiada: Hombre o mujer.
Sibila: Mujer.
Atleta: Hombre.

La tabla siguiente muestra los atributos medios de cada personaje, así como los otros aspectos que debes tener en cuenta para crear tu propio personaje. Cuando en la tabla encuentres entre paréntesis una letra "h" o una "m", significa que dicho atributo es distinto para el personaje según se trate de hombre o mujer.

Para que cada vez que creas un nuevo personaje no tengas que releer los capítulos 4.1. y 4.2., utiliza la siguiente "Tabla de Creación de Personajes", donde se resumen las operaciones que deben llevarse a cabo para crear un nuevo personaje. La abreviatura A.M. significa "Atributo Medio" y es la cifra variable a

TABLA DE CREACIÓN DE PERSONAJES

Nombre del personaje	Nombre griego + lugar de procedencia (ejemplo: Helena de Esmirna)
Clase de personaje	Clase a la que pertenece (ejemplo: Sibila)
Descripción física	Color del cabello, edad, altura, peso, etc. (ejemplo: Morena, veinte años, 1,64 metros, 58 kg.)
Datos biográficos	Sin contradecir las reglas, datos sobre su vida (ejemplo: Ahijada del rey de Esmirna, de niña viajó a Creta con su padre, un gran navegante...)
Puntos de golpe	A.M. + Tirada de ajuste (d10C-1d6C) (ejemplo: 8 + [5-3] = 11)
Riqueza	A.M. + Tirada de ajuste [(d10C-1d6C)x10] para Ob. y Dr.; (d10C-1d6C)x2 para Es. (ejemplo: 50 Ob. + [(7-5)x10] = 50 + 20 = 70 Ob.)
Puntos de salud	A.M. + Tirada de ajuste (d10C-1d6C) (ejemplo: 11 + [9-2] = 18)
Puntos de héroe	0 puntos
Características físicas	A.M. + Tirada de ajuste
Atributos personalidad	A.M. + Tirada de ajuste
Conocimientos	Copia los atributos medios de tu personaje (ejemplo: Griego, artes sensoriales, botánica...)
Elementos mágicos	Ninguno
Oráculo	Ninguno
Deidad protectora	Escoge una de las divinidades que corresponden a tu clase de personaje (ejemplo: Hécate)
Armas	Las que corresponden a tu personaje (ejemplo: ninguna, en el caso de la Sibila)

	COLONO	AMAZONA	GUERRERO	ASCLEPIADA	SIBILA	ATLETA
Ptos. golpe	9	12	14	9	8	9
Riqueza	60 Ob, 100 Dr, 7 Es.	50 Ob, 50 Dr, 2 Es.	30 Ob, 30 Dr.	50 Ob, 60 Dr, 4 Es.	50 Ob, 70 Dr, 10 Es.	40 Ob, 70 Dr, 30 Es.
Ptos. salud	12	12	12	14	11	14
Habilidad	12 (h) 14 (m)	13	8	12 (h) 14 (m)	8	12
Fuerza	12 (h) 11 (m)	14	15	10 (h) 9 (m)	6	12
Inteligencia	8	7	6	12	12	7
Agilidad	7 (h) 8 (m)	9	7	6	6	10
Velocidad	7 (h) 6 (m)	10	8	6	6	10
Constitución	9 (h) 8 (m)	11	15	7 (h) 6 (m)	6	11
Carisma	8	6	6	9	10	8
Sabiduría	10	8	7	14	12	6
Actitud	12	8	8	11	10	11
Intuición	10	7	6	9	13	6
Apariencia	8	10	9	7	10	11
Prestigio	7	11	10	9	13	11
Lenguas	Griego y fenicio	Griego	Griego y persa	Griego y Egipcio	Griego	Griego
Comercio	Agrícola, ganadero, naval	—	Ganadero	—	—	—
Arte-tecnología	Cerámica y carpintería	Todos los metales	Hierro	Curación	Las artes sensoriales	Las artes atléticas
Ciencias naturales	Animales domésticos	Animales salvajes	Animales salvajes	Botánica Zoología	Botánica	—
Historia- mitología	Mitología griega	Mitología griega	Mito. griega y persa	Mito. griega y egipcia	Todas las mitologías	Mitología griega
Militares	Armas rudimentarias	Esp. corta, Arco guerra, Estrateg. oculta y cabalgar	Escudo común, espionaje, lanza, estrategia militar	—	—	Lucha cuerpo a cuerpo
Deidades protectoras	Apolo, Hermes, Britomartis	Ares, Eris, Hera	Ares, Jacinto, Artemisa	Asclepio, Higía, Apolo	Zeus, Hécate, Artemisa	Zeus, Hermes, Poseidón
Armas	Espada corta y honda	Arco y flechas, espada corta	Lanza y escudo común	Daga	—	Lanza

partir de la cual debe calcularse la puntuación en una característica de cada personaje. En la tabla de “Atributos Medios” encontrarás la cifra que corresponde a cada clase de personaje. Recuerda también que en la tirada de ajuste, si la puntuación del dado de 10 caras es baja, puedes renunciar a lanzar el dado de 6 caras, conformándote con la puntuación del atributo medio; pero no olvides que sólo tienes derecho a 3 renunciaciones en la creación de un personaje, así que utilízalas lo mejor posible.

Recuerda también que el reverso de tu hoja de personaje está reservado para escribir el mensaje del oráculo que debes cumplir. También debes anotar los objetos que transportas, bien en el reverso, bien más abajo del recuadro destinado a las armas.

6.2. Tablas de generación de puntos

En el capítulo 4.5. se explicaba el mecanismo de la puntuación en el juego de Oráculo (repásalo si no lo recuerdas). Todos los

atributos pueden aumentar o disminuir al finalizar una aventura (por comodidad, puede hacerse también al acabar un episodio, es decir, una sesión de juego sin que los personajes completen una aventura). La mayoría de atributos pueden aumentar sus puntos gracias a acciones de mérito, que en el caso de los puntos de héroe se llaman “hazañas”. Para saber cuántos puntos corresponden a una acción concreta y cómo puedes sumarlos, deberás seguir las indicaciones de las “tablas de generación de puntos” (la tabla de “hazañas” es más importante y se encuentra aparte, en el capítulo 7.4.). En los capítulos dedicados a cada atributo (7.5., 7.6. y 7.7.) encontrarás el razonamiento necesario para comprender la forma en que se generan estos puntos; las tablas de este capítulo son solamente indicativas, puesto que puede haber muchas otras acciones de mérito que La Moira debe aprender a puntuar al leer los capítulos mencionados y en comparación a los ejemplos de las tablas de este capítulo.

Los puntos de golpe y de riqueza no admiten ninguna modificación aparte de la recogida en el capítulo 4.5. Los puntos de

salud son un caso distinto y conocerás su mecanismo en el capítulo 7.3.

Los puntos de héroe aumentan gracias a las acciones de mérito llamadas “hazañas”, conocerás su mecanismo y la tabla correspondiente en el capítulo 7.4.

Las características físicas y los atributos de personalidad aumentan su puntuación siguiendo el baremo marcado en las “tablas de generación de puntos”. Recuerda que sólo son una muestra de las acciones que merecen generar puntos, puesto que puede haber más acciones de mérito; estas otras acciones de mérito y su puntuación deben ser decididas por La Moira antes del inicio de una aventura (el jugador que vaya a ejercer este papel encontrará más información en los capítulos 15 y 16).

TABLA DE GENERACIÓN DE PUNTOS DE CARACTERÍSTICAS FÍSICAS

	Habilidad	Fuerza	Inteligencia	Agilidad	Velocidad	Constitución
Vencer en gran batalla terrestre	+2	+3	0	0	0	0
Vencer en gran batalla marítima	+2	0	+1	0	0	0
Vencer en prueba olímpica	0	+1	+1	+2	+2	+1
Vencer a una górgona	+1	0	+1	+1	0	0
Vencer a un centauro	+1	+1	0	+1	0	0
Entrenar con Herakles	0	+2	0	+1	0	+3
Perder en una gran batalla	-1	-2	+1	0	0	0
Perder ante un animal fantástico	0	-1	0	-1	0	0
Conseguir huir ante un enemigo	0	0	0	+1	+1	0
Hacer huir a un enemigo	0	0	+1	0	0	0
Correr junto a Artemisa	0	+1	0	0	+2	+1

Como puedes comprobar, una derrota militar puede darte en algún atributo una puntuación positiva: al fin y al cabo, un héroe siempre aprende algo de las derrotas.

Cuando la acción que genera puntos ha sido realizada al unísono por varios aventureros, cada uno de ellos opera independientemente con los puntos, bien sea para sumar o restar, sin necesidad de dividirlos.

TABLA DE GENERACIÓN DE PUNTOS DE ATRIBUTOS DE PERSONALIDAD

	Carisma	Sabiduría	Actitud	Intuición	Apariencia	Prestigio
Apaciguar un tumulto	+2	0	+1	0	0	+1
Vencer en una gran batalla	0	0	0	-1	0	+2
Vencer en prueba olímpica	0	0	+1	0	+1	+2
Viajar al Hades	0	+2	+1	+2	0	+1
Acto grave de cobardía	-2	+1	-1	-2	-1	-2
Poder engañar a un dios	0	+2	+1	+2	-1	0
Enamorar a una divinidad	+2	-1	+1	+1	+2	+1
Enamorar a un dios	+3	+2	0	+1	+3	0
Descifrar un oráculo	0	+2	0	+1	0	0
Interpretar un enigma	0	+1	0	+1	0	0
Montar un animal sagrado	0	0	+1	0	+1	0

Generación de conocimientos

La generación de conocimientos sigue un mecanismo distinto al de los otros atributos. Mientras que en las características físicas y los atributos de personalidad son las acciones de mérito (o las acciones muy negativas) las que suman o restan puntos, en los conocimientos el sistema no se rige por puntuación algu-

na, sino que, como habrás visto, se dan una serie de conocimientos concretos que se pueden aplicar en las aventuras si nuestro personaje los tiene. Naturalmente hay formas de adquirir nuevos conocimientos y, siguiendo la misma lógica que en el mundo real, hay dos caminos a seguir para poder añadir más conocimientos a nuestra hoja de personaje: aprendiéndolos con la experiencia (esta fórmula está narrada en el capítulo 7.7.) o, simplemente, pagando a un profesor o instructor para que nos enseñe aquel conocimiento que deseamos adquirir. La antigua Grecia desarrolló multitud de sistemas de aprendizaje de materias muy diversas, tu personaje puede favorecerse de ello y aprender con el mejor de los “pedagogos” griegos o en una buena “academia” (ambas palabras son, precisamente, de origen griego y hacen referencia a algunos de esos sistemas de

enseñanza creados por los griegos). La tabla siguiente es una lista de precios que muestra las tarifas que deberás pagar a cambio de aprender un conocimiento. El precio depende de cada clase de personaje, puesto que las características son distintas, también lo es la capacidad de aprender una materia concreta. Por ejemplo, una amazona necesitará más horas de aprendizaje que un asclepiada para obtener el conocimiento de “breba-

jes”, por lo que resulta lógico que deba pagar más por adquirir ese conocimiento (en función de las horas dedicadas a ella por su instructor). Pero como en el juego del Oráculo el aprendizaje es sólo un elemento más del juego, no te preocupes, tu personaje no deberá pasar meses para aprender: basta que al acabar una aventura y antes de comenzar otra (jamás durante el transcurso) tu personaje pague su aprendizaje. En ese momen-

to debes restar de la casilla de riqueza el precio pagado y añadir el conocimiento a tu lista: Oráculo supone que tu personaje ha estado estudiando entre dos aventuras, por lo que puede usar su conocimiento desde ese mismo instante.

Sin embargo, sólo está permitido adquirir un conocimiento cada vez, por lo que se prohíbe en cualquier caso adquirir más de uno entre dos aventuras. Cuando un personaje pasa a un nivel más alto (para cómo se consigue, ver cap. 14) tiene un bono de conocimientos extra (ver cap. 7.7.). Sólo en esos casos se puede adquirir más de un conocimiento a la vez, pudiendo sumarse dicho bono al conocimiento que se permite conseguir al finalizar una aventura. Por último, también debe tenerse en cuenta que las tarifas pueden generalizar un precio (por ejemplo: artes atléticas), pero cuando se adquiere un conocimiento hay que decidirse por tan sólo uno. Así, en el caso de las artes atléticas, el precio de todas es el mismo, pero sólo se puede aprender una a la vez (listado de conocimientos, cap. 7.7.). Los conocimientos propios de cada clase de personaje no aparecen.

Para cualquier duda sobre el contenido de cada conocimiento, consultar el capítulo 7.7. de este manual.

Asimismo debéis recordar que, en estas tablas, algunos conocimientos aparecen englobados en un área específica (las artes atléticas o las armas de guerra, por ejemplo), esto es para facilitar la lectura de las tablas, puesto que estos conocimientos englobados en un área tienen un mismo precio de aprendizaje. Es importante tener en cuenta que tan sólo podéis adquirir un conocimiento concreto cada vez, nunca un área completa. Para más información podéis consultar el capítulo 7.7.

6.3 Elementos mágicos

En el juego del Oráculo intervienen muchos aspectos mitológicos con un importante componente fantástico o mágico. Al crear tu hoja de personajes habrás comprobado que existe una casilla especial, bastante amplia, para anotar los elementos mágicos de que dispone. Durante los niveles básicos, no podrás

TABLA DE CONOCIMIENTOS ACADÉMICOS

	COLONO	AMAZONA	GUERRERO	ASCLEPIADA	SIBILA	ATLETA
LENGUAS						
Fenicio	—	150 Dr	200 Dr	100 Dr	150 Dr	210 Dr
Etrusco	200 Dr	300 Dr	250 Dr	200 Dr	200 Dr	240 Dr
Egipcio	200 Dr	300 Dr	350 Dr	—	110 Dr	300 Dr
Pesa	300 Dr	300 Dr	—	300 Dr	400 Dr	400 Dr
Atlante	500 Dr	500 Dr	10 Mi	400 Dr	200 Dr	600 Dr
Ibero	150 Dr	200 Dr	250 Dr	150 Dr	200 Dr	250 Dr
Libio	250 Dr	300 Dr	350 Dr	250 Dr	300 Dr	350 Dr
Arameo	200 Dr	250 Dr	300 Dr	150 Dr	200 Dr	350 Dr
Gaélico	400 Dr	450 Dr	500 Dr	400 Dr	300 Dr	500 Dr
Taneso	500 Dr	500 Dr	600 Dr	400 Dr	300 Dr	600 Dr
COMERCIO						
Agrícola	—	500 Ob	50 Dr	50 Dr	100 Dr	200 Dr
Ganadero	—	500 Ob	—	50 Dr	100 Dr	200 Dr
Pesquero	200 Dr	200 Dr	200 Dr	200 Dr	300 Dr	300 Dr
Artesano	200 Dr	200 Dr	300 Dr	300 Dr	250 Dr	400 Dr
Naval	—	300 Dr	400 Dr	400 Dr	400 Dr	400 Dr
Metales	300 Dr	100 Dr	100 Dr	110 Dr	150 Dr	100 Dr
Armas	300 Dr	100 Dr	40 Es	300 Dr	50 Mi	60 Es
Telas	300 Dr	300 Dr	500 Dr	300 Dr	300 Dr	500 Dr
Exótico	400 Dr	100 Dr	100 Dr	10 Mi	100 Mi	150 Dr
ARTE Y TECNOLOGIA						
Cerámica	—	100 Dr	200 Dr	100 Dr	100 Dr	400 Dr
Carpintería	—	75 Es	200 Dr	100 Dr	100 Dr	50 Dr
Mel nobles	500 Dr	—	80 Es	200 Dr	200 Dr	90 Es
Hierro	450 Dr	—	—	500 Dr	500 Dr	300 Dr
Edificación	300 Dr	300 Dr	500 Dr	400 Dr	500 Dr	500 Dr
Curación	30 Mi	50 Mi	100 Ta	—	650 Ob	200 Dr
Arte navegación	200 Dr	200 Es	300 Es	400 Es	400 Es	200 Es
Artes atléticas	15 Mi	100 Dr	75 Dr	16 Mi	200 Mi	—
Artes percepción	50 Mi	50 Mi	10 Ta	10 Mi	—	50 Mi
Artes adivinación	500 Mi	500 Mi	30 Ta	100 Mi	—	500 Mi

CIEN. NATURALES

Anim. domésticos	—	100 Dr	150 Dr	—	100 Dr	150 Dr
- Anim. salvajes	500 Dr	—	—	—	300 Dr	500 Dr
- Anim. fantásticos	7 Mi	6 Mi	7 Mi	—	400 Dr	6 Mi
- Botánica	400 Dr	5 Mi	7 Mi	—	—	500 Dr
- Brebajes	50 Mi	50 Mi	10 Ta	100 Dr	150 Dr	400 Dr
- Anatomía	500 Dr	6 Mi	7 Mi	200 Dr	250 Dr	400 Dr
- Geografía	400 Dr	400 Dr	400 Dr	200 Dr	100 Dr	300 Dr
- Aritmética	500 Mi	75 Mi	75 Mi	10 Mi	5 Mi	50 Mi
- Astronomía	100 Mi	150 Mi	150 Mi	15 Mi	10 Mi	125 Mi

HISTORIA/MITOLOGÍA

Protogriega	500 Ob	500 Ob	550 Ob	300 Ob	—	500 Ob
Persa	100 Dr	100 Dr	—	100 Dr	—	100 Dr
Egipcia	200 Dr	300 Dr	350 Dr	—	—	300 Dr
Fenicia	150 Dr	150 Dr	200 Dr	100 Dr	—	150 Dr
Hebrea	200 Dr	250 Dr	300 Dr	150 Dr	—	250 Dr
Etrusca	150 Dr	150 Dr	200 Dr	110 Dr	—	150 Dr
Ibera	175 Dr	175 Dr	225 Dr	125 Dr	—	175 Dr
Tartésica	300 Dr	300 Dr	350 Dr	200 Dr	—	300 Dr
Libia	300 Dr	300 Dr	350 Dr	200 Dr	—	300 Dr
Celta	250 Dr	250 Dr	300 Dr	150 Dr	—	250 Dr

MILITARES

Arm. rudimentarias	—	100 Dr	—	250 Dr	400 Dr	100 Dr
Arm. de guerra	8 Mi	—	—	10 Ta	15 Ta	300 Dr
- Cuerpo a cuerpo	300 Dr	200 Dr	—	500 Dr	10 Ta	—
- Estrategia oculta	500 Ta	—	300 Ta	500 Ta	200 Ta	300 Ta
Estrat. militar	45 Ta	—	—	50 Ta	60 Ta	250 Dr
Batalla naval	40 Ta	250 Dr	—	75 Ta	75 Ta	300 Dr
Espionaje	400 Dr	70 Es	—	300 Dr	300 Dr	80 Es
Cuadrigas	500 Dr	200 Dr	200 Dr	6 Mi	7 Mi	500 Ob
Jinete consumado	500 Dr	250 Dr	400 Dr	500 Dr	300 Dr	550 Ob
Arquero consumado	80 Mi	100 Dr	50 Mi	80 Mi	500 Dr	150 Dr

acaparar un número muy elevado de estos elementos, pero en niveles superiores puedes llegar a disponer de muchos más. Hay una gran multitud de elementos mágicos de muy distintas características, de hecho La Moira puede “inventar” algunos de estos elementos introduciéndolos en una aventura (la gargantilla y el espejo de la primera aventura son ejemplos de esto —conocerás su uso y características cuando juegues la primera aventura en grupo—), pero normalmente se utilizarán elementos mágicos extraídos del mundo mitológico griego o de otros pueblos contemporáneos.

Cada elemento mágico tiene una utilidad propia y un funcionamiento concreto. En este capítulo encontrarás una lista de 20 elementos mágicos extraídos o adaptados de la tradición mitológica que La Moira puede usar en la creación de una aventura. Cuando un personaje consigue uno de estos elementos puede utilizarlo ateniéndose a las reglas de cada uno de ellos.

Cómo reconocer elementos mágicos

En el transcurso de alguna de tus aventuras puedes encontrar algunos objetos o armas, aparentemente normales, que bien pudieran ser mágicos. Si tu personaje tiene el conocimiento de

“Percepción”, una de las artes sensoriales (ver capítulo 7.7.), La Moira deberá decirle, de forma automática, si se trata o no de un objeto mágico. Si tu personaje no tiene este conocimiento, deberá hacer una tirada de objetivo simple con dos monedas (ver capítulo 5.3.) y, si el resultado de la tirada es positivo, La Moira comunica a tu personaje si el objeto o arma es mágico o no. Si el resultado de la tirada es negativo, tu personaje no puede saber si el objeto es mágico o no y debe abandonarlo.

Es probable que un elemento mágico sea visto por todos o varios aventureros a la vez, en estos casos el elemento pertenecerá a quien sea capaz de descubrir si realmente es mágico o no, siguiendo el procedimiento explicado. Para ello deberá estipularse un turno entre los aventureros, y uno a uno probarán de reconocer la posible magia del objeto mediante la tirada de objetivos simples o el uso del conocimiento de percepción. Este turno deberá ser rotativo para dar posibilidad a todos los personajes de conseguir un objeto mágico, por lo que tras examinar un objeto o arma con un turno determinado, en el próximo examen de un objeto o arma, el primer personaje del turno anterior pasará a ser el último, y los demás avanzarán un lugar en el turno (el segundo será ahora el primero, el tercero será ahora el segundo, y así sucesivamente).



Colonos

El primer turno puede establecerse por acuerdo entre los personajes o por azar, siguiendo la puntuación (de mayor a menor) de una tirada con el dado de 10 caras. Cuando un objeto es encontrado por un solo personaje (por ejemplo, porque se dividió el grupo para inspeccionar un poblado abandonado), sólo él puede intentar reconocer el objeto, en estos casos La Moira no deberá permitir un intento nuevo por parte de otro personaje. En el capítulo 15 La Moira recibirá más instrucciones a este respecto, pero el resto de jugadores no debe conocerlas.

LISTADO DE ELEMENTOS MÁGICOS (recuerda que pueden "inventarse" más)

Ambrosía: Alimento habitual de los dioses. Preparada a base de miel, la ambrosía hacía invulnerables a los dioses; también podía conferir la juventud eterna a cualquier humano que la ingiriese, proporcionándole la inmortalidad.

Armas de Herakles: Estas armas confieren a su poseedor un mayor poder en los combates, en función del que se disponga. La maza fue tallada por él mismo durante su primer trabajo; la espada le fue dada por Hermes*; Hefestos* le entregó la coraza dorada; Apolo*, el arco y las flechas, y Atenea* el peplo*. Los ajustes que deben hacerse son:

La maza: Sumar siete puntos en cada golpe de ataque.

La espada: Sumar cinco puntos en cada golpe de ataque.

Arco y flechas: Sumar cinco puntos en cada golpe de ataque.

Coraza dorada: Restar siete puntos en cada golpe de ataque de nuestro oponente.

Peplo: Restar cinco puntos en cada golpe de ataque de nuestro oponente.

Asfódelo: Planta que crecía en los Campos Elíseos*. También se la cultivaba entre las tumbas, creyendo que los muertos la necesitaban para alimentarse. Sirve para defenderse de los malos espíritus y como protección para entrar en el Hades o en cualquier otro lugar tenebroso.

Bálsamo mágico de Medea: Posee la virtud de volver invulnerable al hierro y al fuego. Para ello, debe impregnarse del bálsamo y su protección dura un día entero. Jasón* debía utilizarlo cuando se enfrentó con los toros de Hefestos*.

Cabeza del Minotauro: Algunos autores aseguran que este animal mitológico, vencido por Teseo*, lanzaba fuego por la nariz. En el juego del Oráculo, utilizaremos su cabeza embalsamada (tomándonos esta licencia) como un arma mágica capaz de arrojar fuego. Sólo puede usarse dos veces en cada enfrentamiento. Si se utiliza contra seres humanos, se provocará la ira de los dioses, por lo cual no es aconsejable.

Caduceo: Vara mágica que Apolo* dio a Hermes a cambio de la lira de siete cuerdas. Se lo describe formado por dos varas que se entrelazaban sobre una tercera. Posteriormente las varas laterales pasaron a ser serpientes. El caduceo es emblema de paz, de prosperidad y de comercio. Sirve para sanar enfermos y heridos.

Casco de Hades: Tiene la virtud de volver invisible a quien se lo pone. Perseo lo utilizó en su enfrentamiento contra la Medusa*.

Colmillos de jabalí de Erimanto: Este animal fue vencido en uno de sus trabajos por Herakles*. Los colmillos se conservaron como exvoto en Cumas, Campaña*, y pueden utilizarse por su propietario para aterrorizar a los enemigos de todo tipo, siempre que éstos tengan una puntuación menor de en su atributo de

Cornucopia: Uno de los atributos de la diosa Fortuna. Cuerno de la cabra Amaltea entregado a Herakles. Cuerno de la abundancia colmado de flores y frutos. Su poseedor podrá obtener de él tantos dones materiales como la diosa Fortuna desee.

Égida: Coraza o escudo hecho por Zeus* con la piel de una cabra. Estaba adornada con serpientes. El dios la utilizó en la lucha contra los titanes*. Luego se la dio a Palas Atenea, que era su hija predilecta, siendo éste su principal atributo. De todos modos, la égida de la diosa se representaba recubierta de escamas y adornada con la cabeza de la Medusa*. Servía como arma defensiva y también de ataque. En el juego del Oráculo el ajuste para quien posea la égida es de +5 en los puntos de golpe propios cuando se ataca, y -5 de los puntos de ataque de nuestro oponente cuando nos defendemos.

Fuente de Tifusa: Fuente de aguas gélidas donde bebió el adivino Tiresias*, enfermado y muriendo poco después. Llenando un pequeño odre con agua, puede utilizarse para enve-

nenar a los enemigos. El manantial de la primera aventura recoge y adapta este elemento mágico, un buen ejemplo de cómo puede La Moira introducirse en una aventura cualquiera de estos elementos.

Hechizos de Pario: En el Helesponto* existe una región llamada Pario donde vivía la estirpe de la Ofiogeneis (los hijos de la serpiente); aprender alguno de sus hechizos puede servir para sanar las mordeduras de serpiente, para encantarlas o bien para evitar sus ataques. La Moira* debe decidir cuál de estos hechizos poner al alcance de los personajes, no es conveniente para el juego que cada aventurero conozca más de un hechizo.

Helenion: Planta mágica usada como remedio contra las picaduras de serpientes; según la leyenda, nació de las lágrimas de Helena*.

Huesos de Pélope: Huesos mágicos que permitieron la victoria de los griegos sobre Troya*. Son una especie de amuletos de la buena suerte que influyen en el resultado positivo de una acción bélica. Su poseedor debería conseguirlos de manos de una divinidad; si no es así, tal vez no se consigan los efectos deseados. En estos casos La Moira debe decidir qué puntuación mínima necesita un jugador (en una tirada de objetivo simple) para tener éxito.

Lira: Instrumento musical de cuerdas cuya invención, según una leyenda, se debe a la musa* Polimnia. Según otros, fue inventada colocando siete cuerdas en el caparazón de una tortuga. Símbolo de la poesía, la lira no es solamente el instrumento de Apolo*, sino también de los poetas místicos como Orfeo*, quien consiguió encantar con su música a las sirenas*. Para poder utilizar una lira como elemento mágico debemos estar seguros de que ha sido ungida por los dioses. En el caso de la lira de Anfión, ésta tiene la necesidad de mover las piedras.

Moly: Planta dotada de poderes mágicos que Ulises* agregó al brebaje de la maga Circe*. Se utiliza como protección ante posibles encantamientos, para lo cual debe darse a beber a quien sospechemos que pueda tener intenciones de embrujarnos.

Néctar: Bebida de los dioses. Tenía la propiedad de agudizar todos los sentidos, conservar la eterna juventud y propiciar la inmoralidad. Muchas veces se asocia con la ambrosía, pero en el juego del Oráculo lo consideramos un elemento diferente, dándole unos atributos temporales, así la inmortalidad conseguida con la ingestión del néctar durará tan sólo veinticuatro horas. De esta forma, el personaje podrá recibir todas las heridas y ataques de sus enemigos sin sufrir daño alguno.

Odre de viento: Odre que Eolo* regaló a Ulises* para facilitar el regreso a su patria, y que contenía todos los vientos. También llamado “bolsa de vientos”, puede utilizarse para navegar sin problemas o para causar tifones que hundan las naves enemigas.

Piedras sagradas: Representaban la morada de los dioses, siendo por esto veneradas. A cada dios se le adjudicaba una piedra en particular. Algunas de ellas estaban dotadas de propiedades



Dionisos

proféticas; así, para hacer previsiones, la sibila* se subía sobre una piedra. La Medusa* podía metamorfosear a los mortales en estas piedras.

Sandalias aladas: Calzado de las ninfas* que permite correr rápidamente y dar grandes saltos a quien las usa. Siendo utilizadas con destreza, dan la sensación de volar a quien las calza.

6.4. Deidad protectora

Cada jugador tendrá una deidad protectora que podrá intentar invocar cuando pase por dificultades en una aventura. En la tabla de creación de personajes se citan tres divinidades distintas para cada clase de personaje que puedan utilizarse como divinidad protectora, debiendo el jugador escoger, libremente, entre una de ellas.

Durante el transcurso de una aventura, pudiera darse el caso de que nuestro personaje consiguiera una nueva divinidad protectora (si por ejemplo ayudamos a Afrodita en alguna ocasión, seguro que la diosa quedará agradecida y nos protegerá en el futuro), pero siempre habrá una divinidad protectora principal que es la que anotamos junto al asterisco en la casilla correspondiente de nuestra hoja de personaje. Naturalmente cualquier divinidad puede convertirse en nuestra protectora, aunque deben tenerse en cuenta dos cuestiones básicas a este respecto:

1. Cuanto más importante sea la divinidad que nos protege más difícil resultará invocarla (tabla de invocación de dioses en el capítulo 12.4.), pero también su ayuda podrá ser mayor.
2. Deben tenerse en cuenta las potestades de cada divinidad (tabla de potestades, también en el capítulo 12.4.), puesto que si, por ejemplo, deseamos calmar una tempestad mientras navegamos, resultaría absurdo pedir ayuda a Ares, dios de la guerra. En este caso lo normal sería invocar en nuestro auxilio a Poseidón, Eolo, Helios o Britomartis, por citar algunos ejemplos de divinidades que pueden interceder por nosotros en un caso como el expuesto. Lógicamente Zeus, como dios supre-

mo, puede ayudarnos en la mayoría de casos, pero resulta, con mucho, el dios más difícil de invocar y de tratar...

Si durante el transcurso de una aventura deseamos invocar a una divinidad que no es nuestra protectora, podemos intentarlo, pero en estos casos la numeración necesaria que muestra la tabla de invocación debe multiplicarse por 2 y, aunque se debe sumar el resultado de dos tiradas consecutivas con el número de dados establecidos para la invocación de cada deidad, resultará mucho más difícil conseguir ese objetivo.

Un buen consejo puede ser que cada grupo de aventureros utilice distintas divinidades protectoras, así abarcaremos un mayor número de posibilidades de invocar dioses distintos según sea el favor que necesitemos de ellos. Tampoco, en ningún caso de los niveles básicos, se pueden aunar tiradas de diversos personajes para intentar una invocación colectiva. Lo que sí se puede hacer es que cada personaje intente una invocación individual en un mismo turno de juego, hasta que uno logre la invocación aunque todos lo hayan intentado sin suerte.

El número de intentos de invocación estará limitado por La Moira en cada aventura, siendo variable el número máximo de intentos de invocación permitidos según la dificultad de cada aventura, pero jamás será superior a 6 en un nivel básico. De esta forma se evita que los personajes se acomoden a dejar actuar a los dioses en vez de actuar por ellos mismos. Aunque es evidente que, en alguna ocasión muy comprometida, la mejor solución puede ser invocar a una divinidad protectora.

En los niveles superiores del Oráculo el tema es mucho más complejo, pudiendo un personaje, incluso, llegar a perder el favor de su deidad protectora. Pero en los niveles básicos es suficiente conocer estas instrucciones.

6.5. Armas

Las armas constituyen una parte esencial en el juego, aunque no determinante. Una sibila, por ejemplo, no es muy diestra usando cualquier tipo de armas, en cambio posee otras características que la hacen muy poderosa (su dominio de las artes sensoriales).

Hay que tener en cuenta que hay tres tipos básicos de armas: arrojadizas, de combate cuerpo a cuerpo (ambos tipos son armas de ataque) y defensivas. Algunas armas pueden pertenecer a dos de estos tipos (la lanza, por ejemplo, puede usarse como arma arrojadiza o en combate cuerpo a cuerpo).

En un combate contra otro/s humano/s debemos tener en cuenta la lógica para decidir con qué arma luchar (si disponemos de más de una), resulta evidente que poco o nada podremos hacer con una espada si nos están atacando con flechas desde la cima de un monte.

Si nuestra arma no es mágica (ver capítulo 6.3.), no habrá ningún ajuste a realizar si luchamos contra otro/s humano/s que utilizan armas iguales a las nuestras. Pero sí será necesario realizar un ajuste (que puede ser positivo para nuestro personaje o para nuestro oponente) cuando se enfrentan con armas distintas (una espada corta contra una espada larga, o una espada corta + un escudo contra una espada corta, por ejemplo). Si en una lucha intervienen ajustes de armas de ataque y defensivas, el resultado de los ajustes puede ser 0, por lo que se luchará sin ajuste alguno (por ejemplo espada corta + escudo contra espada larga). Los ajustes deben realizarse sumando a nuestro per-



Britomartis

sonaje o a nuestro oponente los puntos positivos del ajuste en sus puntos de ataque (ver tablas de combate en el capítulo 9.3.). Así, si nuestro personaje lucha en un combate con sólo una espada corta tiene 4 puntos de "arma" (ver la tabla de armas) y si su oponente lo hace con una espada larga tiene 6 puntos de "arma", por lo que el ajuste a favor de nuestro oponente es de 2, que deberá sumar a sus puntos de ataque. En el mismo ejemplo, si nuestro personaje dispone de un escudo tendrá 2 puntos más de "arma", por lo que quedarían igualados los 6 puntos de la espada larga de nuestro oponente y, por tanto, el ajuste sería 0. No debes preocuparte ahora por las formas y mecanismos de los combates, estas reglas las aprenderás en el capítulo 9.3., por ahora debes asegurarte de entender el uso de las armas. En ningún caso existe ajuste alguno de armas cuando te enfrentas a un animal, sea del tipo que sea. Para enfrentarse a una divinidad e incluso a algunos seres fabulosos (como las górgonas, por ejemplo) tu personaje necesitará armas mágicas o algún otro elemento mágico, puesto que de lo contrario resultará imposible vencer.

Como se comentó en el capítulo 4.2., hay otros aspectos que debes tener en cuenta (vuelve a leer el apartado de "armas" de ese capítulo si no lo recuerdas) respecto al uso y posesión de las armas. Uno de esos aspectos es que se pueden comprar armas comunes (no mágicas) en cualquier ciudad griega o en cualquier poblado que cuente con un herrero y/o un carpintero (para el caso de los arcos y flechas), para ello bastará con que pagues el precio estipulado en la tabla de armas y lo descuentas de la riqueza de tu personaje. En los niveles superiores del Oráculo tu personaje podrá llegar a fabricar algunas de sus propias armas, pero por el momento, y para no complicar el aprendizaje, aún no resulta posible.

También debes tener en cuenta que, en el caso del arco y las flechas, deberás borrar una flecha de tu hoja de personaje cada vez que utilices una. La compra de flechas se hace por "paquetes" y cada uno de ellos incluye 20 flechas. Este número es el que corresponde a la amazona, único personaje que tiene este arma desde el mismo momento de su creación. El máximo de flechas transportables a la vez por un solo personaje es de 40,

pudiendo sumar igual número si viaja a caballo y compra un segundo carcaj. La compra de un arco siempre incluye un carcaj.

En los niveles avanzados del Oráculo aparecen nuevos tipos de arma, por el momento, y contando todas las clases, puedes disponer de 20 tipos de arma distintos.

Algunos conocimientos militares son muy útiles para el uso de las armas (ver capítulo 7.7.), otorgándonos aún más puntos de ajuste positivo el poseerlos.

Por último, también hay algunas armas que, aunque resultan muy útiles en los combates, nos restan eficacia en otros aspectos, por lo que pueden tener ajustes negativos en algunos atributos (por ejemplo, una coraza nos dará +6 puntos de "arma", pero nos restará 2 de nuestro atributo de velocidad, puesto que es evidente que una coraza dificulta nuestra capacidad de correr). Tampoco debe olvidarse que algunas acciones requerirán des-

prendernos de nuestras armas, al menos, temporalmente. No podemos pretender que nuestro personaje atravesase a nado un río caudaloso con la coraza y el casco puestos. En estos casos La Moira debe decidir, ateniéndose a la lógica, cómo se pueden realizar estas acciones. Una solución para atravesar el río sin abandonar nuestras armas puede ser buscar un puente cercano o introducir las armas en una red a modo de bolsa, y arrastrar la red mientras el personaje atraviesa a nado el río. En este caso también debería ser La Moira la que decida si debe penalizarse con algún ajuste negativo el esfuerzo de arrastrar la red con las armas (podría ser, por ejemplo, un -3 de la característica de velocidad mientras el personaje nada). Está claro que si, como en el ejemplo, optamos por usar la red para atravesar el río, nuestro personaje debe disponer de dicha red entre sus objetos comunes (recuerda que los objetos comunes deben anotarse en el reverso de tu hoja de personaje).

TABLA DE ARMAS

	Puntos de arma	Precio	Ajuste de atributos (sólo cuando se usan)
Daga	1	50 Dr	0
Daga larga	2	100 Dr	-1 habilidad
Espada corta	4	200 Dr	-1 velocidad
Espada larga	6	400 Dr	-1 velocidad y habilidad
Maza	4	150 Dr	-2 habilidad
Lanza	7	300 Dr	-2 velocidad
Tridente común	8	400 Dr	-1 velocidad y habilidad
Jabalina	6	200 Dr	-1 velocidad
Arco	5	400 Dr	0
Arco de guerra	7	600 Dr	-1 agilidad
Honda	3	75 Dr	0
Flechas (20 u.)	0	100 Dr	0
Carcaj	0	60 Dr	0
Casco o yelmo de cuero	1	75 Dr	-1 habilidad
Casco o yelmo de metal	4	500 Dr	-1 habilidad, agilidad y velocidad
Escudo común	2	175 Dr	-1 agilidad y velocidad
Escudo de jinete	1	250 Dr	2 agilidad y velocidad
Casco de jinete	2	300 Dr	0
Coraza de cuero	2	500 Dr	-1 agilidad
Coraza de bronce	4	10 Mi	-1 agilidad y -2 velocidad

7. USO DE LOS PUNTOS Y CARACTERÍSTICAS

7.1. Puntos de golpe

En el capítulo 4.2. ya se ha explicado para qué sirven y cómo se utilizan los puntos de golpe, por lo que en este apartado sólo añadiremos algunos aspectos nuevos sobre el tema que debes conocer.

Recuerda también que en el capítulo 4.5. se precisaba el mecanismo del juego del *Oráculo* respecto al incremento de puntos de golpe. Es muy importante cumplir escrupulosamente con las reglas de este mecanismo, puesto que de lo contrario el juego pierde emoción y coherencia.

Tan sólo tienes que aprender dos reglas nuevas respecto a los puntos de golpe, pero debes tenerlas siempre presentes, puesto que son *muy importantes*. La primera es fundamental para mantener en liza a tu personaje: si en cualquier momento de una aventura existe un desequilibrio, igual o mayor a 11, entre los puntos de golpe y de salud de tu personaje, éste *cae enfermo*, por lo que deberá buscar remedio a su enfermedad (el reposo y cuidado de un asclepiada puede ser el remedio más corriente, pero puede haber otros como usar un elixir de curación o invocar con éxito a una divinidad con potestades sanadoras. En cualquier caso, y en primer lugar, una enfermedad debe llevar al personaje al reposo). Cuando un personaje cae enfermo *abandona necesariamente la actividad o acción que hacía en ese momento*, por lo que si se encontraba en un combate cae derrotado (aunque tal vez sus compañeros de aventura puedan acabar venciendo al enemigo). Sobre las vicisitudes de una enfermedad y sus distintos niveles de gravedad, consultar el capítulo 7.3.

La segunda regla que debes aprender ahora sobre los puntos de golpe es muy importante para poder hacer frente a enemigos muy poderosos. Ante un oponente muy fuerte probablemente deberás resistir muchos golpes para poder vencer, incluso en algunos casos, simplemente para sobrevivir, por lo que esta regla puede irte muy bien para solucionar este problema. Cuando te enfrentes a un oponente que tenga el doble o más puntos de fuerza que puntos de golpe tiene tu personaje, puedes añadir *automáticamente y sólo por una vez* 6 puntos de golpe a tu personaje; la justificación a este aumento cabe encontrarla en el hecho que, ante un peligro descomunal de derrota, el cuerpo humano crea aún mayor carga de adrenalina que genera más vigor y potencia, por lo que nuestro personaje conseguirá este aumento súbito de puntos de golpe (si este

aumento significara un desequilibrio tal con los puntos de salud que provocara una enfermedad, el jugador puede rechazarlos completa o parcialmente). Si el enemigo descomunal, que con su fuerza dobla nuestra puntuación de golpe, se presenta a un grupo de aventureros, los 6 puntos extra de adrenalina *tienen que repartirse equitativamente entre los aventureros*, y si en esta división sobra algún punto, debe otorgarse a quien primero vio al enemigo. Si fue visto por más de uno a la vez en primer lugar, será quien tenga una menor puntuación de golpe el beneficiado. Si aun así se mantiene la igualdad entre dos o más aventureros, deberán lanzar el d10C para decidir.

De todas formas es mejor evitar los enemigos demasiado poderosos para personajes de nivel básico, por lo que un buen consejo sería intentar una invocación de una deidad protectora que tuviera alguna potestad útil para derrotar al oponente. Y si no hay suerte con la invocación, recuerda que casi siempre es mucho más sabio huir que morir (si decides huir, debes tener presente las reglas de la huida que encontrarás en el capítulo 9.4.). Una huida ante un enemigo descomunal no supone un acto grave de cobardía, por lo que en estos casos no deben aplicarse las penalizaciones que reciben los atributos de personalidad (recuerda la tabla del capítulo 6.2.).

7.2. Riqueza

Recuerda que en los capítulos 4.2. y 4.5. se comentan aspectos básicos para comprender el uso y mecanismo que rige el atributo de riqueza en el juego del *Oráculo*.

Los griegos fueron el primer pueblo de la humanidad en utilizar un sistema de moneda complejo y racional; si bien se suele defender que fueron los inventores de la moneda, no puede asegurarse con total certeza que fuera así. Lo que sí está fuera de toda duda es la importancia de la moneda en la antigua Grecia, aunque el trueque (intercambio de productos) nunca dejó de realizarse. En el juego del *Oráculo* utilizaremos el sistema monetario implantado por el sabio Solón (siglos VII y VI a. C.), aceptando esta adaptación como válida para el juego, aunque históricamente se produjo bastante tiempo después de la Edad Oscura. Las monedas utilizaban fundamentalmente dos sistemas distintos (el eginético y el euboico) al igual que los sistemas de pesas y medidas. Las reformas económicas de Solón reactivaron el comercio y significaron un gran avance de la economía.



Amazona

Sin embargo no te preocupes demasiado por las reformas económicas de Solón, puesto que es suficiente que sepas que, decidiéndose por el sistema euboico, el sabio griego implantó la fórmula monetaria que utilizaremos en el juego del *Oráculo* y que está compuesta por una serie de monedas, de distinto valor, que de menor a mayor son: óbolo, dracma, estátero (también llamado didracma), mina y talento. Las equivalencias entre las distintas monedas puedes encontrarlas en la tabla adjunta. Recuerda que cada moneda puede utilizar una abreviatura para poder anotarlas sin problemas en la casilla de riqueza de tu hoja de personaje (las dos letras entre paréntesis junto al nombre de cada moneda).

TABLA DE EQUIVALENCIAS DE LA MONEDA

Abreviaturas

Óbolo (Ob)

Dracma (Dr)

Estátero (Es)

Mina (Mi)

Talento (Ta)

Equivalencias

1 Talento	60 Minas
1 Mina	50 Estáteros
1 Estátero	2 Dracmas
1 Dracma	6 Óbolos

Por último debes tener en cuenta que algunas propiedades como tierras, joyas, caballos, etc. si bien forman parte del patrimonio del personaje que las posea, no se traducen en riqueza a efectos de *Oráculo* a no ser que el personaje decida y logre venderlas. El mecanismo seguido en estos casos es bien sencillo, debe encontrar alguien dispuesto a comprar (bien sea un PNJ o el personaje de otro aventurero) y discutir con él el dinero a pagar, regateando si es preciso, hasta llegar a un acuerdo. Los precios de salida de estas riquezas pueden variar en mucho, por lo que debería ser arbitrado (intentando decidir con acuerdo entre todos) por La Moira. Recuerda que no se puede vender (sólo regalar o prestar) ningún tipo de elementos mágicos ni los animales fantásticos o mágicos.

Para orientar este tipo de ventas, a continuación puedes observar algunos ejemplos de precios, ejemplos que también pueden servir a tu personaje para efectuar sus compras. En el capítulo dedicado a los objetos comunes (cap. 11) y las armas (cap. 6.5.) tienes otras listas de precios. En la tabla de precios que sigue, la categoría, cantidad, tamaño o valor de cada propiedad debe medirse siguiendo los criterios de "Alta" a "Baja" categoría, tasando la propiedad según su valor teórico.

	Alta	Buena	Normal	Baja
Caballo	60 Mi	10 Mi	300 Es	175 Dr
Mulo	300 Dr	200 Dr	100 Dr	50 Dr
Asno	400 Dr	300 Dr	200 Dr	100 Dr
Perro	50 Dr	30 Dr	5 Dr	15 Ob
Buey	500 Dr	350 Dr	220 Dr	100 Dr
Cabra	170 Dr	140 Dr	100 Dr	50 Dr
Oveja	100 Dr	80 Dr	50 Dr	25 Dr
Carnero	200 Dr	160 Dr	120 Dr	60 Dr
Cerdo	100 Dr	80 Dr	50 Dr	25 Dr
Joyas	100 Ta	10 Ta	50 Mi	10 Dr
Oro	70 Ta	70 Mi	70 Dr	70 Ob
Plata	50 Ta	50 Mi	50 Dr	50 Ob
Bronce	25 Ta	25 Mi	25 Dr	25 Ob
Carro	25 Mi	6 Mi	110 Es	100 Dr
Nave	100 Ta	30 Ta	60 Mi	10 Mi
Fortaleza	100 Ta	30 Ta	60 Mi	30 Mi
Casas	50 Ta	12 Ta	28 Es	50 Dr
Tierra yerma	20 Mi	500 Es	500 Dr	30 Dr
Huerta	60 Mi	20 Mi	500 Es	200 Dr
Jardín	20 Mi	400 Es	400 Dr	35 Dr

En la compra-venta de cualquier tipo de artículo (armas, objetos o propiedades) debe tenerse en cuenta el factor valorización-depreciación, puesto que algunos artículos bajarán su precio si son de segunda mano y otros pueden ver aumentado su valor con el tiempo. Aunque La Moira deberá arbitrar en todos los casos, como regla general deberá admitirse el siguiente baremo:

1. Las armas usadas pueden venderse por un precio de hasta el 60% del valor de mercado (ver tarifas en el capítulo 6.5.). Si no se tienen conocimientos de "comercio de armas", recuerda que el precio inicial aún deberá ser inferior (ver capítulo 5.2.).
2. Las armas nuevas, propiedad de algún personaje, pueden venderse por un precio hasta el 90% del valor de mercado.
3. Los objetos comunes (ver capítulo 11) de un personaje pueden revenderse por un precio de hasta un 80% de su valor de mercado.
4. Las propiedades del tipo que aparece en este capítulo pue-

den valorizarse en el mercado hasta un 10% sobre su valor base establecido en la tarifa. Cada año transcurrido en la ficción del *Oráculo* puede aumentar dicha valorización un 5%, aunque en el caso de los animales el máximo de años computables para este aumento de la valorización es de 2.

Un aventurero que comienza en el juego del *Oráculo*, no puede tener más propiedades que las que consiga al crear su hoja de personaje. Cualquier otro arma, objeto o propiedad debe comprarla, conseguirla o recibirla en regalo durante el transcurso de una aventura. El apartado de datos biográficos de la hoja de personaje no puede incluir propiedades que no se hayan obtenido, de cualquier forma, durante las aventuras de dicho personaje.

7.3. Puntos de salud

Estos puntos señalan el nivel de salud corporal y psíquica de cada personaje. Como ya habrás aprendido con anterioridad, el mecanismo de los puntos de salud está combinado con el de los puntos de golpe, por lo que si en algún momento ambas cifras suman 0 puntos, el personaje ha muerto. Si no nos empeñamos en llevar a nuestro personaje a correr grandes riesgos continuamente, no es muy probable llegar a 0 en esta suma, por lo que el *Oráculo* permite a sus personajes mucha actividad y una larga vida.

En el apartado "Puntos de golpe" del capítulo 4.5. aprendiste cómo ajustar ambas puntuaciones, y en el 7.1. recibiste información suplementaria a este respecto. Ahora conocerás en profundidad otras dos reglas del mecanismo de uso de este atributo, comentadas en los capítulos citados: las enfermedades y la forma de aumentar (o disminuir) la puntuación de salud.

Enfermedades. Un personaje puede caer enfermo por cuatro motivos distintos:

1º Desequilibrio de 11 o más, entre los puntos de golpe y salud de un personaje (ver capítulo 7.1.).

2º Por herida en combate (perder la mitad +1, o más puntos de golpe en un solo combate). Aunque podrá continuar combatiendo hasta el final del enfrentamiento, la enfermedad le impide moverse por sí sólo una vez finalizado.

3º Por hechizo o acción mágica contra el personaje (ver capítulo 9.7.).

4º Por herida o enfermedad producida durante una aventura.

Cuando un personaje cae enfermo debe abandonar toda actividad o acción hasta que logre salvar su enfermedad. Debe tenerse en cuenta que si el personaje cae enfermo en un lugar inhóspito y sin estar en compañía de otro/s personaje/s, no podrá seguir un proceso de curación, por lo que morirá irremediablemente (si La Moira desea salvar al personaje, siempre puede hacer pasar por el lugar a un viajero PNJ. Pero debe tener en cuenta que para utilizar este u otro recurso ha de cumplirse la lógica de la aventura que se está jugando). El esquema de juego que debe seguirse en la enfermedad de un personaje es el siguiente:

1º El personaje enfermo deja su actividad.

2º Otro/s personaje/s transporta/n al enfermo hasta un lugar de reposo que resulte adecuado.



Asclepio

3º Debe realizarse la curación (ver más abajo la tabla de enfermedades).

4º El personaje sana y puede seguir su vida normal, debiendo hacer una tirada de creación de puntos de salud (como cuando se creó el personaje por primera vez) y utilizando el mismo resultado para sumarlo a los puntos de golpe (buscando el equilibrio entre ambas puntuaciones y desestimando los puntos sobrantes). Si en la enfermedad se perdieron puntos de alguna característica, no pueden recuperarse al sanar. Los nuevos puntos se suman a aquellos que el personaje pudo mantener.

Para lograr una curación debe seguirse cualquiera de los métodos posibles en el juego del *Oráculo*, que quedan reflejados en la tabla de enfermedades. La presencia de un asclepiada suele ser suficiente en la mayoría de los casos, incluso cuando el enfermo es el propio asclepiada. El método restante es la invocación con éxito de una divinidad protectora de la salud. Estos métodos se conocen como "fórmulas de curación". Un personaje que no sea asclepiada, pero que posea conocimientos de curación, sólo puede actuar en casos de enfermedad muy leve o leve, excepto en el caso de que el personaje sea una sibila, que puede actuar también en casos de enfermedad normal. Si un asclepiada posee el conocimiento de brebajes (ver capítulo 7.7.) puede curar enfermedades muy graves; el resto de personajes con este conocimiento (siempre que también posea el de curación) asciende un nivel en su capacidad de tratar enfermedades (hasta normal para todos los personajes, excepto para una sibila, que alcanza la posibilidad de tratar enfermedades graves).

Debe tenerse en cuenta que no todas las enfermedades tienen la misma gravedad, por lo que se deberá consultar la tabla para conocer el alcance de una enfermedad (tiempo de reposo, medido en semanas), su fórmula de curación y los puntos de penalización que causa dicha enfermedad en algunos atributos. Para no crear un absurdo listado de enfermedades, *Oráculo* utiliza una clasificación que va de "Muy leve" a "Gravedad extraordinaria", La Moira debe decidir a qué categoría corres-

ponde cada enfermedad, siguiendo la lógica médica (por ejemplo, una mordedura de perro debería ser muy leve si se trata de un cachorro, leve si se trata de un perro adulto, normal si el animal muerde al personaje repetidamente, grave si la mordedura es en algún lugar delicado de la anatomía, muy grave si además muerde repetidamente, de gravedad extraordinaria si el lugar mordido es un órgano vital. Las enfermedades víricas siempre deben comenzar su escalonamiento en el nivel “leve”, excepto las más peligrosas, como por ejemplo la viruela). Tampoco todos los personajes resistirán de la misma forma una enfermedad, por lo que deberá tenerse en cuenta como puntuación de “estado físico” (el baremo de salida en la tabla de enfermedades) la suma de los puntos de fuerza y constitución.

Así, por ejemplo, una amazona enferma que tenga una fuerza de 14 puntos y una constitución de 11, tendrá un estado físico de 25 puntos por lo que, según su enfermedad, deberá seguir las instrucciones de la tabla partiendo de su estado físico de 25 puntos.

TABLA DE ENFERMEDADES

ESTADO FÍSICO: inferior a 20 puntos

Tipo de enfermedad	Fórmula de curación	Tipo de reposo	Penalizaciones
Muy leve	Asclepiada	0	-1 fuerza
Leve	Asclepiada	0	-2 fuerza y -1 constitución
Mediana	Asclepiada	2	-2 en todos los atributos físicos
Grave	Asclepiada	4	-4 en todos...
Muy grave	Divinidad	6	-6 en todos...
Gravedad extraor.	Divinidad	8	-10 en todos...

VARIACIONES A LA TABLA SEGÚN EL ESTADO FÍSICO

ESTADO FÍSICO: entre 21 y 25 puntos
El tiempo de reposo se divide entre 1.5.
Las penalizaciones no afectan a la inteligencia.
entre 26 y 30 puntos
El tiempo de reposo se divide entre 2.
Las penalizaciones no afectan ni a la inteligencia ni a la habilidad.
entre 31 y 35 puntos
El tiempo de reposo se divide entre 2.5.
Las penalizaciones no afectan ni a la inteligencia ni a la habilidad, y sólo en la mitad a la agilidad.
entre 36 y 45 puntos
El tiempo de reposo se divide entre 3.
Las penalizaciones, como en el caso anterior.
entre 46 y 60 puntos
El tiempo de reposo se divide entre 3.5.
Las penalizaciones, como en el caso de estado físico entre 31 y 35 puntos.
a partir de 61 puntos
El tiempo de reposo se divide entre 4.
Además de los casos previstos en la puntuación de estado físico entre 31 y 35 puntos, las penalizaciones afectan sólo en la mitad a la velocidad.

Aumento o disminución de puntos de salud

Cualquiera que sean las vicisitudes por las que pasa un personaje en sus aventuras, la puntuación de salud sólo puede descender por haber cometido algún acto insalubre (más abajo relacionamos una pequeña lista orientativa, pero La Moira debe decidir en otros casos siguiendo las pautas lógicas que marca el listado). Lo habitual será aumentar la puntuación, sumando los puntos extra al acabar de jugar un episodio, pero en algún caso flagrante (como puede ser contraer una enfermedad o entrenar atléticamente con Herakles o Atenea), el aumento o disminución puede efectuarse durante el juego.

Debe tenerse presente siempre que primero debe realizarse el cómputo de variación de puntos de salud, y sólo a continuación podrán ajustarse los puntos de golpe de la forma que se explica en el capítulo 4.5.

LISTADO DE ADICIÓN O RESTA DE PUNTOS DE SALUD

No perder ningún punto de golpe durante un episodio completo	+1
Cada vez que un personaje aumenta un nivel (ver capítulo 14)	+2
Dormir en un templo dedicado al dios Asclepio	+2
Entrenarse en el pentatlón	+5
Entrenarse en una prueba de pentatlón	+1
Entrenar con un héroe mítico de facultades atléticas	+3
Beber agua infectada	-1
Comer alimentos en mal estado	-1
Enfermedad muy leve	-1
Enfermedad leve	-2
Enfermedad normal	-3
Enfermedad grave	-4
Enfermedad muy grave	-5
Enfermedad de gravedad extraordinaria	-6
Derrotar a un humano sin perder más de dos puntos de golpe	+1
Derrotar a un monstruo sin perder más de tres puntos de golpe	+2
Ingerir néctar de los dioses (al margen de los efectos temporales del néctar)	+4

7.4. Puntos de héroe

A medida que tu personaje vaya viviendo episodios y aventuras irá acumulando experiencia y aptitudes de las que antes carecía, por lo que cada vez será mejor y más completo en todas sus facetas. Esta virtud se traduce, en el juego del *Oráculo*, en los puntos de héroe. Tener muchos puntos de héroe posibilita al personaje realizar algunas acciones de gran dificultad o a emprender aventuras de mayor riesgo, pero lo más importante es que dotan de mayor poder al personaje, haciendo crecer la puntuación de sus atributos o dándole nuevos conocimientos. En este capítulo conocerás cómo se logran estos puntos de héroe, y más adelante, en los capítulos del manual que tienen relación directa con la cuestión, aprenderás de qué forma aumentan la capacidad y nivel de tu personaje.

La puntuación de héroe se puede aumentar en base a la llamada “Tabla de Hazañas”, en la que se registran las acciones valerosas y los puntos de héroe que suponen el completarla. Existe otra lista llamada de “Acciones ignominiosas”, en las que comentan una serie de acciones que jamás debería llevar a cabo nadie, y mucho menos un aspirante a héroe. Estas acciones restan puntos de héroe de tu personaje, pero la tabla se

TABLA DE HAZAÑAS

Encontrar un cobre perdido sin tesoro en su interior	12 puntos
Encontrar un tesoro de cualquier tipo (joyas y/o monedas)	-15 puntos
Evitar daños mágicos	1 punto por cada vez que se evite
Invocación con éxito de una deidad cualquiera	10 puntos
Salvar la vida a un PNJ	20 puntos
Perdonar la vida a un enemigo	15 puntos
Ayudar positivamente a una divinidad cualquiera	12 puntos
Vencer a un monstruo	Ver tabla
Vencer a otro ser fantástico, siempre que fuese negativo	Cada personaje sumará tantos puntos de héroe como puntos de golpe haya restado del ser
Sanar a un PNJ enfermo	3 puntos
Montar por primera vez un caballo fabuloso	5 puntos
Vencer en una prueba atlética	4 puntos
Vencer en un combate contra PNJ humanos	-20 puntos
Vencer en una batalla terrestre o marítima	60 puntos
Plus final de aventura	Según lo que haya establecido la Moira al crear la aventura

encuentra en el capítulo 15 dedicado a La Moira, por lo que no deberá conocerla el jugador para que los jugadores aprendan por sí mismos a diferenciar acciones nobles de las que no lo son (siempre según la mentalidad de la antigua Grecia) y, también, para dar mayor emoción al juego. Para que tengas una pista, matar a los pastores en la aventura de aprendizaje no era, evidentemente, una acción de héroe, por lo que estaba penalizado con -10 puntos de héroe. Este es un ejemplo claro

de “acción ignominiosa”, pero deberías estar tranquilo, si tu personaje actúa con equilibrio y justicia, difícilmente cometerá una de estas acciones. Para más información sobre este tema, repasa el apartado dedicado a los puntos de héroe del capítulo 4.5.

No todas las acciones valerosas otorgan puntos de héroe, en general sólo los dan aquellas contenidas en la tabla de hazañas por razones de lógica interna del reglamento de *Oráculo*; expli-



“Hercules”



Hermes

car aquí las razones no tendría sentido y, además, sería muy aburrido, por lo que deberás aceptar las acciones contenidas en la tabla como las únicas que otorgan puntos de héroe. En niveles superiores del juego hay nuevas tablas de hazañas que contemplan acciones que, por ahora, no puede realizar tu personaje, al ser sólo un aspirante a héroe (vencer en combate a un atlante te daría bastantes puntos de héroe, pero con el nivel actual de tu personaje, seguro que el atlante podría contigo sin tener que sudar mucho).

Debes tener en cuenta que si una hazaña se realiza en común, los puntos que otorga deben repartirse equitativamente entre los personajes que la han llevado a cabo. Si tras la división sobra algún punto, se otorga al personaje que tuviera menos, y si persiste el empate entre dos o más personajes, el o los puntos sobrantes deben jugarse a una tirada con el d10C. Debe procederse de la misma forma cuando se realiza en común una acción ignominiosa. Pero en este caso, los puntos sobrantes de la división entre personajes deben restarse de aquel que tenga mayor puntuación de héroe.

Aunque se juegue una aventura en grupo, los puntos de héroe corresponden a quien realiza una hazaña determinada, a no ser que la lleve a cabo conjuntamente con otro/s. El plus final de aventura (ver tabla de hazañas) está predeterminado por La Moira antes de comenzar una aventura, dividido por episodios si es necesario. Este plus debe repartirse obligatoriamente entre todos los personajes sobrevivientes. En el capítulo dedicado a La Moira (cap. 15) se aclara esta cuestión y otras relacionadas con los puntos que otorga la tabla de hazañas.

7.5. Características físicas

Ya conoces lo suficiente sobre este tema como para poder jugar al *Oráculo*, pero no estará de más completar la información.

Aunque el nombre dado a cada una de las características es bastante claro sobre su contenido, en este capítulo se aclara su significado y se citan algunos ejemplos de cuándo deben entrar

en juego cada una de ellas. Para más información deben leerse los capítulos del 9.1. al 9.9.

Habilidad: Debe usarse siempre que sea necesario realizar una acción cualquiera que requiera destreza y habilidad, sea manual o de otro tipo. Ejemplo de uso: abrir un cofre sellado.

Fuerza: Se usa en los combates y siempre que sea necesario un esfuerzo físico importante. Ejemplo de uso: levantar una roca.

Inteligencia: Debe usarse para urdir planes de acción o movimientos estratégicos. También es importante para conseguir realizar acciones que requieran ingenio y/o perspicacia. Ejemplo de uso: idear la forma de atacar una fortaleza.

Agilidad: Debe usarse para saltar, escalar, mantener el equilibrio, luchar a caballo, caminar con sigilo, etc. Ejemplo de uso: descender en silencio desde el vientre del caballo de Troya.

Velocidad: Se necesita para acciones como correr, nadar, remar o cabalgar. Ejemplo de uso: atravesar un río a nado.

Constitución: Hace referencia a la talla física y/o musculación de un personaje, así como a su resistencia física, por lo que es importante para recuperarse de enfermedades o resistir penurias físicas. Ejemplo de uso: atravesar un desierto.

7.6. Atributos de personalidad

Como en el caso de las características físicas, es fácil reconocer el uso de los atributos de personalidad mirando el nombre de cada uno de ellos. No obstante, en este capítulo también se citan sus contenidos y algunos ejemplos de su uso.

Carisma: Califica la capacidad de un personaje para convencer a otros, para erigirse en líder, para hablar en nombre de un grupo, para atraer la atención, etc. Ejemplo de uso: convencer a los hombres de un poblado para alzarse contra un tirano.

Sabiduría: Hace referencia a la capacidad de razonamiento y de reflexión de un personaje, así como a los conocimientos adquiridos por la experiencia. Ejemplo de uso: actuar con precaución ante un probable peligro inminente.

Actitud: Califica la disposición de ánimo de un personaje ante situaciones fuera de lo común; señala también su predisposición hacia otros personajes o PNJ. Ejemplo de uso: reaccionar positivamente ante un percance grave sufrido por el grupo de aventureros.

Intuición: Concreta la percepción clara e instantánea de las consecuencias de una acción o de un suceso inminente, sin auxilio de la razón (que sería el atributo de sabiduría). Ejemplo de uso: desconfiar de un viajero solitario que en realidad es un asesino.

Apariencia: Aspecto exterior de un personaje, su personalidad tal como la ven los otros. También califica el atractivo físico, la presencia y/o el aspecto. Ejemplo de uso: ser admitidos en una fiesta de la aristocracia.

Prestigio: Fascinación, influencia o autoridad de que goza una persona a causa de sus acciones valerosas o heroicidades anteriores. Ejemplo de uso: ser recibido como un héroe en una comunidad rural.

En general los jugadores deberían sacar partido de estos atributos usando las posibilidades que da el tener una puntuación alta. Cuanto mayor sea la puntuación de un atributo mejor será el personaje en esa característica concreta, por lo que resulta interesante hacer crecer estas puntuaciones. Para saber cómo se pueden aumentar, lee el capítulo 6.2. de este manual. Los

jugadores deben proponer el uso de un atributo en función de la acción que han decidido emprender, La Moira debe aceptar o no que el atributo propuesto pueda ser empleado (resultaría absurdo aceptar el atributo de “Intuición” para conocer el futuro, puesto que es evidente que la intuición está limitada al presente inmediato y no permite la adivinación ni la precognición).

7.7. Conocimientos

Atesorar conocimientos de cualquier índole puede ser tanto o más valioso para un jugador que acumula riqueza u otros tipos de atributos. Para poder moverse sin dificultad en una aventura que transcurra en Egipto, es indispensable que al menos un personaje conozca su idioma y su mitología, puesto que de lo contrario el grupo tendría muchos problemas. Asimismo, no se puede montar a caballo sin el conocimiento de “cabalgar”, o capitanear una nave sin el de “navegar”, o no se puede revender una propiedad sin el conocimiento de “comercio” (dependerá de lo que queramos revender, el tipo de comercio que necesitamos conocer). Cualquier acción de un ser humano que requiera poseer un conocimiento específico, requiere que el personaje tenga el atributo de conocimiento necesario para poder emprender dicha acción.

Los conocimientos que usa el juego del *Oráculo* (lista que será ampliada en niveles superiores) se agrupan por “sectores” y “áreas”. Los sectores son seis y ya los conoces: lenguas, comercio, arte-tecnología, ciencias naturales, historia-mitología y militares. A su vez, cada uno de estos sectores agrupan diversas áreas de conocimiento que fueron comentadas superficialmente en el apartado dedicado a la generación de conocimientos del capítulo 6.2. En la tabla de “precios académicos” aparecían tarifadas globalmente algunas áreas de conocimientos, como las áreas atléticas o las de adivinación.

Como ya deberías saber, esto es así porque el precio de aprendizaje es el mismo para cada uno de los conocimientos comprendidos dentro de ese área, pero no significa ni poder aprenderlas todas a la vez, ni pagar una sola cantidad de aprendizaje por todas ellas, ni que todas tengan la misma utilidad.

También deberías tener en cuenta que algunos conocimientos no serán del todo necesarios hasta que tu personaje se ponga a realizar acciones muy concretas. Por ejemplo, en principio no será muy útil que tu personaje tenga el conocimiento de “salto de longitud” si no tiene previsto acudir a una reunión atlética o a unos juegos (ver capítulo 17, dedicado al glosario, para conocer los principales juegos celebrados en la antigua Grecia). Por este motivo sería interesante que cada jugador supiera “administrar” la compra o consecución de conocimientos en virtud de las expectativas de aventura de su personaje. De todas formas un jugador avezado sabrá sacar partido de cualquier conocimiento en situaciones muy diversas (el conocimiento “salto de longitud” combinado con la característica “agilidad” bien podría servir para atravesar de un salto un pequeño puente roto).

En la lista de contenido y uso de cada conocimiento encontrarás la utilidad de cada uno de ellos, aunque en algunos casos se ha obviado comentar la utilidad porque el nombre del conocimiento, así como el sector y/o el área a la que pertenece, era ya suficientemente claro como para necesitar alguna explicación suplementaria (es evidente que conocer “etrusco” tiene como utilidad poder hablar en dicho idioma).

Los conocimientos no incluidos en esta lista no pueden ser adquiridos por personajes de niveles básicos, por lo que La Moira deberá prohibir su consecución. En el capítulo 14 dedicado al juego avanzado encontrarás mayor información al respecto.

Por último debes tener en cuenta que existe la posibilidad de obtener más conocimientos para nuestro personaje de dos formas distintas: pagando por aprender (recuerda el capítulo 6.2. apartado de generación de conocimientos) y utilizando los “bonos de conocimientos extra” que tu personaje obtiene cuando pasa de nivel. Si bien la explicación de la fórmula de cómo se logra pasar de nivel está explicada en el capítulo que le corresponde (cap. 14), más abajo encontrarás una tabla que contiene estos “bonos”, que no son otra cosa que un justo premio a un personaje que mejora en su capacidad de héroe.

LISTADO DE CONOCIMIENTOS

SECTOR: LENGUAS

Fenicio, Etrusco (lengua de Etruria), *Egipcio, Persa, Atlante* (en el juego, lengua de la Atlántida), *Íbero, Libio* (ésta sería la lengua del pueblo que, según Heródoto, poblaría la zona geográfica que hoy corresponde, aproximadamente, a Libia, Túnez y Argelia), *Arameo* (antigua lengua hebrea; en el juego, la lengua de los judíos), *Gaélico* (la lengua de los celtas), *Tarteso* (lengua de Tartesos, antigua cultura desaparecida que se supone que estuvo situada en el sur de la Península Ibérica).

SECTOR: COMERCIO

Agrícola, Ganadero, Pesquero, Artesano (cualquier tipo de artesanía no incluida en otro conocimiento de este sector), *Naval* (sólo el referente a cualquier tipo de embarcación), *Metales* (comercio con cualquier tipo de metales o de objetos de artesanía con metales, no se incluyen armas), *Armas* (de cualquier tipo de las utilizadas en los niveles básicos del juego. Conocer su comercio no implica conocer su uso), *Telas* (de cualquier tipo, excepto las telas exóticas), *Exótico* (objetos de artesanía, alimentos o telas de países distintos a Grecia o de alguna colonia lejana. No se incluyen armas), *Esclavos* (este conocimiento puede servir para comprar esclavos a buen precio, al otorgar un +1 en todas las rebajas de un regateo, pero en los niveles básicos no se permite vender esclavos a ningún personaje).

SECTOR: ARTE Y TECNOLOGÍA

Cerámica (permite crear utensilios de cerámica, pero para poder venderlos se debe tener también el conocimiento “Comercio Artesano”), *Carpintería* (permite crear objetos de madera y, combinado con el conocimiento “Hierro” de este mismo sector, pueden crearse ingenios hidráulicos, militares, etc. Para saber si el ingenio ya construido funciona, debe realizarse una tirada de objetivo simple. Por sí sólo este conocimiento no permite ningún tipo de edificación), *Metales nobles* (crear cualquier tipo de construcción o artesanía, joyas incluidas, que tengan como base algún metal noble o aleaciones de metal, como el bronce), *Hierro* (ídem anterior, pero con este metal como base. Permite fundir el hierro para poder reparar armas. Para poder construirlas necesita también el conocimiento de “Armas

rudimentarias” o “Armas de guerra”, según sea el arma a fabricar), *Edificación* (en niveles básicos del juego sólo permite construir chozas o, en combinación con el conocimiento de “Carpintería”, también pequeñas cabañas de madera. La edificación habitual en la antigua Grecia, en base a adobes de barro secado al sol, sólo se podrá realizar a partir de los niveles superiores del Oráculo), *Curación* (permite sanar enfermedades siguiendo las reglas del capítulo 7.3.).

Área: Artes de Navegación

Cada arte de navegación faculta para capitanear y/o hacer de timonel de la nave. La gran nave de guerra griega (el trirreme) no puede capitanearse hasta alcanzar los niveles superiores, pero por ahora con este conocimiento sí se puede hacer de timonel. Para poseer un conocimiento en este área, debe tenerse previamente el conocimiento anterior, por lo que en la hoja de personaje es suficiente apuntar la última arte de navegación aprendida. El empleo de los barcos (barcas no) requiere un mínimo de dos personajes con este conocimiento, uno para capitanear y otro para timonel. Uno de ellos, o un tercero, deberá tener también el conocimiento de “geografía” (perteneciente al sector de “Ciencias Naturales”). *Barca a remo*, *Barca a vela*, *Barco de pesca*, *Barco mercante*, *Trirreme*.

Área: Artes Atléticas

Cada una de estas artes faculta para realizar una prueba específica. Para poder participar en los juegos es necesario poseer las cinco. En los niveles superiores se añade la posibilidad de adquirir nuevos conocimientos atléticos. No importa el orden en el que se aprenden. *Carrera a pie*, *Lanzamiento de disco*, *Salto de longitud*, *Lanzamiento de jabalina* (cazar o combatir con este arma requiere también este conocimiento), *Lucha (cuerpo a cuerpo)* (para combatir sin armas, “cuerpo a cuerpo”, es necesario este conocimiento).

Área: Artes Sensoriales (percepción y adivinación)

Incluyen la posibilidad de percibir sucesos inmediatos o futuros y diversas posibilidades de adivinación. Pueden adquirirse sin orden alguno. *Percepción de peligros*, *Percepción de acontecimientos*, *Percepción de misterios* (permite percibir cómo ocurrió un suceso misterioso que nos intriga), *Adivinación de sucesos inmediatos*, *Adivinación de sucesos futuros*, *Adivinación de presagios* (permite presagiar qué puede ocurrirle de inmediato a un personaje del juego o a un PNJ).

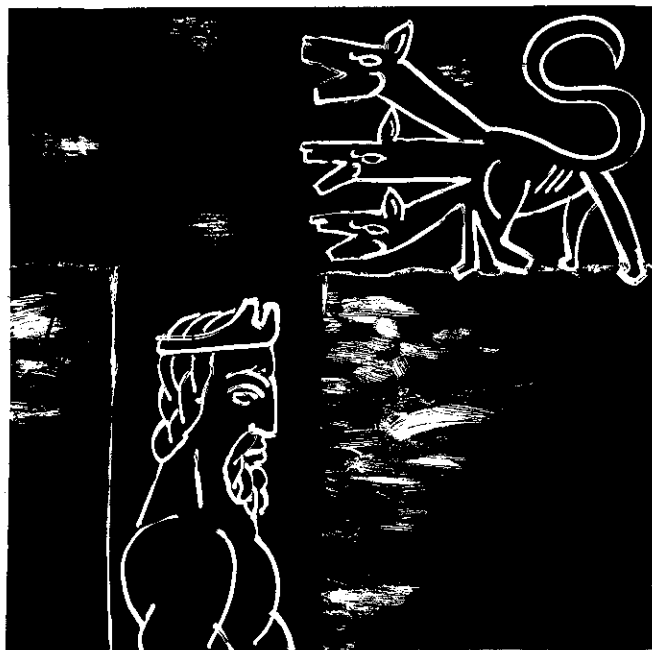
SECTOR: CIENCIAS NATURALES

Animales domésticos (conocimiento sobre este tipo de animales, necesario para poder poseerlos), *Animales salvajes* (aun teniendo este conocimiento, no está permitido poseerlos; sirve para reconocer este tipo de animales y poder vencerles con mayor facilidad si nos atacan, puesto que otorga una bonificación de +1 punto a nuestros puntos de ataque —ver capítulo 9.2.—), *Animales fantásticos* (igual que en el caso de los animales salvajes, sólo que se refiere a los animales con propiedades fantásticas —ver capítulo 12.2.—; si nos atacan, también nos supone la misma bonificación), *Botánica* (conocimiento imprescindible para poder preparar brebajes, poseer un jardín

o huerto y para saber regalar flores a un/a enamorado/a —ver capítulo 9.6.—), *Brebajes* (útil para curar algunas enfermedades —ver capítulo 7.3.—, o para dormir a alguien, según sea el brebaje utilizado. Este conocimiento otorga la capacidad de preparar los dos tipos de brebaje, formando ambos un solo conocimiento que, por lo tanto, se aprende a la vez. En niveles superiores pueden aprenderse otros brebajes, como el “elixir de amor”), *Anatomía* (útil para curar huesos rotos o pequeñas heridas sin necesidad de que el personaje herido caiga enfermo, por lo que no es necesario recuperación alguna. Sólo puede aplicarse sobre otro personaje, no sobre sí mismo), *Geografía* (obligatorio para poder desplazarse fuera del continente griego, tanto a las islas como a otras tierras; también es necesario para navegar con barcos de cualquier tipo —no así para las barcas— y para poder dibujar y comprender mapas), *Geología* (fundamental para reconocer tesoros compuestos por piedras preciosas sin pulimentar o vetas de mineral, puesto que de lo contrario los personajes deberán abandonar el tesoro al creer que no tiene ningún valor. Sirve también para aprovechar o hacer extracciones de minas, así como para adentrarse en cuevas o simas profundas sin penalización), *Aritmética* (necesario para saber operar matemáticamente y evitar que tomen el pelo a nuestro personaje en las transacciones comerciales, otorgando en el regateo un lanzamiento de monedas suplementario. Imprescindible para poder obtener algunos conocimientos de niveles superiores), *Astronomía* (útil para poder interpretar el destino en las estrellas; combinada con una invocación exitosa, puede dar alguna pista sobre el sentido del propio oráculo).

SECTOR: HISTORIA-MITOLOGÍA

Son el complemento necesario a las lenguas para poder moverse sin problemas en cada uno de los países reseñados. También para comprender el sentido de mensajes, orales o escritos, traducidos gracias al conocimiento del idioma de ese mismo país. Cada conocimiento de este sector va unido a su idioma, excepto el de “historia-mitología protogriega”, que reúne todas las



Hades

leyendas y hechos, místicos o históricos, de las culturas anteriores a la Grecia antigua (culturas micénicas, minoicas, cíclicas, etc.) recogidos por otras culturas mediterráneas contemporáneas a aquéllas. Este conocimiento sólo sirve unido a una lengua extranjera oriental (fenicio, arameo, persa o egipcio) de la cual aprender la tradición previa a la griega. Tampoco se acepta el conocimiento de historia-mitología de la Atlántida, puesto que éste pertenece a niveles superiores. Como no resulta nada conveniente viajar a países de los que se desconoce lengua e historia y/o mitología, los personajes deben prescindir de intentarlo hasta alcanzar niveles superiores, donde hay nuevas listas de conocimientos que incluyen también a los sectores “lenguas” y “historia-mitología”. Los conocimientos de este sector son: *Protogriega, Persa, Egipcia, Fenicia, Hebrea, Etrusca, Íbera, Tartésica, Libia y Celta*.

SECTOR: MILITARES

Excepto la daga, no puede utilizarse arma alguna, aunque se posea, sin tener el conocimiento militar que capacita para su uso. Esta misma regla debe tenerse en cuenta para las estrategias y batallas (a efecto del juego, el espionaje se considera una estrategia). Para poder utilizarse los conocimientos de jinete o arquero consumado, deben tenerse también los de “Cabalar” (para hacer el juego más coherente en su complejidad, montar asnos y mulos también se considera un arma) y “Arco de guerra”, ambos del área “Armas de guerra”. No puede conseguirse un “arma de guerra” sin tener previamente el arma rudimentaria equivalente según la siguiente lista:

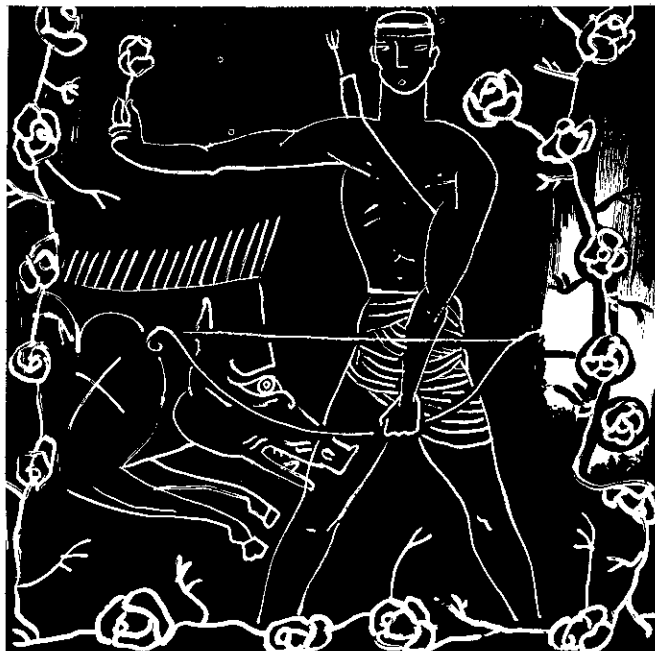
Dagas } Espadas
Honda } Lanza y Jabalina
Arco } Arco de guerra
Casco o Yelmo de cuero } Casco o Yelmo de metal, o Casco de jinete
Escudo común } Escudo de guerra o Escudo de jinete
Coraza de cuero } Coraza de bronce
Montar asnos y mulos } Cabalar

Así pues, poseer el conocimiento de un arma de guerra implica, necesariamente, el conocimiento del arma o armas rudimentarias equivalentes, por lo que en la hoja de personajes sólo debe anotarse el conocimiento del arma de guerra, que comprende también el de la rudimentaria equivalente.

Para poder combatir a caballo sólo se pueden emplear como armas defensivas las propias de un jinete, estando prohibido usar otras. Para combatir a lomos de un asno o un mulo sólo se puede utilizar como arma defensiva el escudo común. No hay más limitación que la lógica respecto a las armas de ataque (para poder usar un arco a caballo, deben tenerse los conocimientos de “Cabalar” y “Arquero consumado”; también debe tenerse en cuenta que no es posible para un mismo personaje luchar con según qué arma a la vez, como por ejemplo, una lanza y una espada).

Área: Armas rudimentarias

Daga, Daga larga, Honda, Arco (se permite utilizar mientras se cabalga, siempre que se tengan los conocimientos de “Jinete” y “Arquero” consumado), *Casco o Yelmo de cuero, Escudo común, Coraza de cuero, Montar asnos o mulos*.



Adonis

Área: Armas de guerra (para niveles básicos)

Espada corta, Espada larga, Maza, Lanza, Jabalina, Arco de guerra (sólo puede usarse a ras del suelo, jamás a caballo), *Casco o Yelmo de metal, Escudo de guerra, Escudo de jinete, Casco de jinete, Coraza de bronce, Cabalar*.

Área: Estrategias

Estrategia oculta (capacidad para urdir estratagemas defensivas muy hábiles, para preparar o repeler emboscadas y/o ataques por sorpresa. Otorga +2 puntos de bonificación a restar a los puntos de año que el personaje recibe en cada turno de un combate o enfrentamiento. No puede utilizarse en ningún tipo de batalla), *Estrategia militar* (estrategia clásica de ataque o defensa militar, sólo se puede utilizar en las batallas terrestres; en estos casos se otorga +1 punto de bonificación que se resta de los puntos de daño que el personaje recibe en cada turno de un combate o enfrentamiento), *Batalla naval* (igual que la estrategia militar, sólo que aplicable en batallas marítimas), *Espionaje* (capacidad para hacer de espía, tanto en acciones bélicas como en acciones de otro tipo, para conocer mejor sus características de uso, lee el capítulo 9.1.).

Área: Especialidades (para niveles básicos)

Cuerpo a cuerpo (necesario para poder combatir en grandes batallas a campo abierto. Se diferencia del conocimiento “Lucha”, del área de artes atléticas, en que éste es el modo de pelear sin armas, mientras que el “Cuerpo a cuerpo” militar es el combate con armas), *Cuadrigas* (para adquirirlo se necesita antes el de “Jinete consumado” y permite a quien posee este conocimiento poder conducir una cuadriga, pero para poder competir o combatir con ella, deberá esperar a adquirir nuevos conocimientos de niveles superiores, por lo que sólo podrá utilizarla como medio de transporte o de huida: +10 puntos de bonificación en velocidad), *Jinete consumado* (el personaje

que posea el conocimiento “Cabalgar” puede conseguir también éste. Dota una bonificación de +3 puntos en velocidad y agilidad, cuando el personaje cabalga), *Arquero consumado* (el personaje que posea el conocimiento “Arco de guerra” puede conseguir también éste. Dota +2 puntos en la precisión de tiro; (ver capítulo 9.2. y 9.3.).

Los personajes y, especialmente, La Moira deben tener en cuenta que pueden realizarse otras acciones con todos los conocimientos aquí reseñados, basta para ello que dichas acciones sean lógicas, no estén expresamente prohibidas y que puedan ser admitidas dentro de la coherencia y lógica del juego. Cualquier disparidad de criterios deberá ser arbitrada por La Moira, dando por no admitida la acción propuesta si genera demasiadas discusiones entre los jugadores.

TABLA DE BONOS DE CONOCIMIENTOS EXTRA

(A aplicar cuando un personaje asciende de nivel)

Nivel alcanzado	Bono	Nivel alcanzado	Bono
2º Nivel	+1 lengua	6º Nivel	+1 historia
3er Nivel	+2 comercio	7º Nivel	+2 militares
4º Nivel	+1 arte	8º Nivel	+1 cualquiera
5º Nivel	+2 ciencias	9º Nivel	+2 cualquiera

Estos conocimientos logrados como bono cabe considerarlos como un regalo de los dioses, por lo que no pueden rechazarse ni cambiar por otros.

8. EL ORÁCULO DE DELFOS

8.1. El sino

El hado o destino de un personaje es el verdadero sentido del juego del *Oráculo*. En la antigua Grecia, como en otras culturas de la humanidad incluso en nuestros tiempos, se consideraba el destino como inevitable y decidido por las moiras, divinidades del destino. Precisamente en el juego partimos de esta idea para crear el objetivo principal de un personaje: conocer y cumplir su destino. Para ello, primero, debe conocer su oráculo, posteriormente interpretar correctamente su significado y, por último, lanzarse a la aventura hasta completar el mensaje del oráculo. No importa el tiempo transcurrido entre estos diferentes pasos, puesto que las aventuras pueden vivirse de forma independiente, pero para alcanzar el nivel 6, y con ello los niveles superiores, un personaje deberá haber interpretado y cumplido, al menos, un oráculo.

Otra particularidad del juego son "los mensajes crípticos", siempre de origen divino o fantástico (por lo tanto generados por una divinidad o un ser fabuloso inteligente), y que dan pistas o indicaciones sobre "qué hacer" o "qué no hacer", "hacia dónde ir" o "hacia dónde no ir", etc. Estos mensajes pueden utilizarse con cualquier intención dentro del juego, y son como una especie de acertijos que el personaje debe interpretar en su momento. Por ahora no te preocupes si no acabas de entender muy bien su funcionamiento o uso, cuando acabes de jugar tu primera aventura en grupo sabrás perfectamente para qué sirven y cómo deben descifrarse y utilizarse. Aunque generalmente son muy útiles, de hecho un mensaje de este tipo puede indicar cuestiones de cualquier signo, incluyendo informaciones negativas para nuestros personajes, por lo que tendrá que andar con mucho cuidado con este tipo de mensajes, por si acaso.

Una utilidad que debería ser clásica en el juego del *Oráculo*, consistiría en que La Moira fuera capaz de reconducir una aventura que se escapa de sus manos a través de este tipo de mensaje, aconsejando o desaconsejando (siempre de forma enigmática y críptica para mantener la emoción y lógica) emprender una u otra acción.

Cuando un personaje ande muy despistado con la interpretación de su oráculo, también puede recibir alguna ayuda divina (al fin y al cabo La Moira es una divinidad) en forma de mensaje críptico, dándole así alguna pista para aclarar un poco su confusión. De todas formas tampoco se puede poner una

aventura demasiado fácil, porque si no el juego pierde interés y emoción. Teniendo en cuenta que una aventura no tiene límite de tiempo (podéis dividirla en tantos episodios o sesiones de juego como queráis) tampoco hay ninguna prisa por acabarla.

Hay que dar por supuesto que un personaje puede continuar buscando la solución a la interpretación de su oráculo mientras sus compañeros de aventuras ya han cumplido el suyo y se dirigen a Delfos a conocer un nuevo *Oráculo*. Es muy importante tener en cuenta que se pueden realizar todo tipo de combina-



Asclepiada



Eos

ciones de nivel entre personajes e, incluso, puede ser bastante divertido para todos los jugadores utilizar personajes muy dispares en el juego, por eso debéis recordar que *es absolutamente intrascendente el nivel de cada personaje, sus oráculos conseguidos, todas sus puntuaciones, etc. para poder vivir una aventura en compañía de otros personajes.*

Recuerda en todo momento que lo importante para tu personaje es su oráculo y no acumular riquezas o acciones heroicas que, aunque no están de más, no son el objetivo principal del juego.

8.2. Creación de destinos

Tal vez ésta pueda parecer la parte más complicada para un jugador que se acerca por primera vez al juego del *Oráculo*, pero no debería preocuparte, puesto que es algo que aprenderás sin esfuerzo a través de las aventuras que vivan tus personajes. En el capítulo dedicado a La Moira (cap. 15) se explican algunos ejemplos de creación de destinos y las condiciones elementales que deben regir dichas creaciones, pero recuerda que, para mayor emoción e interés del juego, esta parte del manual

debe quedar como conocimiento exclusivo del jugador que asuma el papel de Moira. Una vez jugada la primera aventura en grupo que aparece en el manual (también de lectura exclusiva para La Moira), todos los jugadores podéis leer estos capítulos reservados para conocer más a fondo los secretos y resortes del juego del *Oráculo* y también, claro, para poder jugar como La Moira en otra aventura.

Algo que debéis tener muy en cuenta es que un jugador no es un personaje (lo verdaderamente divertido es crear 3 ó 4 distintos y jugar diversas aventuras con cada uno de ellos, aunque claro, en cada aventura sólo se puede jugar con uno a la vez), por lo que si desgraciadamente muere en el transcurso de una aventura, el jugador no debe preocuparse (al margen de las posibilidades de retornar un muerto a la vida que existen a partir del nivel 6 del juego). En estos casos puede sustituir a ese personaje por otro ya creado, pidiendo a La Moira que organice un encuentro con el resto de personajes, para así poder añadirse a la aventura en grupo.

8.3. Éxito y fracaso

En el juego del *Oráculo* resulta muy difícil concretar en qué se basa el éxito o fracaso de un personaje. Tan sólo la muerte sin remedio puede parecer un fracaso completo, pero si el personaje alcanzó una buena puntuación de héroe o dio su vida para salvar la de otro, tampoco cabe considerar que haya sido un fracaso su paso por el juego del *Oráculo*.

Lo realmente divertido de un juego de rol como éste es que nadie pierde ni gana, aunque todos juegan y se divierten. Siempre es posible que haya un personaje que alcance mayores puntuaciones que otros, aunque lo normal será que la puntuación sea alta en algunos atributos y no tanto en otros, por lo que siempre un personaje de nivel bajo será útil para el grupo de aventureros por una determinada característica. Y como un mismo jugador puede tener creados varios personajes para jugar al *Oráculo*, siempre puede tener personajes superiores o inferiores en puntuación a los personajes de otro jugador, por lo que el éxito o fracaso no tiene mayor importancia.

El juego del *Oráculo* no pretende estimular la competición entre los jugadores, sino su imaginación, que debe servir a sus personajes para unirse y resolver sus problemas y dificultades, comunes o individuales, con la solidaridad y amistad de todos. Que los personajes de un grupo de aventureros no logran esto, sería el auténtico fracaso.

9. EPISODIOS DE ACCIÓN

Como se explicó en el capítulo 5.5., hay diferentes tipos de acción en el juego de *Oráculo*. Hasta ahora has aprendido a utilizar cuatro de estos tipos (repasa el capítulo citado si no estás seguro) y en este capítulo conocerás el modo llamado “Episodios de acción”, que es sin duda una de las facetas más importantes del juego y que requiere un mayor atención en la fase de aprendizaje. De todas formas no es necesario memorizar todas las reglas de los episodios de acción, puesto que siempre puedes repasar, durante el juego, aquel aspecto de un episodio que no recuerdas en profundidad. Todos los episodios de acción responden a las actividades cruciales de una aventura, como por ejemplo el combate, los hechizos o la intervención de los dioses. Hay un total de nueve de estos episodios, y probablemente recordarás que estaban relacionados en el capítulo 5.5. Cada uno de estos episodios tiene un uso específico y unas reglas propias que lo caracterizan, aunque todos tienen un punto en común: inciden directamente en la suerte que pueda correr nuestro personaje en una aventura, por lo que son, casi siempre, la parte más emocionante y divertida del juego.

Hasta llegar a este capítulo has ido aprendiendo una serie de reglas sobre el juego que te acercan bastante al conocimiento general de su funcionamiento, te has acostumbrado a oír hablar de cosas como PNJ, dioses, seres fantásticos, oráculos, etc. También has visto multitud de tablas y ya tienes un personaje propio y alguna experiencia como héroe, tras jugar la aventura de aprendizaje. Teniendo en cuenta todo esto cabe suponer que has dejado de ser un completo neófito en el juego del *Oráculo* y que comienzas a entender cómo se puede jugar a esto y pasar así muchos ratos divertidos. Por este motivo, todos los capítulos dedicados a los episodios de acción evitan explicaciones innecesarias y basan casi toda su exposición en tablas y listado de reglas. Sólo se añade alguna aclaración cuando se da una regla que podría causar algún tipo de duda, pero el lector debe tener en cuenta que algunas explicaciones ya han sido dadas con anterioridad en el manual; por ejemplo, en el capítulo 7.7. se narraba en qué consistía cada tipo de estrategia, por lo que en el episodio de acción “movimientos estratégicos” está claro que sólo es necesario exponer de qué forma se aplican cada una de las estrategias.

En función de todo lo explicado hasta ahora, cada uno de los capítulos dedicados a los episodios de acción sigue un mismo diseño que aclara bastante su contenido, tanto para su aprendizaje como para su consulta rápida durante una aventura.

Todas las reglas y tablas de los episodios de acción son de obligado cumplimiento para los jugadores y sus personajes, siendo La Moira quien debe resolver, en función de estas tablas y reglas, alguna situación imprevista que pudiera ocurrir durante una aventura y que no fuera suficientemente contemplada en el manual.

9.1. Movimiento estratégico

Tipos: Estrategia oculta, estrategia militar, espionaje.

Reglas:

1. Para que un personaje pueda efectuar alguno de estos tipos de movimiento, debe poseer el conocimiento del sector “militares” que recibe el mismo nombre.

2. En el juego un grupo será necesario que al menos la mitad de los aventureros tengan el conocimiento específico necesario para que todo el grupo pueda efectuar el movimiento estratégico.

3. Si no se cumple la premisa de la regla 2, el personaje o personajes que sí posean el conocimiento necesario pueden efectuar el movimiento estratégico en solitario; mientras, el resto de personajes debe seguir actuando siguiendo otro episodio de acción distinto (según sea el caso y las facultades de los personajes, pueden combatir, huir, hechizar o pedir la intervención de los dioses mediante una invocación).

4. El espionaje debe realizarse sin despertar sospechas de aquel a quien se espía, por lo que cada personaje que efectúa este movimiento debe hacer una tirada de características físicas (usando el atributo de Inteligencia) para comprobar si es descubierto o no. La cifra mínima que se debe alcanzar con dicha tirada para no ser descubierto debe ser igual a la puntuación de “Habilidad” de aquel a quien se pretendía espionar (si se trata de espionar a un grupo, debemos tener en cuenta la que sea la puntuación de habilidad más alta, porque ese personaje sería quien tendría más posibilidades de “descubrirnos”). Recuerda que la cifra mínima necesaria para superar una tirada de características físicas o de personalidad recibe el nombre de “puntos de percances”. Finalmente, para saber si el espía consigue descubrir algo interesante, debe hacer una tirada de personalidad (atributo de Carisma); en este caso los puntos de percances son pre-señalizados por La Moira, según la dificultad de la acción o



Eolo

el interés de aquello que el espía pueda descubrir. El espía descubierto cae hecho prisionero (ver regla 5 del capítulo 9.4.).

5. Además de las ventajas y usos comentados en el listado de conocimientos del capítulo 7.7., efectuar cualquier movimiento de “Estrategia oculta” dota al personaje o a cada uno de los personajes que lo realizan de:

a) 5 turnos seguidos de ataque cuando utilizan la estrategia para iniciar un ataque contra el enemigo.

b) Rechazo de 2 turnos de ataque de nuestros oponentes cuando el ataque ha sido iniciado por ellos. (Estos turnos de ataque del enemigo que podremos rechazar son sus 3º y 4º turno, puesto que los dos primeros no pueden ser repelidos al necesitar organizar nuestra defensa estratégica.)

6. Además de las ventajas y usos comentados en el listado de conocimientos del capítulo 7.7., efectuar cualquier movimiento de “Estrategia militar” dota al personaje o a cada uno de los personajes que lo realizan de:

a) 2 turnos seguidos de ataque cuando utilizan la estrategia para iniciar un ataque contra el enemigo.

b) Rechazo de 1 turno de ataque (el 3º) del oponente, en los mismos términos que en el caso de la regla 5, apartado B.

7. La estrategia oculta no puede utilizarse en ningún tipo de batalla, que son los combates que se realizan a campo abierto y con 15 o más contendientes por bando.

8. La estrategia militar sólo puede utilizarse en las batallas o, estando en campo abierto, cuando el enemigo sea muy superior, en número de fuerzas, al grupo de personajes. (Utilizar la estrategia militar en casos de inferioridad en número ante el enemigo puede depender de otros factores que La Moira deberá tener en cuenta, como las puntuaciones de fuerza de cada personaje jugador, puesto que si nuestro grupo es mucho más fuerte, no deberá permitirse el uso de la estrategia a no ser que el enemigo triplique nuestras fuerzas. En cualquier caso, jamás debe permitirse el recurso de la estrategia militar ante una fuerza enemiga que en número no supere la proporción de 5 contra 2.)

9.2. Enfrentamientos

Tipos: Contra PNJ humanos, seres fantásticos o animales salvajes.

Reglas:

1. Se considera enfrentamiento contra un PNJ humano cualquier tipo de disputa (lucha, discusión, elección para magistrado, disputa amorosa, etc.) que no suponga el empleo de algún tipo de arma, convencional o no (un ejemplo de arma no “convencional” sería un combate realizado a bastonazos). La competición atlética de cualquier signo (juegos, carreras, etc...) se rige por otras reglas distintas a la de los enfrentamientos.

2. Los enfrentamientos contra un ser fantástico con actitud negativa (ver capítulo 12.2.) siempre son a muerte. Contra seres fantásticos de actitudes positiva o neutra, dependerá de la voluntad de La Moira.

3. Aunque no está prohibido hacer lo contrario, un personaje sólo debería enfrentarse a un animal salvaje para defenderse de su ataque o bien para cazarlo por necesidades de alimentación, ofrenda a los dioses o cualquier otra causa justificada.

4. Los enfrentamientos con seres fantásticos y animales salvajes siguen las pautas de orden y de ejecución de combate, bien sea cuerpo a cuerpo o mediante proyectiles (flechas, jabalinas, etc.), según sea el caso (ver a este respecto, las reglas 5, 7, 12, 14 y 15 del capítulo 9.3.). Pero jamás puede intentarse una huida, puesto que significaría la muerte para nuestro/s personaje/s. En cambio un animal salvaje o fantástico puede intentar huir siempre que La Moira lo desee. No debéis creer que esta última pauta de la regla se contradice con la regla 2 de los enfrentamientos, puesto que un animal fantástico (no confundir con otros seres fantásticos de carácter humanoide) nunca tiene una actitud negativa.

5. Los enfrentamientos contra PNJ humanos siguen las pautas marcadas en la tabla de combate, modalidad cuerpo a cuerpo, pero debe tenerse en cuenta que el atributo o característica que sirve de “módulo base” (ver capítulo 9.3), variará en función del tipo de disputa que haya llevado al enfrentamiento (ver regla 2 de este capítulo).

6. La Moira decidirá, ciñéndose a la lógica del juego, qué módulo base utilizar en aquellos tipos de disputa, entre PNJ humanos y personajes jugadores, no recogidos en la “Tabla de módulos base para enfrentamientos”.

7. Los puntos de golpe perdidos por un personaje en un enfrentamiento se recuperan en su totalidad al finalizar éste, a excepción de las peleas y luchas, que suponen la pérdida definitiva de 1/3 de los puntos de golpe perdidos durante el enfrentamiento (si es necesario redondear el resultado de la operación, siempre se hará de forma que se reste el máximo de puntos).

8. Si dos o más personajes jugadores deciden enfrentarse entre ellos, pueden utilizar las mismas reglas que ante los PNJ humanos. Pero en este caso está prohibido usar cualquier tipo de elemento mágico.

9. Los enfrentamientos amistosos ante seres fantásticos, efectuados por mutuo acuerdo (sin ataque previo de una de las partes), seguirán las mismas reglas que ante los PNJ humanos.

TABLA DE MÓDULOS BASE PARA ENFRENTAMIENTOS

Tipo de disputa	Módulo base	Ejemplo
Pelea	Fuerza	Riña callejera
Lucha	Agilidad	Lucha noble sujeta a reglas
Elección cargo público	Carisma	Elección de un magistrado
Reelección cargo público	Prestigio	Reelección de un magistrado
Discusión	Sabiduría	Con un PNJ en el agora
Ídem entre amigos	Actitud	Con un PNJ de nuestro pueblo
Ídem entre enamorados	Intuición	A causa de los celos
Competición intelectual	Inteligencia	Crear poemas para los juegos
Competición manual	Habilidad	Hacer la joya más bonita
Elección ritual	Apariencia	Sacerdotisa de unos juegos
Levantar peso	Constitución	Apostar quién soporta más
Evitar un altercado	Velocidad	Alejar de un motín

9.3. Combates

Tipos: Contra PNJ humanos.

Reglas:

1. Se considera combate cualquier enfrentamiento armado entre personajes y PNJ humanos.
2. Cuando un combate enfrenta a 15 o más contendientes por bando y en campo abierto, se considera una batalla.
3. La única diferencia de reglamento entre una batalla y un combate hace referencia a los turnos de ataque de cada grupo de contendientes, que pasa a ser de tres cada vez.

4. En un combate debe considerarse un grupo de contendientes frente a otro, realizando cada uno de los grupos, de forma alternativa, un ataque sobre el contrario. En cada turno del combate se utiliza un solo PNJ o personaje jugador, tanto para atacar como para defenderse.

5. Un combate puede ser cuerpo a cuerpo o a distancia, en función de las armas empleadas.

6. Después de usar un arma arrojadiza debemos borrarla de nuestra hoja de personaje.

7. Un combate a distancia siempre lo comienza el bando que toma la iniciativa, siguiendo el orden y pautas de la siguiente "Tabla de orden de combate a distancia":

Turno de ataque del bando A	Se elige el oponente del bando B que se desea atacar y al personaje del A atacante
Turno de defensa del bando B	El individuo atacado se defiende
Resultado del ataque del bando A	El individuo atacado descuenta de su casillero los puntos de daño sufridos
Turno de ataque del bando B	Se elige al oponente del bando A que se desea atacar y al personaje del B atacante
Turno de defensa del bando A	El individuo atacado se defiende
Resultado del ataque del bando B	El individuo atacado descuenta de su casillero los puntos de daño sufridos
Si el combate continúa, vuelve a iniciarse el orden de combate	Cabe también la posibilidad de pasar a un combate cuerpo a cuerpo por acercamiento de los dos bandos, siempre respetando la lógica bélica

8. No existe ningún orden a seguir para escoger a los personajes (por parte de La Moira, que mueve al PNJ) ni a los enemigos (por parte de nuestros personajes) que se desea atacar.

9. Antes de iniciar cualquier combate deben tenerse en cuenta los puntos de bonificación o penalización que pudiera tener cada uno de los personajes (por ejemplo, recuerda que algunos conocimientos militares o armas otorgan bonificaciones).

10. En los niveles básicos del *Oráculo* está prohibido a los personajes combatir contra héroes, pero pueden ser aliados contra un enemigo común.

11. Un combate cuerpo a cuerpo (como no puede ser por total sorpresa) lo comienza aquel bando que lanza una puntuación más alta con el d10C. Pero el bando que decidió ata-



Atleta

car tiene una bonificación para su primer turno de ataque: +2 en sus puntos de ataque.

12. *El orden de combate cuerpo a cuerpo* no difiere del orden de combate a distancia, pero sus consecuencias en cada turno son distintas y siguen las siguientes pautas:

1º Se ataca al oponente más cercano.

2º Se efectúa la defensa y, después de descontar los puntos de daño sufridos, el atacado pasa a ser el atacante.

3º Si un bando es mayor en número puede atacar con más de un individuo a la vez a un mismo oponente.

4º En el caso de la pauta tres, el combatiente en inferioridad deberá defenderse, sucesivamente, de todos sus atacantes antes de efectuar un solo contraataque.

5º Una vez derrotado un oponente (o varios, si le atacaba más de uno a la vez), el vencedor puede pasar a atacar a otro enemigo, ayudando así a un compañero.

6º El combate no se detiene hasta que un bando se alza con la victoria, se rinde o huye (ver capítulo 9.4. para este último caso).

13. Si un personaje tiene pocas posibilidades de resistir un combate por sus características (por ejemplo, una sibila sin muchos recursos mágicos), sus compañeros pueden protegerlo sin dejar que los enemigos se acerquen, combatiendo en círculo a su alrededor. Esta táctica puede emplearse en otros casos, para proteger a un compañero de aventura que está herido y no puede seguir luchando (ver capítulo 7.3.).

14. El combate a distancia sigue la siguiente regla para su ejecución, que debe repetirse a cada nuevo turno:

Turno de ataque:

Puntos de habilidad del atacante + dado (ver regla 21) = Puntos de ataque

Turno de defensa:

Puntos de ataque - Puntos de Agilidad del defensor = Puntos de daño

Resultado de un ataque:

Punto de golpe - Puntos de daño (cuando un personaje de cualquier tipo llega a sobrepasar los 0 puntos de golpe, ha sido derrotado)

Deben tenerse en cuenta las posibles bonificaciones o penalizaciones.

15. El combate cuerpo a cuerpo sigue la siguiente regla para su ejecución:

Turno de ataque:

Puntos de Fuerza del atacante + dado (ver regla 21) = Puntos de ataque

Turno de defensa:

Puntos de ataque - Puntos de Constitución del defensor = Puntos de daño

Resultado de un ataque

Puntos de golpe - Puntos de daño (cuando un personaje de cualquier tipo llega o sobrepasa los 0 puntos de golpe, ha sido derrotado)

Deben tenerse en cuenta las posibles bonificaciones o penalizaciones

16. Los combates a caballo siguen las mismas reglas del combate a pie, también dependiendo si es cuerpo a cuerpo o a distancia. Pero en estos casos siempre hay bonificaciones y/o penalizaciones a tener en cuenta.

17. Cuando un combatiente a caballo se enfrenta, cuerpo a cuerpo, a otro que combate a pie, tiene una bonificación en sus puntos de ataque de +1 por cada categoría del caballo. Recuerda que en el capítulo 7.2. se dan precios y categorías de los caballos: con un caballo de categoría baja, la bonificación sería de +1; con uno de categoría normal sería de +2; con uno de buena, +3; con uno de alta, +4. Los caballos fantásticos tienen una bonificación igual a la cuarta parte de su puntuación en habilidad (ver el capítulo 12.2. para saber más de estos animales fantásticos).

18. Cuando un combate termina con la rendición de un bando, los vencedores deciden libremente qué hacer con ellos. Si la decisión es hacerlos prisioneros, lee el capítulo 9.4. Si la decisión es matarlos, lee entonces el capítulo 9.8. Cualquier otra decisión lógica puede ser válida en el juego.

19. Si el resultado es un ataque arroja 0 puntos de daño o cualquier puntuación negativa, la defensa resiste ese turno de ataque, y no se hace daño alguno a los puntos de golpe.

20. En un turno de ataque se puede intentar la invocación de una divinidad; si la invocación se realiza, la divinidad combate (*) a nuestro lado utilizando sus altas puntuaciones, por lo que el combate está ganado casi con toda seguridad (claro que el enemigo también puede intentar una invocación en uno de sus turnos de ataque). Si la invocación no se consigue, se pierde el turno de ataque.

* Si la divinidad invocada es contraria a la lucha, como por ejemplo la diosa Irene, en lugar de combatir, obligaría a detener el combate y darlo por finalizado, sin vencedores ni vencidos.

21. Para poder conocer los puntos de ataque, se necesita hacer una tirada de dados determinada. Dependiendo de la clase de personaje y de alguno de sus atributos, se lanzará una tirada u otra. Qué tirada corresponde hacer en cada caso, está reflejado en la siguiente "Tabla de combate":

PERSONAJE	COMBATE A DISTANCIA	COMBATE CUERPO A CUERPO
Colono	1 d6C	1 d6C
Amazona	d10C + 2 d6C	d10C
Guerrero espartano	d10C	d10C + 1 d6C
Asclepiada	1 d3C	1 d6C
Sibila	1 d3C	1 d3C
Atleta	1 d6C	1 d6C + 1 d3C
Ser fantástico (*)	d10C	d10C + 1 d6C
Ser fantas. herido (8)	d5C	1 d5C + 1 d3C
Héroe o semidios	d10C + 3 d6C	d10C + 3 d6C
Dios	d10C + 5 d6C	d10C + 5 d6C

* Sólo debe considerarse como una generalización puesto que, en algunos casos, el ataque de un ser fantástico tiene unas características específicas (ver glosario para conocerlas).

22. Todo combate debe ceñirse a la lógica, debiendo La Moira arbitrar ésta y otras cuestiones de ortodoxia bélica o coherencia que pueden plantearse (por ejemplo, un caballo utilizado como montura jamás podrá participar de la lucha utilizando un turno de ataque).

23. Los animales utilizados como montura en un combate pueden ser obligados a derribar a su jinete sin son atacados por el oponente en uno de sus turnos de ataque. Para lograrlo el atacante necesita reducir sus puntos de golpe en, al menos, la mitad +1; el atributo usado en la defensa del animal es su velocidad (en combates a distancia) o su habilidad (en combates cuerpo a cuerpo).

24. Un animal utilizado como montura en un combate, y que ha sido obligado a derribar a su jinete (ver regla 23), puede ser atacado por un enemigo hasta morir (puntos de golpe a 0), pero esto podría causar la ira de alguna divinidad protectora de los animales. Este último aspecto depende de la decisión de La Moira.

25. Cuando un ser fantástico ataca o es atacado por un grupo de aventureros (recuerda las reglas del capítulo 9.2.), puede recibir ataques sucesivos de todos los aventureros cuando éstos tengan su turno de ataque. Pero deben tenerse en cuenta las especificidades de cada ser fantástico, que pueden consultarse en el glosario (por ejemplo, para vencer a las górgonas deben utilizarse elementos mágicos y bastante imaginación, resultando suicida combatir contra ellas de la forma habitual).

9.4. Huidas y prisioneros

Tipo: Huida de un enfrentamiento, de un combate, de un calabozo.

Reglas:

1. Cuando se intenta una huida de un enfrentamiento o de un combate, deben respetarse las reglas de esos dos otros tipos de episodios de acción.

2. Cuando un personaje, o grupo de personajes, inicia una huida, el oponente puede decidir si comienza una persecución, si se trata de PNJ es La Moira quien toma la decisión, excepto en el caso de huida de calabozo, que se rige por una regla propia (leer regla 4 del capítulo 9.5.).

3. Cuando en una huida no hay persecución, puede detenerse cuando se desee. Los personajes que han huido pierden 1 punto de su atributo de personalidad "Prestigio".

4. Sólo se considerará un acto grave de cobardía, penalizado con la pérdida de puntos de héroe, cuando la huida signifique poner en peligro la vida de inocentes o abandonar a los compañeros de aventura ante un peligro grave.

5. Tanto el espía como el combatiente hecho prisionero, puede tener oportunidad de huir mediante alguno de estos procedimientos:

a) Ayuda de sus compañeros en libertad, mediante uno de los movimientos estratégicos.

b) Huir por sus propios medios, preparando un plan que expondrá a La Moira. Si el plan puede funcionar, La Moira permite al personaje iniciar un episodio de huida, iniciando la persecución tantos turnos después como bueno sea el plan (ver capítulo 9.5).

c) Mediante una invocación con éxito a su divinidad protectora. Sólo puede permitirse un intento, siempre y

cuando aún tenga alguno los tres intentos que se permiten en cada episodio. Una invocación puede permitir la liberación de todo un grupo de prisioneros.

6. Cuando uno o más personajes se enfrente a un ser fantástico de naturaleza invencible (ver, por ejemplo, "Caribdis" en el glosario), la huida es una de las soluciones más razonables, no penalizando por llevarla a cabo.

7. La huida con persecución se rige por las reglas del capítulo 9.5.

9.5. Persecuciones

Tipos: De quien huye de un enfrentamiento, de quien huye de un combate, de uno o más prisioneros, de un animal salvaje (caza).

Reglas:

1. En el caso de los PNJ, es la Moira quien decide si se lleva a cabo la persecución.

2. Cualquier persecución de alguien que huye es posible, siempre que se ajuste a la lógica y a las reglas del ORACULO. Así mismo puede darse cualquier otro episodio de acción (el de huida es obligatorio) dentro de un episodio de persecución.

3. Una persecución puede tener cuatro resultados posibles:

a) El bando que huye cae hecho prisionero.

b) El bando que huye es exterminado.

c) El bando perseguidor desiste en su empeño.

d) El bando logra huir dejando atrás al grupo perseguidor.

4. Cuando uno o más personajes prisioneros comienzan una fuga, La Moira debe controlar la persecución siguiendo las pautas de la regla 5 del capítulo 9.4. y teniendo en cuenta que un buen plan de huida debería tener muchas posibilidades de éxito. Si fuera necesario hacer una tirada de características físicas o de personalidad durante la huida, no se contabilizaría como un turno.

5. Una persecución (y lógicamente la huida que se persigue) se rige por una serie de turnos que realizan, alternativamente, cada uno de los bandos que interviene. La secuencia de turnos que debe seguirse es la siguiente (sólo cuando se decide perseguir una huida):

a) Un bando, personaje o PNJ decide huir.

b) El bando, personaje o PNJ perseguidor usa su primer turno de la forma escogida (ver regla 6).

c) El bando que huye usa su primer turno, que sólo puede ser de carrera (ver regla 6).

d) Alternativamente, cada bando juega su turno hasta que finaliza la persecución. A partir del segundo turno, si no hay penalización por parte de La Moira, el grupo que huye puede realizar ya otro tipo de acción (ver regla 6).

6. En cada turno de un episodio de persecución puede escogerse una de estas acciones:

a) Disparar un proyectil (flecha, lanza, jabalina, etc.), según las armas disponibles y las reglas de combate a distancia. Todos los disparos del grupo perseguidor están penalizados con -1 puntos de ataque, y la penalización es de -2 puntos para el grupo que huye.

b) Carrera. Cada personaje del grupo que huye o persigue hace una tirada de características físicas (atributo



Helios

de velocidad). La puntuación obtenida por cada personaje debe ser anotada por La Moira, cada punto tiene un valor de 10 metros de distancia. Cuando un personaje se encuentre a 150 o más metros del enemigo, está fuera del alcance de sus armas, por lo que si el grupo contrario desea disparar, debe antes recuperar la distancia perdida con una nueva acción de carrera.

c) Estrategia oculta. El grupo que decide esta acción puede entrar en un episodio de estrategia oculta, debiendo para ello seguir las reglas de este tipo de episodio de acción.

d) Rendirse o desistir. El grupo que huye puede rendirse a su perseguidor sólo cuando se trate de PNJ humanos o personajes jugadores, pasando a ser prisioneros. El bando o personaje o PNJ perseguidor puede desistir de su acción, dejando huir a su/s oponente/s. Cuando se desiste en una persecución se da por acabado sin más este episodio de acción.

7. No se permiten invocaciones de una divinidad para ninguno de los grupos que participan en una persecución.

8. Se considerará que una huida ha sido lograda cuando durante un episodio de persecución *todos* los personajes o PNJ que huían se encuentren, en el momento de disponer de uno de sus turnos (siempre antes de usarlo) a 500 o más metros de distancia de sus oponentes. También se conseguirá el éxito de la huida si logran derrotar a sus perseguidores o éstos desisten en su persecución.

9. Cuando tras una persecución una huida termina con éxito el juego continúa con normalidad. Como única penalización para estos casos, los jugadores deben restar 1 punto de salud de su hoja por cada 3 turnos de carrera usados (correr mucho agota a cualquiera); si se tienen conocimientos atléticos, la penalización llegará a cada 5 turnos de carrera. No hay penalización cuando se usan sólo 1 ó 2 turnos de carrera o se monta un caballo o cuádriga.

10. La caza de un animal salvaje que huye ante el acoso se considera una persecución, y se rige por las reglas de este capítulo y del 11.

9.6. Enamoramientos

Tipos: Entre los humanos, entre un humano y un héroe/semidios. (Más posibilidades a partir de los niveles superiores.)

Reglas:

1. En los niveles básicos sólo pueden realizarse enamoramientos heterosexuales.

2. Se puede intentar un enamoramiento de cualquier de estas formas:

a) Sucesivas tiradas asociadas a características o atributos hasta que en las decisiones el personaje enamora a su amado/a. Las tiradas de rechazo de un personaje que se resiste a ser enamorado son realizadas por el jugador que controla a ese personaje, sea La Moira u otro.

b) Con una puntuación de atractivo que supere (sin tirada alguna) al menos en el doble la puntuación de percañce asignada por La Moira al personaje que se desea enamorar. El atractivo se mide por la suma de puntos de la Apariencia, la Constitución y un tercer atributo que depende del tipo de personaje a enamorar (en función de sus preferencias, por ejemplo una sacerdotisa de Hígía se fijará en la sabiduría, un atleta en la agilidad, un colono en la actitud, un héroe/semidios en el prestigio, un guerrero en la fuerza, etc.). El uso de un determinado atributo como tercer componente del atractivo será decidido por La Moira o el jugador que controle el personaje que se desea enamorar, nunca por el presunto enamorado. La excepción es la amazona, que podrá elegir ella misma este atributo cuando desea enamorar. (Las amazonas eran reacias a las relaciones de amor, estando incluso mal toleradas en su tribu. Por eso, si una amazona decide enamorar a un hombre, héroe o no, tiene la ventaja añadida de la curiosidad que para un hombre suponía la relación con una amazona).

c) Mediante un elixir de amor (brebaje de nivel avanzado).

d) Mediante la invocación con éxito a una divinidad protectora del amor (Eros o Afrodita, por ejemplo). Tras la invocación a la divinidad, y si dicha ofrenda resulta de su agrado, el enamoramiento se produce.

3. Cuando el enamorado/a es un PNJ, el jugador que controla al personaje que ha realizado el enamoramiento pasa a controlar completamente las acciones y decisiones del PNJ. Sin embargo La Moira puede deshacer este control y a la vez el enamoramiento, si el personaje actúa contra la lógica de una relación de amor (engañar a su pareja con otro personaje, poner en peligro su vida de forma consciente, malos tratos físicos o emocionales, etc.).

4. Un enamoramiento se rompe por decisión de uno de los personajes (como ambos son controlados por el mismo jugador, de hecho es él quien decide, excepto en los casos comentados en la regla 3) o por intervención negativa de los dioses (para luchar contra esta intervención se necesita la ayuda de una divinidad protectora del amor).

5. Para los personajes de niveles básicos no está permitido el matrimonio, salvo en aquellos casos en que pueda venir impuesto por un tercer personaje controlado por La Moira. Si se diera uno de estos casos, y persistiera el enamoramiento al llegar los personajes a niveles superiores, debería refrendarse el matrimonio con una nueva ceremonia.



Sirena

6. No está permitido, bajo ningún concepto, que un personaje de niveles básicos pueda tener descendencia.

7. Un enamoramiento no logrado supone una penalización de -1 punto de actitud. Un enamoramiento rechazado tras una tirada de rechazo (ver regla 8) supone una penalización de -1 punto de actitud y -1 de carisma. Un enamoramiento deshecho supone -3 puntos de actitud. Un enamoramiento logrado supone +2 puntos de actitud. Un enamoramiento recuperado tras deshacerse después de intentarlo, supone una nueva penalización de -2 puntos de actitud, pero con un +1 de sabiduría (cualquiera aprende de un fracaso amoroso).

8. Aparte del matrimonio y la posibilidad de tener hijos, en los niveles superiores hay un nuevo episodio de acción: los celos. Durante los niveles básicos los celos sólo pueden producirse por una acción de engaño real y consumado, que significa el final del enamoramiento. Si otro personaje, jugador o PNJ, quiere intentar el enamoramiento de un personaje enamorado de otro personaje jugador o PNJ, el personaje a quien trata de enamorar puede realizar una tirada de rechazo (su puntuación de atractivo + tantos dados de 3C como tiempo lleve en su relación de amor. Cada mes de relación supone un dado más, hasta un total máximo de 40 semanas que significaría lanzar 40 d3C o, lo que es lo mismo, lanzar 3 veces el d10C y los 5d6C que se necesitan para el juego del *Oráculo*). Si la puntuación de rechazo iguala o supera la de atractivo del nuevo perteneciente, el rechazo se efectúa.

9. Las relaciones sexuales fuera del enamoramiento no están permitidas en los niveles básicos, excepto cuando vienen impuestas por la acción de un dios y, en estos casos, significa el enamoramiento instantáneo de ambos personajes durante 48 horas, tras las cuales se deshace sin penalización alguna; sólo si se desea continuar el enamoramiento, un personaje deberá utilizar las posibilidades de la regla 2.

10. El intento de un personaje para enamorar a otro que tenga mayor puntos de héroe que él, será penalizado con -1 punto de atractivo por cada decena o fragmentos de decena

(puntos que faltan para alcanzar la decena completa, es decir de 1 a 9) que haya de diferencia entre ambas puntuaciones de héroe.

11. No se permiten triángulos amorosos ni otro tipo de relaciones o enamoramientos no previstos, al menos durante los niveles básicos del *Oráculo*.

12. Cada año de relación de amor, en el tiempo del juego (tiempo no real), otorga a los personajes enamorados una bonificación de +1 punto en todos sus atributos de personalidad. La bonificación se suma el día del aniversario, dentro de la aventura y en cualquier momento de tranquilidad para los personajes. Durante ese día y el siguiente todos los intentos de enamorar a esos personajes por parte de un tercero son automáticamente rechazados, aumentando los personajes enamorados 1 punto su actitud, gracias a este rechazo.

9.7. Hechizos

Tipos: Divinos, mágicos, brebajes.

Reglas:

1. Los hechizos divinos, que son aquellos causados por una divinidad, sólo pueden evitarse o curarse con la intervención de otra divinidad que, debiendo ser invocada con éxito, ayudará a nuestro personaje anulando el hechizo recibido si está dentro de sus potestades y, si no es así, mediante un enfrentamiento entre dioses (ver capítulo 9.9.).

2. Las consecuencias de un hechizo divino deben ajustarse a la mitología. Ninguna divinidad puede hechizar a un humano de una forma distinta a la de sus acciones recogidas por la tradición mitológica.

3. Un hechizo mágico, que es aquel producido por un ser fantástico o un humano con conocimientos de magia (en los niveles básicos sólo algunos seres fantásticos y PNJ humanos pueden tener este conocimiento, los personajes jugadores deben alcanzar niveles superiores para poseer algunas artes mágicas), causarán aquellos efectos producidos por La Moira, siguiendo la lógica mitológica que atribuye ciertos poderes y no otros a los seres fantásticos o a los humanos.

4. Además de la intervención favorable de una divinidad protectora, la mejor forma de evitar o curar un hechizo mágico es un nuevo hechizo que contrarreste el anterior. Como en los niveles básicos no hay ningún personaje jugador capaz de hacer un hechizo, se necesitará la ayuda de un PNJ con estos poderes u otro ser fantástico de actitud positiva (para entender las actitudes de los seres fantásticos, lee el capítulo 12.2.).

5. Otra forma de acabar con algunos hechizos mágicos, siempre que la naturaleza del hechizo no sea orgánica (como la ingestión de alguna bebida, alimento... hechizado, u oler alguna flor hechizada, etc.), es matando al ser o PNJ causante del hechizo.

6. Los hechizos causados por la bebida de un brebaje, esto es, un compuesto de plantas que debe ser bebido para causar efecto, sólo pueden evitarse con la ingestión de un antídoto. Durante los niveles básicos, los antídotos sólo son conocidos por algunos PNJ humanos y las divinidades con potestades de curación (Asclepio e Higía, por ejemplo) o sobre la vegetación (Adonis y Jacinto, por ejemplo). Los personajes jugadores de niveles básicos sólo pueden llegar

a tener conocimientos de dos tipos de brebajes: de curación y de sueño (ver en el capítulo 7.7. el listado de conocimientos del sector "Ciencias Naturales").

7. Algunos hechizos sólo tienen un alcance temporal, por lo que una vez transcurrido su tiempo de acción, el personaje o personajes afectados vuelven a la normalidad.

8. Algunos hechizos podrían, en alguna situación concreta, ser positivos para un personaje, por lo que no siempre será necesario intentar contrarrestarlos (por ejemplo, un hechizo de calor o de amor puede ser positivo en según qué circunstancia).

9. Algunos hechizos pueden causar penalizaciones o bonificaciones en las puntuaciones del personaje afectado, siempre según criterio de La Moira, que siempre debe observar la lógica de su decisión y, si fuera preciso, razonarla con los jugadores de la aventura.

9.8. La muerte de personajes jugadores

Tipos: Real, mágica.

Reglas:

1. La muerte real, aquella que en el *Oráculo* se produce cuando un personaje tiene a 0 los puntos de salud, sólo puede evitarse por la intervención de un dios en el momento inmediato de la muerte. Este dios debe tener propiedades de curación y ser invocado por un compañero de personaje muerto. Para que la divinidad retorne a la vida al personaje, es necesario hacerle una ofrenda o la promesa de un servicio que le satisfaga.

2. En niveles superiores del juego hay otras formas de recuperar de la muerte a un personaje, como por ejemplo viajar al Hades, pero por su notable dificultad no son posibles para jugadores de niveles básicos.

3. La muerte mágica, aquella que se produce por algún hechizo (por ejemplo, recuerda que en la aventura de aprendizaje el personaje podía quedar convertido en una estatua de piedra), sólo puede evitarse con una doble acción: matar a quien provocó el hechizo que significó la muerte mágica y, simultáneamente, realizar un hechizo que contrarreste el anterior.

4. No importa el tiempo que haya transcurrido entre la muerte y la acción a realizar para evitarla, en el caso de salvar a un personaje de una muerte mágica. Pero debe tenerse en cuenta que en algunos casos la acción puede llegar demasiado tarde y, por lo tanto, el personaje muere definitivamente (en el ejemplo citado de la aventura de aprendizaje, pudiera ocurrir que, de alguna forma accidental, se rompiera la estatua de piedra en que se había convertido el personaje. En este caso la muerte mágica se convertiría en definitiva. Claro que, con un poco de imaginación, también se podría intentar solucionar el problema... Si invocamos con éxito a Apolo, dios de las artes, tal vez podría reconstruir la estatua y, de ser así, podríamos llevar a cabo la acción necesaria para evitar la muerte mágica. Recuerda que en la mitología griega, el único límite posible es el uso que hagas de tu propia imaginación).

5. Un personaje muerto definitivamente podría ser rescatado del Hades por uno o más de sus compañeros, cuando éste/os llegara/n a los niveles avanzados del juego y supiera/n cómo hacerlo.



Centauro

9.9 Intervención de los dioses

Tipos: Invocación, aparición, encuentro, enfrentamiento entre dioses. (Más posibilidades a partir de los niveles superiores.)

Reglas:

1. Las invocaciones se rigen por las reglas del capítulo 6.4. y la tabla de invocación del capítulo 12.4.

2. Las apariciones son creadas por La Moira según sus necesidades de creación de una aventura y pueden ser apariciones de cualquier signo y condición, tanto positivas como negativas o indiferentes para los personajes jugadores.

3. Los encuentros con dioses tienen lugar cuando uno o más personajes viajan al lugar de residencia de un dios o a algún lugar donde éste pudiera encontrarse.

4. El enfrentamiento entre dioses se produce siempre que dos o más divinidades defienden posturas contrarias e irreconciliables. Cuando esto sucede se enfrentan con sus propias puntuaciones (la tabla de atributos de los dioses se encuentra en el capítulo 12.4.) y siguiendo las mismas reglas de un episodio de enfrentamiento entre humanos (ver capítulo 9.2.) y utilizando el módulo que fuera aplicable en función del tipo de disputa que originara el enfrentamiento y siempre utilizando todos los dados del juego (el d10C y los 5d6C). Debe tenerse en cuenta que los dioses pueden resistir un ilimitado número de golpes (si te fijas en su tabla de atributos, verás que no recoge los puntos de golpe), por lo que la victoria de un dios se contará por asaltos (lee la regla 5 de este capítulo).

5. En un enfrentamiento entre dioses cada turno de ataque o defensa se considera un asalto. Los puntos de daño producidos en cada turno de ataque se anotan en un borrador hasta que una divinidad tiene 100 puntos de daño más que su/s oponente/s, momento en que la divinidad ha sido vencida y se retira a su morada. Si hay varios dioses en un enfrentamiento, se sigue hasta que sólo uno (o varios si están aliados) vence.

6. Como pudiera darse el caso que fuera difícil alcanzar la diferencia necesaria de 100 puntos de daño, La Moira debe

establecer al inicio de cada enfrentamiento el número de asaltos de que constará (siempre en número par y nunca inferior a 30 asaltos); al completar el número de asaltos establecido, vencerá aquel dios que haya recibido menor puntuación de daño. Así, si hay empate se prolonga el enfrentamiento con 8 asaltos más y, si persiste el empate, el enfrentamiento se da por finalizado sin que haya vencedor. En estos casos, si es necesario para el juego decidir de alguna forma la disputa de los dioses, se hace una tirada con una moneda a cara o cruz. Una vez finalizado un enfrentamiento entre dioses, el juego sigue con normalidad, alterándose sólo en función de lo que signifique la derrota o victoria de los dioses enfrentados.

7. Cuando una divinidad se enfrenta o combate junto a uno o más personajes, contra un enemigo que no tiene la ayuda de otra divinidad (si la hubiere, mientras los personajes combaten contra el enemigo humano o fantástico, los dioses se enfrentan según las reglas 4, 5 y 6, utilizando el módulo de "lucha" o "pelea", según sea el caso), debe considerarse a efectos del orden de combate como un personaje más, utilizando su propia puntuación de atributos y teniéndose en cuenta que sólo abandonará la lucha (retirándose a su morada) cuando reciba un número de puntos de daño igual o superior a la mitad de su puntuación de fuerza.

8. En algunas ocasiones puede ser necesario hacer una ofrenda a una divinidad para conseguir su ayuda o evitar su enemistad. Para que la ofrenda sea aceptada debe tenerse en cuenta que el ofrecimiento debe ser de su agrado, según las preferencias de cada divinidad (probablemente sería muy adecuado ofrecer un ciervo cazado por nuestro personaje a Artemisa, diosa de la caza, pero si le ofrecemos un delfín cazado a Poseidón, probablemente causaremos su ira. Para saber más de cada dios podemos consultar el glosario del capítulo 17).

9. Si una ofrenda es rechazada, normalmente sólo sucederá que el dios no acepta ayudar al personaje, pero si la ofrenda resulta ofensiva para la divinidad, seguro que el personaje pagará las consecuencias mediante un hechizo, la pérdida de algún objeto mágico o de cualquier conocimiento indispensable (La Moira es quien decide en estos casos, según la gravedad de la ofensa).

10. Los puntos necesarios para invocar a una divinidad pueden ser rebajados en 5 puntos (para divinidades protectoras) o en 10 (para el resto de divinidades), si antes de rea-



Auriga

lizar la tirada de invocación preparamos una ofrenda que La Moira acepte como del agrado de la divinidad a invocar.

11. Para intentar engañar a un dios y lograr un objetivo concreto, sólo puede usarse la imaginación o la ayuda indirecta (es decir, sin su intervención a favor nuestro en un enfrentamiento) de alguna otra divinidad (en el glosario se encuentran varios ejemplos al respecto, como pudiera ser la potestad del dios Hipno, capaz de adormecer al propio Zeus). Debe tenerse en cuenta que la mayoría de divinidades se negarán a enfrentarse a los dioses.

10. EL ENTORNO

En el juego del *Oráculo*, El Entorno (y especialmente el fenómeno socio político), debe servir a la Moira para saber dónde y cómo ubicar cada una de las aventuras, pudiendo utilizar cualquier otra información además de la recogida en este apartado.

El período de la Edad Oscura ha sido uno de los momentos históricos más difíciles de estudiar. Si bien se ha podido esgrimir la falta de escritura, las escasas representaciones artísticas o la pobreza de objetos encontrados en las tumbas como síntomas que hablan de una falta de prosperidad, la arqueología ha demostrado que la existencia de extracción de plata y la construcción de barcos, fueron los fenómenos que posibilitaron el desarrollo del período posterior. En efecto, este período, comprendido entre la caída del mundo Micénico y el surgimiento de las ciudades —estado en el s. VII a C.—, comienza con la invasión de los dorios que traen consigo el uso del hierro, las distintas costumbres fúnebres y un modo de vida nuevo. Pero además del padrón de poblamiento en la Grecia continental, dicha cultura provocó la migración de los griegos hacia las islas de la costa asiática y de Turquía, que originara posteriormente la base del mundo griego oriental. Sin embargo, como los invasores eran hablantes griegos procedentes de los límites del mundo Micénico, fueron solamente en un primer momento nómadas y pastores, dado que posteriormente se asentaron en comunidades que respondían a cierta forma política, social, económica y religiosa. En este sentido, se puede hablar de una cierta continuidad entre cada uno de los períodos.

Para el Juego del *Oráculo*, se admite entonces, la posibilidad de abarcar *El entorno*, sus caracteres y sus elementos claves a cualquiera de los dos períodos, posterior y anterior, al de la Edad Oscura. Le recordamos que el fin último es el placer del juego y no, convertirlo en un estricto conocimiento de los períodos o de sus fuentes.

10.1 Geografía

El condicionamiento geográfico, ha sido de fundamental importancia durante la evolución histórica del pueblo griego en el período de la Edad Oscura. La configuración del suelo y la directa relación con los mares, ha posibilitado no sólo una determinada forma de agricultura o ganadería, sino también un movimiento colonizador de gran envergadura.

Por su parte, la zona continental, constituida de largas e ininterrumpidas cadenas montañosas y de varias depresiones, muestra el particular fenómeno de que ninguna llanura alcanza una extensión superior a los doscientos cincuenta kilómetros de superficie. Esta fragmentación del suelo sería entonces, una de las causas principales por la cual, generalmente, no hubo solidaridad entre los pobladores de cada uno de los valles. Cada ciudad establecía sus propias colonias de acuerdo con el aislamiento cantonal. Sin embargo, más de una emprendedora comunidad de marinos o comerciantes, tenía por vecino un pueblo agricultor, tierra adentro, que apenas si conocía el mar o el comercio. Este no es el caso de corinto o Atenas que por sus posibilidades geográficas se configuraron como ejemplos de estados comerciales y agrícolas.

Otro fenómeno importante es el hecho de que Grecia mira hacia el sudoeste, sus montañas han seguido esa dirección y en consecuencia también sus valles y sus puertos que, por entonces, eran la guía de los tripulantes de cualquier navegación. Para la industria de barcos, la base era la madera de pinos, abetos y hayas, extraídas de los bosques que eran una característica distintiva del suelo de la zona.

Dentro del mundo insular Egeo, Creta es la segunda isla más extensa. En su costa septentrional, el terreno montañoso predomina en casi toda la zona excepto en la fértil llanura de Khania, donde por su gran altitud, el clima es muy suave con importantes precipitaciones en la primavera y el otoño. De todos modos la falta de agua durante el verano provoca la sequía de los ríos haciendo que ninguno de ellos sea, en definitiva, navegable. Quizás por esto, Creta ha sido eminentemente agrícola y no porque fuera extremadamente rica, sino porque sus recursos eran muy variados.

Las pequeñas islas, llamadas Cícladas, situadas también en el mar Egeo, han servido de puente natural entre Asia y Grecia y, aunque su suelo, por lo general rocoso, no ha sido muy rico, los pequeños espacios cultivables posibilitaron igualmente un lento desarrollo de la agricultura que originó las exploraciones marítimas y el posterior comercio con las regiones vecinas. Ahora bien, así como las Cícladas eran el paso natural entre Asia y Grecia, Chipre lo fue entre Europa y Asia. Su superficie, la hace ser la Isla más extensa del Mediterráneo Oriental en la que se destacan en la costa norte y oeste dos grandes macizos que llegan hasta la zona central. El resto de la superficie está constituida por llanuras por las que atraviesan importan-

tes ríos haciendo de Chipre una isla dotada de importantes puertos para las embarcaciones de la Época Oscura. Se debe tener en cuenta que durante el período anterior, el Micénico, el mar Mediterráneo constituyó desde el punto de vista geográfico un marco natural para el comercio. A través de la línea marítima occidental, Creta llegó hasta las costas del Adriático y, desde allí, las relaciones no sólo con la Grecia continental sino también hasta las islas Rodas y Chipre. Por su parte, el Mediterráneo Oriental, posibilitó el contacto desde la isla de Chipre, como centro de expansión, hacia importantes mundos: el egeo, el anatolio, el sirio y el egipcio. Un buen ejemplo para comprender éste mundo tan alejado en el tiempo, es ver qué dieta seguía el griego homérico a diferencia del clásico. Mientras que los héroes de Homero comían generalmente buey en tiempos de abundancia y pescado en tiempos de miseria, en el período posterior, el pescado era un alimento de lujo y las carne prácticamente desconocida. Esto, obviamente, indica un importante cambio no sólo desde el punto de vista de las conquistas y el comercio, sino también del suelo, en el cual han tenido lugar muchas tormentas que han barrido la superficie. Este es el caso de ciertas regiones donde hoy observamos simples cerros que, antaño fueron importantes colinas bordeadas de una planicie rica y profunda. Pero el clima, era para el griego mucho más que un epifenómeno natural, constituía el marco apropiado para disfrutar del ocio. En su obra, Hesíodo hace saber con claridad que odia a cuatro de los ocho vientos y que, el Bóreas “agita el

mar de Tracia y hace rugir a la tierra y a la selva”. Al resto, los considera “vientos inútiles, soliviantan el mar, y precipitándose sobre el oscuro abismo, terrible azote de los hombres, forman tempestades violentas. Y soplan acá y allá, dispersan las naves y extravían a los marineros; pues no hay remedio para la ruina de aquellos a quienes sorprenden en el mar. Y sobre la superficie de la tierra inmensa y florida, destruyen los hermosos trabajos de los hombres, llenándolos de polvo y horrible confusión”. Y justamente porque pocos pueblos han sido tan sociables, es que hay que abarcar los efectos del clima sobre la vida griega; el ocio fuera de la casa, y la conversación como medio educativo, representaban el aliento vital. El verdadero aprendizaje de un ateniense se lo efectuaba en las horas de reunión; la vida pública permitía que lo didáctico estuviera al alcance de todos.

Un exámen profundo sobre la incidencia de las condiciones físicas en la cultura griega, permite observar cómo se ha inmiscuido no sólo en la forma de vida sino también en ciertas concepciones de la actividad humana. Un ejemplo concreto, son las instrucciones dadas por Hesíodo respecto de las estaciones en las que se puede comenzar a navegar, aunque personalmente, lo considerara como “una aberración congénita”, cuando el fin es enriquecerse con el comercio. No hay que dejar de lado que Hesíodo era un granjero, acostumbrado al ritmo lento y pausado de la naturaleza y que su idea de la riqueza estaba sólidamente unida a los productos de la tierra.



“Juegos olímpicos”

Para Homero, por el contrario, en la Odisea; el mar representa la más alta forma de prestigio y las naves, magníficas, “no llevan pilotos ni timones como los demás bajeles, y no por ello ignoran los deseos de los hombres,... cruzan velocísimas el profundo mar, cubierto de bruma o neves, sin temor a ningún tropiezo ni pérdida”.

Y esto es tal vez lo que pensaron los dorios cuando, después de llegar, en el siglo XII a. C, hasta las fortalezas más importantes de la Argólida, Laconia y Mesenia, se lanzaron al mar para invadir Creta, Rodas, Citera, Melos y Tera que constituyen las islas de la zona meridional. Por su parte, los eolios que debieron emigrar ante el impacto de las invasiones, también buscaron la ruta del mar desde Tesalia, Fócide, Lócride y Beocia, hacia el Asia Menor e islas adyacentes como Lesbos o Ténedos. Pero fueron los jonios los que en el siglo XI, llegaron hasta el litoral del Asia Menor desde donde posteriormente, pudieron controlar las principales rutas comerciales. Y quizás porque Homero era un griego jónico, es que puede describir en la Odisea una de estas ciudades —puerto, con aguda minuciosidad: “Al llegar a la ciudad, rodeada de alto y torreado muro, y partida en dos por hermoso puerto de estrecha boca, donde los bajeles hallan seguro refugio, verás ante él un magnífico templo erigido a Poseidón junto al ágora, cuyo pavimento es de piedras de acarreo profundamente hundidas. Allí están los aparejos de negras aves, las gúmedas y los cables, las antenas, los aguzados remos... y los bien proporcionados navíos, sobre los que surcan gozosos la espuma del mar”.

10.2 Organización política y social

Durante el período de la Edad Oscura, la estructura de la sociedad estaba íntimamente ligada a la economía. El ideal sobre el que giraba la base del condicionamiento social era la autarquía, es decir, producir todos y cada uno de los elementos estrictamente necesarios para el consumo. Alrededor del dominio del noble se organizaba tanto la agricultura como la ganadería, siendo ésta la más importante. En la Odisea, por ejemplo, Homero presenta el modelo de explotación en la Isla de Itaca: Siempre había un esclavo preferencial al que respondían cuarenta hombres organizados en seis equipos de cuatro cada uno para atender las pjaras, siendo los restantes los encargados del ganado vacuno y las cabras. Sin embargo, en medio de este ambiente agrícola en el poema homérico se destaca la elegante finca del noble, con un pórtico y dos casas para el personal más doce establos para los animales. De este modo, la ganadería comprendía cuatro variedades fundamentales: vacas, cerdos, cabras y ovejas que a su vez se complementaba con otras actividades como la caza y la pesca. Ahora bien, estas actividades complementarias marcaban en forma bien diferenciada la estructura de la sociedad; la primera, sólo era practicada por los nobles mientras que la segunda consistía en una actividad vulgar porque el pescado no era un alimento muypreciado. Para la caza, los nobles según los mismos principios y leyes que para la guerra dado que no era contra los hombres sino contra los animales; una vez finalizada la cacería, el reparto de las piezas seguía formalmente la línea del reparto de los botines de la guerra.

Pero si bien la ganadería era, en general más fructífera, la agricultura era ideológicamente lo que caracterizaba la mayor o menor cultura de un pueblo: un territorio cultivado estaba, por tanto, mejor considerado que aquel que ni siquiera consu-

mía trigo. En la Odisea, se pueden ver a los reyes en sus dominios y cómo tanto esclavos como hombres libres trabajan la tierra. Sin embargo, lo llamativo es que tanto reyes como héroes no tienen a menos hacerlo: Laertes cava alrededor de la vid y Odiseo se jacta de poder abrir un surco tan recto como cualquier trabajador.

En todo caso, sea cual fuere la extensión de tierra, el autoabastecimiento era la norma de vida. En los ambientes más humildes, tanto los vestidos como los alimentos para la casa, eran hechos por las mujeres de la familia con la ayuda de una joven esclava pero si la familia disponía de mayores recursos, hasta podían fabricarse los utensilios de la granja. De todas maneras solamente eran dos los oficios especializados durante el período de la Edad Oscura: el de forjador y el alfarero. Éstos, llamados “*demiourgói*”, eran los hombres que trabajaban para el pueblo sin consumir ellos mismos el producto de su trabajo; más aún, eran los únicos oficios que tenían representantes divinos: Héfesto, el forjador y Prometeo, el dios del fuego pero en el culto del Atica, el dios de los alfareros. Otros artesanos sin especialización profesional distintiva fueron: el “*tékton*”, constructor de adornos de madera, barcos, casas, carros y naves y el “*skutotómos*”, los talabarderos. En general, no existían los talleres excepto el de los forjadores, cada artesano viajaba llevando sus utensilios. El jefe de cada dominio de tierras, poseía casi siempre lingotes de metal que había adquirido durante el comercio, el bronce y el hierro eran los más usados. El primero era (supuestamente) para la fabricación de armas, según se dice en la Iliada y en la Odisea y el segundo para la fabricación de los elementos agrícolas. Para la circulación de los bienes existía una forma de comercio interior más clara que exterior ya que el oficio de comerciante no era entonces practicado más que por los fenicios, los lemnios y, en algunos casos los cretenses, cuya actividad destacada era la piratería. Este oficio, no tenía en aquellos tiempos el sentido que hoy le damos, por el contrario, era una actividad noble. Para Menelao y Ulises era la fuente principal de riquezas porque todo lo robado en tierra junto con el botín constituía la mayor parte del tesoro de un noble. Respecto del comercio interior, la fórmula más común era la realizada entre familias, a través de regalos para contratar matrimonios o para asegurarse la hospitalidad.

Ahora bien, como se ha dicho, la tierra solamente podía ser de los nobles, los “*áristoi*” que además se consideraban a sí mismos como descendientes directos o remotos de algún dios, o bien de un héroe. Sus cualidades morales (que por otra parte, le eran exclusivas), iban acompañadas de una prodigiosa belleza física y un agudo valor para la batalla. El matrimonio, como en toda sociedad cerrada, estaba limitado a los de su grupo y, solamente entre familias adineradas que previamente ya los hubieran estipulado. Esto, hacía que la mayor parte de las veces se intercambiases las hijas o bien, las hermanas, llegando a practicar la endogamia.

En un estrato inferior, estaban aquellos que llevaban una serie de actividades sociales fundamentales para la cultura y la producción económica y que sin ser nobles, contribuían en lo económico, político o social de forma indispensable. Debajo de éstos, estaban los campesinos libres que constituían a su vez dos grupos bien diferenciados: los pequeños propietarios y los jornaleros. Los del primer grupo, se diferenciaban de los nobles solamente en la menor extensión de las tierras mientras que los segundos no pertenecían a ninguna estructura familiar y, por tanto, estaban desprovistos de toda seguridad dado que por su

estado no se les garantizaba ningún derecho ni la seguridad física. Si bien jurídicamente eran libres, socialmente estaban en la última categoría. Por su parte, el grupo de los esclavos (que no eran tantos), estaba conformado por aquellos individuos que formaban parte del botín de guerra, de un rapto o sencillamente de la piratería.

Por último, un cuarto grupo eran los sacerdotes, encargados de administrar los territorios sagrados de los santuarios y de realizar sacrificios, que aunque si bien no constituían ninguna casta o clase, eran suficientemente estimados por la sociedad y tenían abundantes riquezas. Los "mántis" poseían su don adivinatorio, otorgado por algún dios, que luego de un estado de demencia pasajero, lograban hablar por su boca durante la posesión. Los "demiurgos", eran los adivinos encargados de interpretar los signos de los sueños y los "oionopóloi" como Calcas, eran los que interpretaban los presagios según el vuelo de las aves. La curación a través de plantas era realizada por los médicos y era considerada una actividad profana. Luego de éstos, los heraldos, configuraban el último estrato profesional que tenía por meta convocar al pueblo en Asamblea y mantener su orden, servir como jueces en sorteos y en combates o ser auxiliar de su señor; en la mayor parte de los casos eran extranjeros y estaban ligados a las Musas.

En el aspecto político, la Grecia de Homero, careció de todo tipo de unidad. Los reinos estaban subdivididos en pequeños condados gobernados por algunas familias nobles. El rey

gobernaba directamente a sus géne y fratrías pero estaba limitado por el Consejo nobiliario. En realidad, los reyes de Homero, no se diferenciaban mucho de los del período Micénico aunque sí sólo en la función de tener el mando en la guerra y también la responsabilidad de la política exterior. Pero como en el aspecto social, en los jurídicos, la unidad estaba basada en la familia. De origen monogámico, la formación del nuevo grupo estaba a cargo del padre de la novia y del futuro esposo, quien fijaba la dote que iba a pagar por la futura mujer. El régimen patriarcal, hacía que la educación de los niños siempre estuviera a cargo del padre como así también que los hombres fueran los únicos a los que se les permitía el concubinato. Pero la familia abarcaba una comunidad de parientes que estaba más allá de la inmediata, formando unidades sociales como el clan, la fratría o la tribu. El primer grupo, al que pertenecía la nobleza, tenía un sistema jurídico estrictamente organizado cuyo castigo principal era la expulsión del convicto del grupo o del territorio. Pero la forma peor de los casos originaba guerras internas e inestabilidad. A lo largo del tiempo, estas luchas entre las familias se solucionaron haciendo que el culpable pagara un tributo anual y, con la formación de la "polis", estos asuntos fueron quedando cada vez más en manos de los tribunales. De todos modos como también los muertos pedían venganza, muchas familias recurrían a sus divinidades protectoras que componen gran parte de la mitología griega.



"Hades"

10.3 Religión

Es evidente que si se quiere comprender el fenómeno religioso del mundo griego, no se lo puede apartar de la idea socio-cultural del momento. Los dioses Olímpicos, eran adorados en todas partes pero, cada ciudad tenía si no sus propios dioses, al menos su propio culto. La complejidad de la religión, es decir de los dioses y sus mitos era de una deliciosa riqueza. Una de las formas de comprender las características de la religión primitiva, es observar el mundo presentado por Homero: la moral de los dioses está íntimamente unida a la de los hombres y de la época, todos los dioses viven en palacios en el Olimpo y poseen (como los nobles) una determinada extensión de tierra o mar; tal es el caso de Poseidón o Zeus. Pero su bien los dioses homéricos tienen sentimientos y pasiones como los humanos, la característica que los diferencia es su inmortalidad y su poder sobrehumano. Es en este sentido que el hombre griego, ya maravillado, ya aterrorizado frente a la Naturaleza, a un poder mayor que él, ha creado por asombro o por miedo estos seres poderosos que integran la mitología. Esto significa, que si los actos humanos eran visibles y tangibles, los seres que habían creado la activísima Naturaleza eran tan tangibles como ellos y por ende, superiores. Así, cualquier cualidad que hacía a un hombre superior (destreza, belleza o fuerza), lo era sólo y exclusivamente por obra de los dioses. Esto, no implicaba en absoluto que un individuo dotado de grandiosa belleza o destreza no debiera esforzarse; por el contrario la lucha para lograr un determinado objetivo, más que necesaria era indispensable. Más mientras el dolor y el sufrimiento iban abatiendo al héroe, los dioses desde el Olimpo observaban la vida de los humanos mientras disfrutaban de gozosos y continuos banquetes. Es en este aspecto donde se puede observar que dichos dioses carecían de cualquier forma de moral o rigor ético ya que pocas veces se los ve consolando a los humanos. No obstante el sesgo trágico no residía en que el griego pensara que la vida era una cosa sin sentido, muy por el contrario el placer descrito por Homero en las escenas de combate o bien en la vehemente atracción que sentían por todo tipo de actividad física, mental o emocional, refieren más que a un sentimiento de melancolía, a un profundo sentido que representaba el "ser mejor" y el más elevado entre los mortales. Pero la vida continúa siendo lo que es en todos sus rasgos primordiales. Una forma de comprender esta visión del mundo, es entender que el griego vivía entre dos fuerzas: Por un lado el profundo deleite por la vida, por otro, una clara seguridad de que ésta tenía una estructura inalterable. En una secuencia de la *Ilíada* leemos: "Tal como la vida de las hojas, así es la de los hombres. El viento esparce las hojas por el suelo; la selva vigorosa produce otras y éstas crecen en la primavera. Pronto viene una generación de hombres y otra termina".

Y aunque oímos cierto tono de resignación, y fatalismo (para el hombre están dadas las mismas condiciones que para los innumerables e indiferenciadas hojas), en el mundo griego no deja de existir el esfuerzo y la realización heroica.

Según la tradición homérica, la familia de los dioses estaba perfectamente constituida, los doce integrantes habitaban en las más altas cumbres de Grecia, el "Olimpo" tesalio, desde donde "el padre de los dioses y de los hombres" vigilaba el destino del Mundo. Los dioses Olímpicos eran: Zeus, Hera, Atenea, Apolo, Artemisa, Hermes, Hefestos, Hestia, Leto, Démeter, Ares y Afrodita. Entre las grandes divinidades que no moraban en el Olimpo encontramos a Poseidón, que residía en los abismos; Haides, que gobernaba las profundidades de la Tierra; y Dionosio que era una divinidad errante y terrestre. Sin embargo, no se puede decir que estos dioses privaran al hombre de la última decisión, el héroe podía optar entre seguir la voluntad divina o la propia siendo él el único y último responsable de sus acciones. Pero si por un lado, los dioses regulan el orden del Mundo, por otro, se encuentran sujetos a él, puesto que existía aún antes que ellos. Estas deidades tribales existen simultáneamente en dos planos: como dioses individuales y como una comunidad que guiaba a toda la raza griega. Pero el griego no se complacía solamente en que sus creaciones sólo fuesen simétricas o arquetípicas, el universo en su conjunto debía ser absolutamente proporcionado. Había una tendencia a imponer normas fijas donde, realmente, no las había; la razón de su comportamiento se basaba en un convencimiento de que todo el Mundo (o la Naturaleza), era una unidad que incluía el plano físico, moral y religioso. Los dioses de la tribu, del clan o de las familias actuaban como protectores y se les concedía un gran respeto, era necesario ofrecerle sacrificios y no fomentar ningún tipo de irregularidades que pudieran irritarlos. Mas aunque sí eran superiores al hombre existía un poder superior a los dioses llamado "Anánke" (lo que debe ser) o, "Moirá" (la fatalidad distribuidora). Este poder sombrío y superior, contenía la base exclusiva. Si tenemos en cuenta que los primitivos griegos no formaban una nación coherente, es fácil entender que durante siglos estos grupos de personas estuvieron llenando de un lado a otro, estableciéndose entre pueblos vecinos o imponiendo su dominio y por ende su religión. De origen "natural" el politeísmo griego de los tiempos primitivos fue haciéndose cada vez más complejo llegando a formar un sistema armónico presidido por Zeus, padre de los dioses y los hombres. Y allí, en el Olimpo, también los dioses helénicos tribales y celestes, los dioses y diosas de la naturaleza (supuestamente no helénicos), una multitud de espíritus y demonios, los "dáimones", junto con otras abstracciones personificadas como la Justicia, (Tiqué), o la Ley, (Thémis).

11. OBJETOS Y ANIMALES COMUNES

En el transcurso de las aventuras del juego del *Oráculo* los objetivos y animales comunes aparecerán en multitud de ocasiones, ya sea como componentes del entorno (por ejemplo, los huesos de ave de la aventura de aprendizaje) o con una función dentro del juego (por ejemplo, las ovejas que cuidaban los pastores en la aventura de aprendizaje). Como no será posible que un personaje pueda determinar de antemano cuándo un objeto o animal común pueda ser de utilidad, lo mejor será utilizar la perspicacia y el sentido común para no abandonar algo útil o no cargar con algo sin ningún interés. Tampoco hay que preocuparse en exceso, aunque debe tenerse muy en cuenta, éste suele ser un aspecto secundario del juego. No obstante deben tenerse en cuenta dos importantes consejos: algunos objetos son a veces imprescindibles (por ejemplo, si deseamos escalar una montaña necesitaremos al menos una cuerda); si cargamos con demasiados objetos (o armas) La Moira penalizará algunos atributos de nuestro personaje a causa del exceso de peso.

En líneas generales tu personaje debería poseer ciertos objetos para vivir una aventura, siempre dependiendo de si viaja solo o en grupo y hacia dónde se dirige. Resulta evidente que si debe cabalgar por una zona desértica debería transportar algunos odres de agua, y si desea entrar en una gruta profunda deberá encender una antorcha. Cuando un personaje comienza una aventura no lleva consigo ningún objeto, pero puede utilizar su dinero para comprar los que crea oportunos cuando se le presente la oportunidad. Hay muchos objetos (y alimentos) que resulta posible comprar, por ello la lista de este capítulo es breve y muy dispar, con objetos muy distintos. Será La Moira quien, en el momento de preparar una aventura, ponga precio (siempre lógico) a cualquier tipo de objeto. También debe tenerse en cuenta que, por ejemplo, no tendrá el mismo valor una manzana en una zona agrícola que en un lugar inhóspito, y también pueden darse diferencias de calidad, por lo que el precio que aparece en la lista es sólo un precio medio.

Recordar también que las armas que pueden utilizarse en los niveles básicos del *Oráculo* y algunos tipos de propiedades ya se comentaban y tasaban en los capítulos 6.5. y 7.2. respectivamente.

Respecto a los animales comunes pueden encontrarse de dos tipos: domésticos y salvajes. Los animales más corrientes de entre los domésticos ya aparece tasados en el capítulo 7.2. y puede servir como orientación para usar otros animales domésticos que no aparecen en la lista. Si lees el mencionado capí-

tulo te darás cuenta que deben realizarse ciertos ajustes de tarifas según se trate de compra o venta del animal. Estos animales pueden usarse de distinto modo durante el juego, pero siempre siguiendo el sentido común (podemos asar y comer un carnero, un perro podría servir como guardián, etc. Poner al carnero de guardián o asar y comerse al perro no sería demasiado lógico).

Los animales salvajes no pueden comprarse ni venderse, y siempre se comportan según su naturaleza (un ciervo será pacífico y huirá si descubre al hombre, un jabalí atacará si se sien-



Rapsoda



Medusa

te acosado, etc.), debiendo tener en cuenta las características de cada animal salvaje si se decide introducirlos en una aventura. También debe observarse la lógica geográfica e histórica respecto a la utilización de estos animales: no sería nada correcto encontrar una manada de elefantes cerca de Atenas o una serpiente cascabel cerca de Delfos, o utilizar en la aventura animales desaparecidos como el diplodocus o por aparecer aún en la historia, como un simple pastor alemán. En este capítulo encontrarás algunas puntuaciones de animales salvajes que pueden aparecer en una aventura del *Oráculo*, teniendo en cuenta que si se quiere introducir algún otro animal, deberá antes crearse su tabla de atributos siguiendo las pautas lógicas de la que aquí aparece. Por último debe tenerse en cuenta que si se produce un encuentro con un animal salvaje, tal vez no sea necesario enfrentarse a él y, sólo deberemos hacerlo si nos ataca o queremos cazarlo por alguna causa justificada (ofrenda a los dioses, alimentación propia, etc.). Para los enfrentamientos con

animales salvajes lee el capítulo 9.2. teniendo en cuenta que si el animal huye de nosotros y queremos ir tras él (como podría ser el caso de un ciervo que deseamos cazar), debe utilizarse también el episodio de acción llamado "persecución" (ver el capítulo 9.5.). Recuerda que algunos animales salvajes, como el delfín o el toro, se consideran sagrados y por tanto, a efectos del juego, animales fantásticos.

LISTA DE OBJETOS COMUNES

Sierro	40 Ob	Tela	11 Dr
Espejo común	2 Dr	Quitón	12 Dr
Odre	35 Ob	Peplo	20 Dr
Krátera	3 Dr	Mesa	4 Dr
Jarra	4 Dr	Taburete	2 Dr
Copa	1 Dr	Reclinatorio	17 Dr
Cuerda	2 Dr	Acete	5 Dr el odre
Red pequeña	4 Dr	Fruta	1 Dr la pieza
Aparejos pesca	20 Dr	Vino	4 Dr el odre
Clavos	40 Ob	Agua	2 Dr el odre
Martillo	10 Dr	Pescado	2 Dr ración
Trigo	2 Dr el haz	Carne	3 Dr ración

LISTA DE ATRIBUTOS DE ANIMALES SALVAJES

Debe tenerse en cuenta que, a efectos del juego, un animal salvaje se supone carente de habilidad, puesto que en principio esta característica es exclusiva de los humanos, divinidades o seres fantásticos. La casilla "dados" hace referencia al número de dados con los que jugará el animal en caso de ser necesario.

Todos estos atributos de animales deben considerarse como atributos medios, por lo que pueden ser variados por La Moira, según se trate de ejemplares hembra, cachorros, venenosos o no, etc. (en función de las características de cada animal) pero siempre antes de comenzar una aventura. Recuerda que cazar un animal salvaje no otorga puntos de héroe.

	P. golpe	Dados	Fuerza	Intelig.	Agilidad	Velocidad	Consti.
Ciervo	24	d10C	12	4	25	35	24
Jabalí	20	d10C	21	2	3	19	28
Águila	9	d3C	10	2	40	38	8
Halcón	11	d6C	14	3	45	40	8
León	60	3d6C	60	9	20	32	40
Pato salvaje	7	d3C	7	2	30	37	6
Lobo	18	d10C	16	8	31	34	16
Foca monje	14	d6C	19	6	10	10	20
Serpiente	7	d6C	20	1	11	6	4
Escorpión	3	d3C	20	0	2	3	2
Lince	11	d6C	8	3	35	33	8
Oso	70	3d6C	90	10	15	25	170
Cabra montesa	24	d10C	30	6	27	30	26
Pulpo	11	d6C	14	2	10	8	5
Marrajo	50	3d6C	50	5	8	16	22

12. LOS PERSONAJES NO JUGADORES (PNJ)

Los PNJ, abreviatura de “personajes no jugadores” son controlados en todo momento por La Moira, quien realiza las tiradas que determinan las acciones de estos personajes o toma sus decisiones. En el juego del *Oráculo* hay cinco tipos de PNJ: los animales salvajes y domésticos, que en lo concerniente al juego ya han sido tratados en los capítulos 7.2. y 11; los humanos, los seres fantásticos; los héroes y semidioses, y los dioses. En los siguientes capítulos se completa la información sobre los cuatro tipos de PNJ aún no tratados en profundidad.

12.1. Los humanos

En el juego del *Oráculo* aparecen con asiduidad PNJ humanos de características muy dispares; son los personajes que habitan los escenarios por los que transcurre una aventura y que, en su relación con los personajes jugadores (aquellos controlados por cada jugador) pueden tener una actitud de amistad, de enemistad, de indiferencia, etc. ocupando todas las posibilidades de relación entre seres humanos. Para decidir cómo reaccionan unos PNJ en una situación determinada sirven las mismas reglas que para las acciones de los personajes jugadores, sólo que en el caso de PNJ es La Moira quien controla al personaje. Cualquier tipo de PNJ humano puede participar en el juego, siempre que se siga la lógica del mundo del *Oráculo* (sería estúpido hacer aparecer a un japonés haciendo fotos a nuestros personajes), por lo que será necesario establecer los atributos de un PNJ humano cuando la Moira prepara la aventura. No es necesario establecer los atributos de todos los PNJ humanos que aparezcan en la aventura, sino tan sólo de aquellos que van a tener un papel determinante en el juego. Podría ser que las acciones de los personajes jugadores hicieran necesario que un PNJ humano, que en principio no era importante en la aventura, se convirtiera en indispensable; en este caso La Moira puede improvisar sus atributos o, simplemente, copiar los atributos modelo que se presentan en este capítulo.

Como queda dicho, en el juego del *Oráculo* pueden aparecer multitud de PNJ humanos, por lo que sólo aparecen como modelo en este manual algunos de los tipos de PNJ humanos más habituales. Bastará que La Moira utilice estos modelos para crear nuevos tipos de PNJ humanos, ajustando los atributos en función de las características de cada personaje (por ejemplo, entre dos mujeres campesinas, la más atractiva tendrá mayor

puntuación de apariencia, aunque en el resto de atributos ambas tengan la misma puntuación. También resulta evidente, en otro ejemplo, que un guerrero persa tendrá atributos similares a un guerrero espartano, por lo que los atributos base de esta clase de personaje jugador servirán también para un PNJ guerrero persa. Las posibilidades de puntuación variable de los atributos base puede ser tan extensa como se quiera). Los conocimientos de un PNJ humano son adjudicados por La Moira, siempre siguiendo la lógica de la clase de PNJ humano al que corresponda el personaje y sus peculiaridades (el guerrero persa, por ejemplo, será obligatoriamente conocedor del idioma y mitología persa, además de poseer otros conocimientos como el de algunas armas de guerra, etc.).

Las puntuaciones de la tabla de PNJ humanos corresponden sucesivamente a: puntos de golpe (1), puntos de salud (2), dado para tiradas (3), habilidad (4), fuerza (5), inteligencia (6), agilidad (7), velocidad (8), constitución (9), carisma (10), sabiduría (11), actitud (12), intuición (13), apariencia (14) y prestigio (15). El número entre paréntesis al lado de cada atributo sirve para localizarlo con mayor facilidad en la tabla de PNJ humanos.

En el momento de crear una nueva tabla de PNJ humano o cuando se ajuste uno de los modelos, deben tenerse en cuenta algunas cuestiones importantes: la fuerza no indica sólo la fuerza física, sino la cantidad de poder de cada personaje, por eso el político o el rey tienen mayor puntuación en este atributo que un leñador. La habilidad, por ejemplo, puede ser manual cuando se trata de un artista, pero será habilidad política cuando se trate de un rey. Asimismo el prestigio se puntúa en función del prestigio social de cada clase de personaje, más que por su utilidad o capacidad.

Por último deben tenerse en cuenta algunos factores de coincidencia de clase: por ejemplo, si creamos la tabla para una campesina anciana, sus puntuaciones deberán tener en cuenta las tablas de “campesino” y “anciano” para obtener la puntuación media que le corresponde, ajustando dicha puntuación a la baja en los atributos que en el juego del *Oráculo* se consideran masculinos (fuerza, velocidad y constitución) y a la alta en los atributos que se consideran femeninos (habilidad, agilidad y intuición). No debe olvidarse que los atributos medios de las clases de personajes que pueden ser “personajes juga-

TABLA PNJ HUMANOS

Clase	Atributos														
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
Jinete	14	14	10C	12	16	14	10	8	12	10	12	12	9	12	12
Buflán	12	8	6C	16	16	6	11	10	15	7	7	5	11	2	4
Leñador	16	16	6C	14	20	8	6	7	20	8	7	7	7	6	7
Pastor	11	14	6C	14	13	9	8	7	14	8	9	8	12	7	7
Campesino	12	14	6C	14	15	11	7	7	16	9	10	9	12	11	10
Pescador	12	14	6C	16	14	11	8	7	16	10	11	10	12	11	9
Esclavo	12	10	3C	14	18	10	8	7	12	2	12	5	10	2	2
Muchacha	9	12	6C	14	11	8	11	6	8	8	10	10	10	10	6
Muchacho	10	12	6C	11	12	8	9	8	10	7	10	10	9	8	6
Niño	7	10	3C	9	4	6	10	5	6	5	4	10	9	9	5
Adivino	10	12	10C	8	9	14	6	6	7	10	16	11	25	12	14
Anclano	8	8	6C	8	4	11	3	3	6	13	25	18	14	5	23
Marino	14	17	10C	17	16	12	9	8	17	11	12	11	12	14	12
Filósofo	22	17	2d6C	11	11	25	7	7	9	16	25	18	15	12	21
Artista	22	17	10C	25	14	20	10	7	11	12	18	25	13	16	22
Político	23	17	2d6C	20	22	23	8	7	10	25	20	20	17	18	23
Rey	28	20	3d6C	15	25	18	6	7	12	20	16	18	14	22	25

dores" (colono, amazona, guerrero espartano, asclepiada, sibila y atleta) también sirven como modelo para la creación de PNJ humanos. En el caso de los esclavos debe ajustarse su propia tabla con aquella de la ocupación que se les da.

Una puntuación igual o mayor a 25 en tres o más atributos, daría al PNJ humano la categoría de héroe, por lo que no es posible utilizar estas puntuaciones para un PNJ humano.

12.2. Los seres fantásticos

Hay una multitud de seres fantásticos de todo tipo en la mitología griega, así como en otras mitologías contemporáneas. Incluso dentro de un tipo de animal fantástico, suele aparecer algún ejemplar concreto, con nombre y facultades propias (es el caso de la Hidra de Lerna, lee en el glosario esta voz y la de "hidra"). En este manual aparecen reseñados sólo algunos de estos seres, puesto que resulta imposible hacerlo con todos. Si La Moira conoce suficientemente la mitología, pueden añadirse al juego nuevas tablas de seres fantásticos.

Aparte de lo ya comentado en otros capítulos de este manual, deben tenerse en cuenta dos nuevas reglas para el uso de los PNJ seres fantásticos:

1ª. Un animal fantástico podría haber recibido una herida o tener algún tipo de percance físico al aparecer en una aventura. También podría tratarse de un ejemplar joven de la especie. En estos casos debe utilizarse para el juego la tabla para seres fantásticos heridos o disminuidos. Esta regla no es aplicable cuando el animal sufre la herida o el percance durante el transcurso de un enfrentamiento (o en otro episodio de acción donde, parcialmente, haya un enfrentamiento) contra, o junto a, los personajes jugadores, pero sí dentro de la aventura en cualquier otra situación.

2ª. Cada animal fantástico tiene una actitud concreta, que puede ser positiva, negativa o neutra (en la tabla, y respectivamente, simbolizadas por los signos +, - y =). El tipo de actitud hace referencia a su relación con los humanos (y por

tanto, también con los personajes jugadores); así un animal fantástico con actitud positiva será un excelente aliado, colaborador o benefactor, mientras que otro de actitud negativa siempre será enemigo. Los animales de actitud neutra per-



Cortesana

TABLA DE ATRIBUTOS DE SERES FANTÁSTICOS

Actitud	Habilidad	Fuerza	Inteligencia	Agilidad	Velocidad	Constitución	Puntos de golpe	*	
+	Arión	26	32	20	25	37	25	45	30
+	Balio	30	32	5	42	45	25	Imortal	30
-	Caribdis	40	100	10	105	100	50	225	90
=	Cíclopes	40	80	6	14	15	35	135	46
-	Cerbero	16	80	7	18	25	15	126	41
=	Centauros	36	68	50	35	45	23	41	43
+	Cercopes	60	12	25	14	13	5	14	20
=	Cerynitis	28	24	5	63	Imbatible	20	32	29
+	Delfín	30	32	20	35	45	20	32	31
=	Demonios	28	60	30	42	30	25	54	38
=	Delfina	14	24	25	21	15	10	32	20
=	Dríadas	20	32	30	21	15	28	54	29
-	Esfinge	28	80	50	77	50	28	50	52
=	Gigantes	40	100	70	63	40	50	225	84
=	Dríadas	20	32	30	21	15	28	54	29
-	Esfinge	28	80	50	77	50	28	50	52
=	Gigantes	40	100	70	63	40	50	225	84
=	Grifo	28	36	15	42	63	25	59	38
-	Górgonas	30	40	30	32	23	30	Sólo se vence con la magia	47
=	Hecatonquiros	70	140	70	52	37	34	270	96
-	Hidra	12	80	25	21	15	28	113	42
=	Ma. Cabrío	28	40	5	35	30	20	36	31
-	Minotauro	36	60	7	42	30	25	126	47
=	Memnónidas	6	8	3	67	75	3	27	27
+	Ninfas	100	40	30	42	25	12	54	43
-	Onocentauro	36	76	40	35	40	22	50	43
+	Pegaso	30	32	20	123	113	25	67	59
=	Pitón	28	60	15	91	58	26	54	47
=	Quimera	28	60	25	70	40	24	100	50
=	Sátiros	28	60	50	35	30	20	54	40
=	Sirenas	32	52	25	35	35	20	54	36
+	Talos	24	120	6	14	15	40	Invulnerable, ver en glosario "Talos"	98
-	Tequinos	30	60	25	42	40	22	67	41
-	Tifón	38	200	70	60	37	100	450	136
=	Toro	28	80	6	35	25	28	90	40
-	Verraco	20	24	5	25	13	8	45	20
+	Xanto	30	32	5	42	45	25	Imortal	30

* Puntos de héroe que se consiguen con su derrota. A sumar si la actitud era negativa, a restar si la actitud era positiva.

tenecen a especies que pueden dar tanto ejemplares negativos como positivos; en el juego será La Moira quien predetermine la actitud de cada ejemplar de esta especie que pueda aparecer en el juego. Los personajes jugadores deberán utilizar sus recursos para conocer la actitud concreta de un ejemplar perteneciente a una especie neutra, puesto que podrían matar a un animal benefactor o fiarse de un animal que pretende destruirlos.

Debéis recordar que algunos animales fantásticos sólo se pueden vencer con el ingenio y algunos elementos mágicos (ver, por ejemplo, en el glosario "Medusa"). Para conocer las características generales de cada animal fantástico podéis consultar el capítulo 17, dedicado al glosario, aunque, dentro del

juego, La Moira sólo debería dejaros consultar dicho glosario en función de los conocimientos de vuestro personaje (si conoce la mitología griega podrá consultar casi cualquier animal fantástico, exceptuando aquellos que puedan pertenecer a otra mitología desconocida para él).

12.3. Los héroes y semidioses

En las narraciones de la tradición griega aparecen numerosos héroes que protagonizaron un gran número de hazañas y acciones heroicas. A efectos del juego del *Oráculo*, un héroe (vuestros personajes aspiran a serlo) será aquel cuyas puntuaciones

TABLA DE ATRIBUTOS DE SERES FANTÁSTICOS HERIDOS O DISMINUIDOS

	Actitud		Habilidad	Fuerza	Inteligencia	Agilidad	Velocidad	Constitución	Puntos de golpe
42	+	Arión	13	8	20	7	15	25	10
42	+	Balio	15	8	5	12	18	25	Inmortal
24	-	Caribdis	20	25	10	30	40	50	50
65/12	=	Cíclopes	20	20	4	4	6	30	30
11	-	Cerbera	8	20	7	5	10	15	28
60/11	=	Centauros	18	17	50	10	18	23	9
29	+	Cercoopes	30	3	25	4	5	5	3
41/8	+	Cerynitis	14	6	5	18	Imbatible	20	7
43	+	Delfín	15	8	20	10	18	20	7
54/10	=	Demonios	14	15	30	12	12	25	12
28/5	=	Delfina	7	6	25	6	6	10	7
40/8	=	Dríadas	10	8	30	6	6	28	12
14	-	Estínges	14	20	50	22	20	28	11
118/22	=	Gigantes	20	25	70	18	16	50	50
10	-	Grifo	14	9	15	12	25	25	13
14	-	Górgonas	15	10	30	9	9	30	Sólo se vence con la magia
135/25	=	Hecatonquiros	35	35	70	15	15	34	60
11	-	Hidra	6	20	25	6	6	28	25
42/8	=	Ma Cabrio	14	10	5	10	12	20	8
12	-	Minotauro	18	15	7	12	12	25	28
386/7	=	Memnónidas	3	2	3	19	30	3	6
61	+	Ninfas	50	10	30	12	10	12	12
11	-	Onocentauro	18	19	40	10	16	22	11
82	+	Pegaso	15	8	20	35	45	25	15
66/12	=	Pitón	14	15	15	26	23	26	12
69/13	=	Quimera	14	15	25	20	16	24	22
55/10	=	Sátiros	14	15	50	10	12	20	12
51/10	=	Sirenas	16	13	25	10	14	20	12
117/27	+	Talos	12	30	6	4	6	40	Invulnerable, ver en glosario "Talos"
11	-	Telquinos	15	15	25	12	16	22	15
36	-	Tifón	19	50	70	17	15	100	100
58/11	=	Toro	14	20	6	10	10	28	20
5	-	Verraco	10	6	5	7	5	8	10
36	+	Xanto	15	8	5	12	18	25	Inmortal

* Puntos de héroe que se consiguen con su derrota. A sumar si la actitud era negativa, a restar si la actitud era positiva. En la actitud neutra la primera puntuación corresponde al ejemplar positivo, la 2ª al negativo.

de atributos tengan, al menos, 3 características con 25 o más puntos.

Algunos héroes de la mitología griega murieron en el curso de alguna de sus acciones o, simplemente, de viejos, otros alcanzaron una cierta divinidad que les equiparó, en prestigio y poder, a los dioses menores. A efectos del juego del *Oráculo* los grandes héroes griegos son considerados todos como semidioses, lo cual significa que pueden ser derrotados pero no muertos, habiendo alcanzado la inmortalidad como justo premio a su condición de divinidad menor. Para alcanzar esta categoría de gran héroe, se necesitan al menos tres atributos con una pun-

tuación igual o superior a 100 puntos, por lo que cualquier personaje jugador aún está lejos de lograr alcanzar este estatus semidivino; pero no desesperes, en los niveles superiores del juego cualquier personaje podrá lograrlo si se lo propone.

Dependiendo de la imaginación y conocimientos mitológicos de La Moira, se podrán crear tablas para nuevos héroes, aunque con las que aparecen en este capítulo es más que suficiente para jugar en los niveles básicos del *Oráculo*.

Por último debe tenerse en cuenta que un héroe puede aliarse con nuestros personajes pero, también, en contra de ellos, siempre que su actuación se ajuste a la biografía de cada héroe

TABLA DE ATRIBUTOS DE HÉROES Y SEMIDIOSES

	Habilidad	Fuerza	Inteligencia	Agilidad	Velocidad	Constitución	Carisma	Sabiduría	Actitud	Intuición	Apariencia	Prestigio
Acteón	80	99	101	92	94	20	62	50	90	90	100	115
Aquiles	120	150	100	90	88	23	150	55	135	160	185	155
Atalanta	100	110	100	200	250	19	70	50	130	130	250	225
Áyax	110	135	100	100	80	21	75	58	100	100	160	130
Belerofonte	160	180	180	140	107	24	80	70	200	250	233	180
Cástor	93	108	102	91	80	23	60	50	99	87	155	122
Diómedes	90	100	100	93	90	20	69	59	90	90	150	120
Eúfemo	160	190	85	90	100	25	60	60	130	130	165	150
Eurídice	85	95	98	90	75	21	61	54	92	92	185	121
Falero	83	94	404	89	85	22	65	56	94	81	109	120
Filoktetes	120	150	100	100	100	22	70	52	135	138	170	155
Harpálice	90	110	110	94	85	21	68	58	92	82	190	120
Héctor	120	156	120	95	108	21	150	60	140	150	195	160
Heracles	150	250	100	160	160	28	60	50	200	150	250	250
Hipólita	115	140	110	110	95	20	75	50	130	132	195	168
Jasón	150	195	125	140	105	23	79	57	145	135	160	160
Minos	120	150	90	100	105	23	79	57	145	135	160	160
Orfeo	100	120	100	100	80	21	69	50	135	90	160	130
Paris	92	105	105	90	85	21	65	52	95	85	180	125
Perseo	125	170	180	95	105	24	80	70	180	180	190	195
Polideuco	95	200	105	90	85	22	70	54	105	94	160	125
Prometeo	98	118	170	92	88	20	75	70	110	95	155	128
Teseo	125	180	120	96	100	22	84	60	180	150	180	192
Ulises	150	160	170	98	103	21	160	68	190	155	185	190

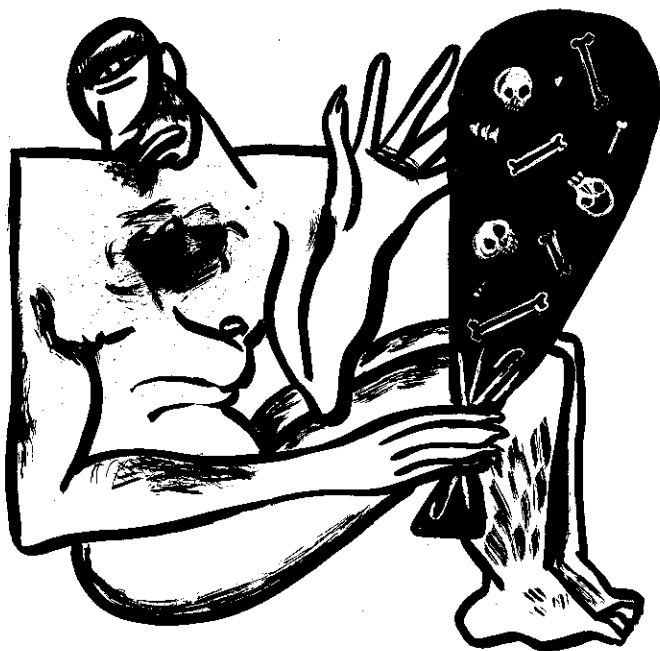
y que ésta no suponga una acción ignominiosa (para recordar en qué consisten este tipo de acciones, repasa el capítulo 7.4.).

12.4. Los dioses

El tema de los dioses se ha comentado suficientemente a lo largo de este manual. Para aquellos que puedan estar interesados en conocer algunas cosas más sobre la mitología-religión

griega, en el capítulo 18 pueden encontrar un listado de fuentes históricas y bibliografía, donde poder consultar y aprender mucho más sobre este apasionante tema. A efectos del juego del *Oráculo* baste con decir que los dioses son indestructibles para los humanos, por lo que se les puede engañar, incluso vencer con ayuda de otro dios, pero nunca matar (repasa si es necesario el capítulo 9.9.).

Entre los dioses hay diferentes categorías que no es necesario conocer para poder jugar, por lo que ahorraremos dicha distinción



Cíclope



Titán

que, generalmente, se comenta en el glosario. Precisamente en el capítulo 17, dedicado al glosario, podrás encontrar la definición de la mayoría de dioses griegos que pueden formar o forman parte del juego, sin embargo hay muchos más, puesto que las tradiciones griegas narran la existencia de dioses menores por doquier, llegando incluso a haber dioses particulares para cada familia. Teniendo en cuenta todo esto, y si bien se permite crear alguna nueva tabla de dioses si los jugadores son expertos en mitología, las tablas de dioses que se presentan en este capítulo son más que suficientes para jugar al *Oráculo* en cualquiera de sus niveles.

Son tres los tipos de tablas que se han creado respecto a los dioses: Tabla de Invocación, Tabla de Atributos y Tabla de Potestades. La primera y segunda abarcan a todos los dioses que proponemos que entren en el juego, pero la tercera sólo abarca a algunos de los dioses que pueden entrar en el juego con mayor frecuencia; de hecho, esta Tabla de Potestades sólo es un ejemplo-ayuda de cómo pueden utilizarse los dioses en una aventura, por lo que cualquier jugador podrá deducir las potestades de otros dioses (o más potestades de los dioses que aparecen en la tabla) al leer sus biografías en el glosario.

TABLA DE POTESTADES

ATRIBUTOS	DIOS	POTESTADES
Dios supremo de los cielos y la tierra	ZEUS	El clima y el orden en el cosmos, protector de la humanidad.
Diosa suprema, reina de los cielos.	HERA	Protectora de la mujer y del matrimonio.
Dios del sol, de la verdad y de la luz.	HELIOS	Puede curar o causar ceguera. Se le invoca en los juramentos.
Dios del fuego, de la artesanía, de la manufactura y de las artes.	HEFESTOS	Puede forjar armas o joyas mágicas.
Dios de los mares y de todas las criaturas marinas.	POSEIDÓN	Con su tridente agita el mar y parte las rocas.
Dios de la salud, de las ciencias, de las artes, de la agricultura y de la ganadería.	APOLO	Da y quita la salud, protector del derecho y el orden. Benefactor de los colonos.
Dios y señor supremo de los vientos.	EOLO	Puede dar una bolsa de vientos para ser usada cuando se desee.
Diosa del alba, por la mañana avisa a Helios.	EOS	Puede invocar para que amanezca más pronto.
Diosa del amor y la belleza.	AFRODITA	Se suele invocar para conseguir el amor de otra persona.
Dios, no oficial, de la vegetación.	ADONIS	Hace florecer y marchitar la vegetación.
Dios de los infiernos, rey de las almas de los difuntos.	HADES	No permite volver de los infiernos, pero, con ingenio, algunos héroes lo lograron.
Diosa de los cazadores, marinos y pescadores.	BRITOMARTIS	Ninfa de la diosa Artemisa, puede proteger de los peligros.
Dios de los caminantes, pastores, comerciantes y bribones.	HERMES	Protege atletas, puede multiplicar ganados. Muy útil para utilizar la picaresca. Posee varios elementos mágicos.
Dios de la guerra y la lucha salvaje e indisciplinada.	ARES	Puede ayudar en los combates, batallas y en la lucha atlética.
Diosa de la discordia y la pelea. Hermana de Ares.	ERIS	Puede interceder en una pelea o reyerta. También sirve para causar discordia.
Dios antiguo de la vegetación. Muy venerado por los espartanos.	JACINTO	Protege a los espartanos en particular. Puede proceder como le pidamos con la vegetación.
La diosa más popular de Grecia. Diosa virgen de la caza y de los cazadores. Señora de los animales.	ARTEMISA	Castiga con dureza a quien la ofende. Puede protegernos de los animales o hacer que alguno nos ayude.
Dios de la salud, discípulo del centauro Quirón.	ASKLEPIO	Sana enfermos o heridos; también revive muertos recientes. Protege a los asclepiadas.
Diosa de la salud, hermana o esposa del dios Asklepio.	HIGIA	Al igual que Asklepio puede sanar. Pero no revivir muertos.
Fue diosa de la Luna y ahora, desde el Hades, reina de los hechizos.	HÉCATE	Puede ayudar en los hechizos y atemorizar en las noches de luna llena.

TABLA DE ATRIBUTOS DE LOS DIOSES (I)

	Habilidad	Fuerza	Inteligencia	Agilidad	Velocidad	Constitución	Carisma	Sabiduría	Actitud	Intuición	Apariencia	Prestigio
Adonis	600	550	520	600	575	700	700	570	400	425	1.000	750
Afrodita	525	500	600	570	500	500	750	600	650	700	1.000	850
Apolo	1.000	820	790	800	750	825	900	800	750	675	990	900
Ares	800	900	675	820	800	800	850	700	780	670	720	790
Aristeo	650	600	615	620	520	590	725	650	680	615	600	660
Artemisa	900	800	800	780	780	700	900	820	710	80	990	900
Asklepio	700	650	800	620	600	590	700	880	800	620	640	800
Atenea	700	800	700	725	720	600	800	900	590	610	620	750
Britomartis	800	750	575	725	625	550	780	690	670	590	720	700
Cabiros	600	630	680	600	625	623	700	710	600	500	450	500
Cártes	610	560	510	400	420	405	600	600	800	615	700	650
Cefiso	600	700	635	670	680	700	500	420	415	500	415	325
Cibeles	680	650	710	490	500	450	750	520	600	570	600	725
Deméter	800	560	570	525	535	500	600	670	700	625	610	670
Dionisio	420	500	725	510	490	725	610	540	310	700	525	600
Edo	550	680	610	725	790	520	630	600	570	600	605	635
Eos	510	600	415	610	635	500	490	500	510	520	600	505
Erinias	520	625	500	600	605	610	325	480	300	505	300	380
Eris	600	750	700	500	490	450	400	680	390	565	750	425
Eros	400	418	450	580	610	500	410	450	400	570	985	700
Gea	600	470	750	410	400	550	600	880	600	690	600	600
Hades	600	880	600	425	435	610	580	1.000	510	510	615	1.000
Hécate	550	580	510	520	485	570	410	415	430	800	510	420
Hefestos	1.000	690	570	550	510	700	620	600	610	625	550	750
Helios	500	525	600	585	600	525	600	580	600	800	560	750
Hera	700	600	725	610	600	560	600	610	650	700	800	700
Hermes	800	600	900	1.000	1.000	750	700	670	700	600	810	780
Hespérides	650	550	520	620	550	500	450	300	350	400	500	600

TABLA DE INVOCACIÓN

Para recordar para qué sirve y cómo se utiliza la Tabla de Invocación, consulta los capítulos 6.4. y 9.9. (reglas 8, 9, 10 y 12). Para saber si una deidad invocada acude en nuestra ayuda, debe realizarse una tirada de dados (variable, según la divinidad. Cuando se indica en el casillero de “dados” la palabra “todos”, quiere decir que se necesitan el dado 10C y los 5d6C) y alcanzar un resultado (suma de los dados lanzados más posibles penalizaciones o bonificaciones) igual o superior a cierta cantidad llamada “cifra de invocación” (abreviado con C.I.).

Divinidad	Dados	C.I.
Adonis	d10C + 1d6C	13
Afrodita	5d6C	24
Apolo	5d6C	25
Ares	5d6C	26
Aristeo	3d6C	14
Artemisa	5d6C	23
Asklepio	d10C + 4d6C	27
Atenea	4d6C	20
Britomartis	4d6C	17
Cabiros	3d6C	14
Cártes	3d6C	15

Cefiso	3d6C	14
Cibeles	4d6C	17
Deméter	4d6C	20
Dionisio	5d6C	23
Edo	3d6C	14
Eos	4d6C	17
Erinias	3d6C	14
Eris	4d6C	19
Eros	4d6C	17
Gea	Todos	34
Hades	Todos	38
Hécate	d10C + 2d6C	17
Hefestos	5d6C	23
Helios	5d6C	23
Hera	Todos	32
Hermes	5d6C	23
Hespérides	d10C + 1d6C	12
Hestia	4d6C	18
Hibris	d10C + 1d6C	13
Higia	3d6C	14
Hipno	5d6C	24
Horas	d10C + 1d6C	13
Irene	d10C + 2d6C	17
Jacinto	4d6C	17
Kronos	Todos	34
Mania	3d6C	15

TABLA DE ATRIBUTOS DE LOS DIOSES (II)

	Habilidad	Fuerza	Inteligencia	Agilidad	Velocidad	Constitución	Carisma	Sabiduría	Actitud	Intuición	Apariencia	Prestigio
Hestia	600	525	600	500	525	520	610	550	420	625	650	685
Hibris	525	510	560	510	450	500	500	600	810	700	520	500
Higía	500	525	670	420	410	450	540	610	500	670	560	680
Hipno	700	900	790	425	435	610	660	580	600	760	615	700
Horas	610	520	750	600	575	600	400	620	600	550	425	610
Irene	435	470	580	410	430	490	505	525	900	610	570	525
Jacinto	400	410	460	420	410	470	500	425	600	650	780	600
Kronos	500	810	670	680	600	800	620	440	580	600	580	690
Manía	900	820	850	410	410	515	400	680	333	900	555	590
Mnemosine	900	610	850	410	425	500	460	510	500	800	560	560
Musas	1.000	420	800	400	390	450	700	760	800	610	600	750
Nereidas	610	500	410	610	625	510	600	520	700	500	610	620
Pan	620	520	420	510	525	400	420	400	480	500	410	600
Perséfone	425	560	575	410	430	500	510	820	510	680	745	685
Poseidón	1.000	900	800	900	950	790	800	1.000	825	720	800	1.000
Plutón	900	650	685	495	510	610	880	770	890	515	915	560
Proteo	1.000	500	695	510	495	605	785	820	660	1.000	900	825
Rea	655	745	620	500	650	560	600	880	700	690	650	645
Selene	510	470	575	740	800	500	495	810	520	775	985	600
Tánatos	666	900	790	425	435	610	220	580	600	760	615	600
Temis	655	755	905	500	650	560	600	1.000	700	1.000	650	495
Tiqué	735	435	510	510	395	570	900	415	890	690	610	500
Titanes	510	800	650	650	510	800	550	450	600	525	410	670
Tritón	900	475	700	875	900	775	585	525	290	600	610	520
Urano	715	1.000	800	600	750	820	600	800	700	650	475	690
Yaso	490	525	665	420	410	450	490	610	500	670	560	620
Zeus	900	900	900	800	900	820	700	1.000	650	680	900	1.000

Mnemosine	4d6C	19
Musas	d10C + 2d6C	16
Nereidas	d10C + 2d6C	16
Pan	5d6C	25
Perséfone	4d6C	18
Poseidón	Todos	31
Pluto	4d6C	20
Proteo	3d6C	14
Rea	Todos	34
Selene	4d6C	17
Tánatos	5d6C	26
Temis	4d6C	19
Tiqué	d10C + 3d6C	23
Titanes	Todos	35
Tritón	3d6C	14
Urano	d10C + 2d6C	17
Yaso	d10C + 1d6C	13
Zeus	Todos	33

La Tabla de Atributos de los dioses hace referencia a sus características físicas y de personalidad; los conocimientos específicos de cada dios, que cabe considerar como, globalmente, muy amplios, son en esencia y de forma principal aquellos que aparecen expuestos en sus respectivas biografías (ver glosario en el capítulo 17). Para las dudas que se puedan presentar respecto al atributo de los puntos de los dioses o los tipos de participación en el juego que se pueden usar con los dioses, debéis repasar el capítulo 9.9. Debe tenerse en cuenta, respecto a las potestades de los dioses, que no se debe utilizar a una divinidad para conseguir algo para lo que no está destinada. Así, por ejemplo, pedir la paz al dios Ares no sólo no está permitido, sino que el dios podría considerarlo una ofensa. La lista que sigue es simplemente orientadora de cómo puede intervenir una divinidad durante el juego. Las potestades de los dioses que no aparecen en la tabla pueden conocerse al leer su biografía en el glosario, así como otras posibles potestades de los que aparecen en la tabla.

13. ACLARACIONES SOBRE EL JUEGO

En este manual del juego del *Oráculo* están detallados todos los pormenores y reglas que deben tenerse en cuenta para poder jugar de forma satisfactoria; de hecho el juego, en su fase de redacción, ha sido testeado y probado indistintamente por jugadores de rol experimentados y novatos, intentando así que la redacción definitiva fuera comprensible y clara tanto para jugadores expertos como para principiantes. Aun así podría darse el caso que para algún lector aún persistieran algunas dudas o problemas de interpretación de las reglas, por lo que en este capítulo hemos utilizado algunas de las cuestiones que surgieron en los juegos de prueba para facilitar aún más el aprendizaje. Las respuestas a estas dudas pueden ser suficientes para aclarar el mecanismo del juego y, también, para que el jugador pueda comprender las pautas a seguir entre una posible duda no reflejada en este capítulo. Aunque los test utilizados en el examen de *Oráculo* demuestran que en la redacción todo está lo bastante claro como para que no haya duda sin respuesta sobre el mecanismo del juego, si surgiera algún problema de este tipo sin resolución aparente, La Moira, como divinidad directora del juego, siempre tiene la última palabra, resolviendo la duda según su propio criterio.

13.1. Dudas

Cuando un personaje aumenta sus puntos de golpe por enfrentarse a un monstruo muy poderoso (regla 2, capítulo 7.1.), ¿debe calcularse la suma a partir de los puntos de golpe generales o de los que el personaje tenga en aquel momento, debido a heridas, etc.?

Cualquier suma, resta, bonificación y/o penalización de cualquier puntuación de un personaje, debe realizarse siempre a partir de los puntos que el personaje tenga en el *preciso instante* en que la operación de suma, resta, etc. va a realizarse.

¿Es posible aumentar la puntuación de prestigio de un personaje gracias a alguna acción concreta?

Todas las características de un personaje, ya sean físicas o de personalidad, pueden aumentar su puntuación. Si repasas el capítulo 6.2. recordarás en qué forma puede hacerse y las reglas que deben seguirse al respecto.

Si un personaje desea improvisar un arma, ¿puede hacerlo?, ¿de qué forma?

Un personaje de niveles básicos (sobre los diversos niveles, lee el capítulo 14) no puede fabricar sus propias armas al desconocer la forma en que debe hacerse, pero puede improvisar la utilización como arma de algunos objetos, siempre que dicha improvisación sea lógica según las pautas del juego. Por ejemplo, en mitad del bosque posría utilizar una rama gruesa de árbol para repeler a golpes el ataque de un bandido. Este tipo de objetos utilizados como armas, en función de sus características, deben ser utilizados con un ajuste de atributos y unos puntos de arma concretos, siempre determinados por La Moira, siguiendo las pautas marcadas en la "Tabla de Armas" del capítulo 6.5.

Los movimientos estratégicos que están limitados a ciertos personajes en función de sus conocimientos, ¿pueden ser intentados por otros personajes neófitos, con alguna penalización?

La Moira debe permitir a cualquier personaje que intente cualquier acción aunque no esté preparado para ella. Pero en estos casos el fracaso está asegurado: por ejemplo, si nuestro personaje *no sabe* cómo llevar a cabo una emboscada, está claro que no tendrá éxito en su intento. De la misma forma que no podrá hablar en un idioma sin conocerlo, por mucho que lo intente. En los niveles superiores del juego los conocimientos tienen diferente nivel, pudiendo un personaje ser mejor o peor en cualquier área de conocimientos y, por ejemplo, llevar a cabo una mejor o peor emboscada. Pero si el conocimiento sobre algo es cero, es decir, si no existe, es evidente que no puede realizarse la acción pretendida.

Supongamos que, dentro de lo que es el rol de un personaje, un colono decide convertirse en guerrero, en su camino de héroe. ¿Es esto posible?

No. Ninguna clase de personaje puede cambiar a otra clase. En algunos casos la razón resulta evidente, como por ejemplo que una amazona (siempre personaje femenino) "desee" convertirse en atleta (siempre personaje masculino); pero en otros casos, como en el de la duda planteada, tal vez la razón sea menos clara. Como ejemplo de esto, vamos a explicar por qué no puede darse el cambio de clase de personaje propuesto en la cuestión planteada: en la antigua Grecia no había más guerreros que los espartanos, ni en Esparta había colonos como en otras polis griegas. Cuando una polis iba a la guerra se formaba un ejército de campesinos, pastores, artesanos, nobles, etc.



Cercópedes

que volvía a sus ocupaciones una vez acabado el conflicto bélico, sin embargo en Esparta la función militar era una profesión, es más, era la ocupación obligatoria de todo espartano. Las actividades agrícolas, ganaderas, etc. estaban en manos de los esclavos. Por estas y otras razones históricas y sociales, resulta imposible intercambiar las clases de personajes en el juego de *Oráculo*.

Las tiradas de personalidad, que generalmente se utilizan para influenciar a los PNJ, ¿pueden ser utilizadas por un personaje contra otro personaje jugador o éstos siempre son libres de actuar como quieran, siempre que sigan su rol?

Las dos fórmulas son posibles. En principio todos los personajes jugadores son libres de actuar según su voluntad, siempre que sigan las pautas que su rol pueda marcar, pero es evidente que en alguna ocasión puede ser necesario utilizar algún tipo de influencia, a través de una tirada de personalidad. Por ejemplo, cuando un personaje duda en llevar a cabo una acción propuesta por otro y no acaba de decidirse, o también cuando el personaje jugador tiene mermadas sus facultades, como puede ser en el caso de un personaje enfermo o herido. En general

debe ser La Moira quien acepte o rechace una tirada de personalidad entre personajes jugadores, según pueda parecer lógica o no.

Las armas tienen un valor en puntos del que dependen las bonificaciones o penalizaciones en los enfrentamientos y combates. ¿No hay alguna manera de tenerlas siempre presentes sin necesidad de estar consultando constantemente el manual?

Tanto en el caso de los puntos de armas como para otras puntuaciones variables, tales como bonificaciones por elementos mágicos, conocimientos, puntos de ajuste, etc. se puede anotar la puntuación variable entre paréntesis en la hoja de personaje, siempre al lado de cada arma o de cada atributo variable, utilizando abreviaturas si necesitas recordar de dónde surgen los ajustes. Así, por ejemplo, si nuestro personaje dispone de una maza y un escudo común, podemos anotar en nuestra hoja de personaje (para recordar qué son y cómo se utilizan los puntos de armas y los ajustes de atributos por armas, repasa el capítulo 6.5.):

(En la casilla de armas:)

Maza (4)

Escudo común (2)

(En los atributos físicos:)

Habilidad 8 (-2; maz.)

Agilidad 12 (-1; es.c.)

Velocidad 14 (-1; es.c.)

El 4 de la maza y el 2 del escudo común son puntos de arma que intervienen como modificadores en el momento del combate (repasa el capítulo 6.5. y las reglas 14 y 15 del capítulo 9.3.).

El ajuste de -2 de Habilidad está ocasionado por el uso o transporte de la maza; los -1 de Agilidad y Velocidad, por el escudo común. Como estos ajustes y puntuaciones pueden variar si cambiamos de arma y sólo deben tenerse en cuenta en las acciones en las que cargamos o luchamos con esas armas, se consideran puntuaciones variables que deben utilizarse sólo cuando es necesario, por lo que en el resto de acciones el atributo "usa" su puntuación normal. En el ejemplo propuesto: si nuestro personaje lucha con todas las armas, la puntuación de su atributo de velocidad es de 13. Pero si no utiliza su escudo, la puntuación de velocidad será de 14, por lo que si decide huir es preferible dejar caer el escudo para tener más probabilidades de éxito.

14. JUEGO AVANZADO

Ya habrás observado durante la lectura de este manual que el juego del *Oráculo* puede ampliar su estructura y abrir nuevas posibilidades de juego, especialmente para los personajes que alcanzan niveles superiores. En este capítulo conocerás cómo y cuándo un personaje pasa de nivel, o lo que es lo mismo, la "calidad de héroe" que posee un personaje se mide por el número de nivel que alcanza a través de sus aventuras. Aunque este manual de *Oráculo* sólo permite jugar con personajes de niveles básicos, se está elaborando ya un nuevo manual de "Juego avanzado", que contiene las reglas suplementarias para este tipo de juego y, en poco tiempo, aparecerá en el mercado. Este nuevo manual permitirá adentrarse aún más en la magia de *Oráculo* y en su universo mitológico, facilitando nuevas aventuras en los niveles superiores del juego y la realización de aún muchas más acciones y actividades, por lo que cuando tus personajes los alcancen, aún les quedará mucho camino por recorrer... Aunque el *Oráculo* básico que estás acabando de aprender permite jugar todas las aventuras que desees, no es más que la primera piedra en el destino de tus personajes. Incluso cuando con tu personaje preferido alcances los niveles superiores del juego, aún quedarán abiertas otras posibilidades para alcanzar la gloria legendaria de los grandes héroes griegos.

Cuando comienza a jugar, un personaje nuevo tiene nivel 1, el más básico.

Cuando alcanza los 100 puntos de héroe, tu personaje es de 2º nivel, algo que conseguirá, probablemente, después de jugar la aventura en grupo que propone este manual.

Cuando alcance los 250 puntos, tu personaje es de 3er nivel, y comienza a aproximarse a los niveles superiores.

Cuando alcance los 500 puntos, tu personaje alcanza el 4º nivel, y ya está en el primero de los niveles superiores.

Cuando alcance los 1.000 puntos, tu personaje es de 5º nivel, y comienza a ser considerado un héroe.

Cuando alcance los 2.500 puntos, tu personaje es un héroe famoso y llega al 6º nivel.

Cuando alcance los 5.000 puntos, con el 7º nivel, tu personaje deja los niveles superiores y... ¡se convierte en un héroe mitológico! equiparándose a héroes como Jasón, Herakles o Atalanta. Éste es el primero de los llamados "niveles heroicos", de los que comenzarás a saber cosas cuando leas el manual del "Juego avanzado", que es el que corresponde a los niveles superiores. Pero para que empieces a dejar volar tu imaginación y veas las posibilidades de diversión de *Oráculo*, aún te daremos

una última información: ¡Un héroe mitológico puede llegar a convertirse en un dios! ¿Te imaginas a tu recién creado personaje codeándose con Zeus y Hera en el Olimpo? Aún le queda mucho camino por recorrer, pero *Oráculo* permite que cualquier personaje con experiencia, valentía y sagacidad llegue a ser una divinidad y, de esta forma, protagonista de grandes aventuras épicas y legendarias llenas de emoción e interés. ¿Te imaginas a tu personaje luchando contra seres fantásticos en otra galaxia o interviniendo en las guerras napoleónicas? Pues todo esto y mucho más será posible cuando tu personaje alcan-



Guerrero espartano

ce el cuarto grupo y último de los niveles de *Oráculo*, llamado “nivel mítico”.

TABLA DE NIVELES DEL JUEGO “ORÁCULO”

1er nivel	básico	0 ptos. de héroe.
2º nivel	básico	100 ptos. de héroe.
3er nivel	básico	250 ptos. de héroe.
4º nivel	superior	500 ptos. de héroe.
5º nivel	superior	1.000 ptos. de héroe.
6º nivel	superior	2.500 ptos. de héroe.
7º nivel	heroico	5.000 ptos. de héroe.
8º nivel	heroico	El sistema de puntuación cambia, se necesitan 500 ptos. de mito.
9º nivel	heroico	1.000 ptos. de mito
10º nivel	mítico	2.500 ptos. de mito



Coribantes

TABLA DE LOGROS POR ALCANZAR EN NUEVO NIVEL

	2º NIVEL	3er NIVEL	4º NIVEL
COLONO	+1 pto. sabiduría	+1 pto. intuición	+2 ptos. carisma
AMAZONA	+2 ptos. intuición	+2 ptos. actitud	+3 ptos. sabiduría
GUERRERO ESP.	+1 pto. carisma	+1 pto. actitud	+2 ptos. sabiduría
ASCLEPIADA	+2 ptos. intuición	+2 ptos. sabiduría	+2 ptos. actitud
SIBILA	+1 pto. actitud	+2 ptos. apariencia	+3 ptos. sabiduría
ATLETA	+1 pto. actitud	+2 ptos. sabiduría	+3 ptos. apariencia

Además, cada vez que se alcanza un nuevo nivel, y para todas las clases de personajes, se aumenta 1 punto de prestigio.

Recuerda que también hay un bono de conocimientos extra por cada nuevo nivel alcanzado, la relación de los cuales la encontrarás al final del capítulo 7.7.

15. LA MOIRA

Las moiras eran las divinidades griegas del destino, sus acciones, simbolizaban el camino del destino de todo ser mortal. Según el escritor Hesíodo, las moiras eran tres: Cloto, Laquesis y Atropo. En el juego del *Oráculo* el papel de La Moira es uno de los más importantes, ya que de ella depende que la aventura que os disponeis a correr discurra de la manera más excitante posible.

En otros juegos de rol existe la figura del máster o narrador, no es el caso del *Oráculo*, ya que en este juego de rol es La Moira la encargada de ejercer esta función.

15.1 ¿Quién puede ser La Moira?

La Moira debe tener una serie de características para que el juego transcurra de la manera más divertida posible. Su conocimiento sobre la mitología griega tiene que ser igual o superior a la del resto de jugadores, si esto no es así, siempre puede consultar el glosario del capítulo 17 o aumentar sus conocimientos consultando algunos de los muchos libros que existen sobre el tema en las bibliotecas de cualquier población (ver capítulo 18). Otra de las posibilidades de aumentar y mejorar ideas para la creación de la trama de una aventura es visionar alguna de las múltiples películas que se han rodado sobre el tema. Una vez en posesión de la teoría (mapas, atributos de seres mitológicos, mitos, etc.) La Moira debe hacer uso de la imaginación para crear la trama de la aventura y transmitir el clima apropiado en cada momento.

Recuerda que La Moira tiene el control de toda una serie de PNJ (personajes no jugadores), y que de su actuación en el transcurso de la aventura depende, en gran medida, su óptimo desarrollo.

15.2 La creación de la aventura

La Moira es la encargada de crear las aventuras para que los jugadores las disfruten, en ningún caso pienses que esto será aburrido, todo lo contrario, ante ti se abre un increíble mundo de seres fantásticos y tierras lejanas. Es muy importante que sepas cuales son tus responsabilidades en el juego.

La Moira tiene que ser suficientemente hábil para controlar la aventura y a todos los personajes que en ella participarán,

creando en todo momento el clima apropiado para que los jugadores se sientan cómodos y mantengan elevado el nivel de interés. Tu harás de árbitro decidiendo en todo momento si los actos que proponen los personajes jugadores entran en la lógica del juego. Así por ejemplo si uno de los personajes pretende haber inventado la ballesta, tendrás que negarle este pequeño recurso, pues este arma no se inventó hasta siglos después, en la Edad Media. No te extrañe que durante el transcurso del juego aparezcan situaciones como ésta, piensa que la imaginación de los jugadores es desbordante y seguro que muchas veces te sorprenderán. El trabajo de La Moira es mucho más difícil que el de jugador, precisamente por eso puede ser mucho más interesante y divertido. Básicamente tu trabajo es el de preparar previamente una aventura, buscar mapas donde se realizará la acción, preparar el encuentro con algunos animales mitológicos, crear algún que otro obstáculo, y sobre todo mezclar todos estos ingredientes para que resulte un cóctel lo más apasionado posible.

15.3 Algunos consejos para La Moira

A nadie le gusta que siempre le digan que no y los personajes no son una excepción, debes tener cuidado de que esto no ocurra, hay muchas formas de llevar el curso de la acción por donde tú habías decidido. Pongamos un ejemplo, ¿recuerdas la cabaña de la aventura en solitario?, pues imagínate que estás con todos los personajes en la entrada, y deciden que no quieren entrar...

Cómo, ¿que no quieren entrar?... ¡Yo que les había preparado un encuentro con un simpático grifo!

Tranquilo, siempre puedes utilizar la llegada de la noche para que puedan descansar y de paso meditar. Si siguen con la idea de ignorar la cabaña, intenta alguna frase del tipo: "¿Crees que esto es lo que haría un aspirante a héroe?"

Como último recurso haz salir al grifo de la cabaña y, si no, resignación, guarda el encuentro con el animal para más tarde, o para otra aventura.

Otra de las cosas que tienes que tener en cuenta es que los personajes pueden morir en el intento de conseguir su *Oráculo* esto no debe ser muy agradable para el jugador: juntos han pasado demasiadas aventuras para que todo termine de esta manera. No debes en ningún caso forzar la muerte de un



Sátiros

personaje, y si esto ocurre, que sea porque se lo haya buscado o bien por la poca destreza del jugador. Cuando un personaje muere o le sucede cualquier desgracia, recuerda que se puede convertir en una estatua de piedra o cualquier otra contrariedad de signo similar, puede ser rescatado por otro de los personajes. Es evidente que esto supondrá una hazaña que reportará algunos puntos más en la casilla de "Puntos de Héroe", pero ten en cuenta que esta acción sólo se podrá realizar en niveles superiores. (ver capítulo 14: "Juego avanzado").

15.4 La Moira aconseja

Todos los personajes tienen una serie de características, atributos y conocimientos, forma parte del trabajo de La Moira el incitar a que los personajes los usen. Así, un jugador podrá utilizar el atributo de personalidad "carisma" para lograr convencer a sus compañeros de aventura. Pongamos un ejemplo, recuerdas la cabaña....

Moira: Bien, Ulises de Esmirna, has logrado convencer a tus compañeros con la tirada de carisma. Entraréis en la cabaña.

Jenofonte: A mí esto sigue sin olerme muy bien. Me gustaría utilizar mi intuición para saber si hay algún peligro dentro de la cabaña.

Moira: De acuerdo, tira los dados. La puntuación para intuir el peligro es de 14 (recuerda que esta puntuación la decide La Moira según sus intereses; para ver cómo se efectúa la tirada, consulta con el apartado 5.2.: "Tiradas de personalidad").

Bien, has pasado la prueba. Tu intuición te dice que un peligro te acecha...

Ésta es una de las posibles formas de actuar, observa la respuesta de La Moira: no aclara mucho las cosas puesto que el peligro puede ir desde el ataque de una górgona hasta la caída de un tronco en la cabeza de un personaje. Así es como deberás contestar, dando un poco de suspense a la historia y dejando la puerta abierta a nuevas acciones. Es importante que La Moira utilice al máximo este aspecto; si el valor de la pun-

tuación de percance es de 16 y uno de los personajes tiene que mover una piedra, puede utilizar indistintamente alguna de sus características siempre dentro de la lógica, así podrá utilizar la habilidad para mover la piedra con una palanca o la fuerza para levantarla con sus manos. En cualquier caso, el valor necesario para superar con éxito un percance será el mismo para cualquier tirada de características físicas o de percance; así, en el ejemplo, será 16.

Recuerda que cuando las acciones vitales periódicas (comer, beber, dormir) no son satisfechas regularmente por los aventureros, La Moira deberá penalizar, siguiendo un criterio coherente, algunos de los puntos de características físicas.

Estos puntos no se recuperarán al satisfacer las necesidades.

En el capítulo 7.4. existe la tabla de hazañas y, en contraposición, aquí tienes la de acciones ignominiosas, donde quedan reflejadas algunas de las acciones que un héroe nunca debería realizar. La Moira puede considerar otros hechos que merezcan castigo, penalizando a los jugadores según el valor de la acción y buscando un parecido con las siguientes:

Matar a un PNJ inocente sin motivo	-20
Matar un animal salvaje sin que sea necesario	-10
Calumniar o desprestigiar a un compañero de aventura	-5
Matar un animal sagrado	-30
Robar a un inocente innecesariamente	-6
Discutir airadamente una decisión de La Moira	-20
Comportarse estúpidamente durante la aventura	-5
Utilizar algún elemento mágico de forma caprichosa o inútil	-4
Enseñarse con un enemigo vencido	-6

Cuando una de estas acciones es realizada por más de un jugador, las puntuaciones deberán repartirse.

15.5 La diversión ha llegado

La única finalidad de cualquier juego es la de entretener; en el *Oráculo*, además, se fomenta la imaginación de todos los participantes. En tu caso, como Moira, tendrás doble diversión: por un lado el sumergirte en el mundo fantástico de la mitología griega mientras preparas la aventura, y por el otro ver cómo actúan los jugadores ante tus estímulos, sorprendiéndote y disfrutando con sus acciones.

Bienvenido a tu primera aventura en grupo, es la hora de sentarte con tus amigos y entrar en el mundo fantástico del *Oráculo*. Para ayudar al buen entendimiento de la mecánica del juego, hemos incluido unos párrafos subrayados a modo de ejemplo.

Un ejemplo

Llueve. En la ladera del monte Parnaso os encontráis con otros personajes.

Aquí, La Moira tiene que dejar que los participantes en el juego presenten a sus personajes. Es muy importante este punto, ya que es necesario que La Moira sepa los datos biográficos de todos (clase de personaje, lugar de origen, características físicas, etc.). De este modo los personajes conocerán a los que, muy probablemente, serán sus compañeros de aventura.

Maimacterion es uno de los meses más lluviosos en estas tierras y parece que cada vez el tiempo empeora. En lo alto de



Arpía

la montaña se divisa el templo de Apolo y en su interior el Oráculo de Delfos. La tormenta es cada vez más violenta.

Seguramente alguno de los personajes aún no tiene su oráculo, de este modo incitas a que se guarezcan de la tormenta, y de paso, los que lo necesiten, podrán conocer su oráculo.

Anochece, empezáis la subida al templo por un estrecho sendero; súbitamente en un repecho os encontráis con una pequeña abertura. ¿Qué hacéis?

En este punto, alguno de los personajes puede pedir una tirada de intuición o la sibila puede utilizar su percepción.

La puntuación de percance para lograr el éxito en la tirada de intuición es de 20.

Si alguno de los personajes es una sibila, la percepción del peligro le vendrá a través de una "tirada de objetivo simple".

No percibís nada.

Los personajes deciden entrar...

La abertura es muy estrecha, pero una vez pasada, la entrada se ensancha formando una gruta, las paredes están muy húmedas y el suelo es extremadamente resbaladizo.

La Moira pide a los personajes una tirada de características físicas para saber si poseen la suficiente agilidad para no resbalar; los puntos mínimos para no resbalar son 12.

Un murmullo de agua llega hasta vuestros oídos. Al final de la gruta hay un pequeño manantial de agua, el olor es insoporrible.

Los personajes no ven apenas nada.

De pronto alguna cosa se mueve a vuestro lado y os ataca. ¡Qué mala suerte, habéis entrado en la morada de un grifo!

Recuerda que existe la posibilidad de que tus jugadores rehuyan el ataque utilizando el episodio de acción titulado "Huidas" (ver capítulo 9.4.).

Salís en tropel de la gruta, ¡vaya susto habéis tenido! Una vez fuera, ¿decidís continuar el camino hacia el Oráculo?

Esto ha sido un ejemplo de cómo debe actuar La Moira; fija-

te que los personajes podrían haber luchado contra el grifo, o bien ignorar la gruta. En todo momento tienes que tener solución para todos estos imprevistos creando todas las posibles alternativas.

Recuerda que a Sibila tiene la intuición de forma automática, aunque necesitará de una tirada d6C para determinar qué fiabilidad tiene su intuición. Si el resultado fuera alto, recibirá por parte de La Moira, la respuesta más aproximada a la verdad; si el resultado fuera muy bajo, la respuesta podría llevar a equívocos.

Para preparar una aventura o episodio, puedes utilizar el modelo siguiente de "Creación de Acciones", teniendo en cuenta todas las posibilidades que pueden entrar en liza, en función de las decisiones tomadas por los personajes. Si en el transcurso de la aventura no has utilizado alguna de las "acciones" que creaste, porque los personajes hayan decidido obviarlas, puedes guardarlas para una futura aventura.

En el mapa que hayas escogido para ubicar la aventura o episodio, debes señalar los lugares donde pueden ocurrir cada una de las acciones. Sólo si los personajes se dirigen allí puede llevarse a cabo la acción, teniendo en cuenta que cabe la posibilidad de que decidan marcharse inmediatamente del lugar, por lo que la acción tampoco se completaría.

Modelo de "Creación de Acciones"

Terminología usada:

Nombre: El nombre aleatorio que le das a esta acción para mantenerla en tu memoria.

Lugar: Donde se sitúa la posible acción.

Tipo de acción: Aquí debes anotar a qué tipo de acción, de las que aparecen en el capítulo 5.5., pertenece ésta.

Narración: Lo que narras a los personajes en tu papel de Moira.

Situación: Descripción detallada del lugar, que no debes dar a conocer en su totalidad si los personajes no te impulsan a ello con sus decisiones o preguntas.

Desenlaces: Todas las posibilidades de finalización de la acción en función de las decisiones de los personajes.

Puntos de percances: Puntos necesarios para superar obstáculos en base a tiradas de características físicas o de personalidad.

Conocimientos necesarios: Conocimientos obligatorios o características físicas o atributos de personalidad aplicables para que los personajes puedan actuar en un sentido determinado.

PNJ: Personajes no jugadores que puedan intervenir en esta acción.

Puntos PNJ: Aquellas puntuaciones de los PNJ que puedan intervenir en esta acción, tales como puntos de golpe, fuerza, agilidad, etc.

Puntos Héroe: Puntos de héroe que puedan afrontar esta acción, si los hay.

Otros: Otros aspectos que deban tenerse en cuenta para jugar, tales como objetos útiles para realizar la acción, armas con las que se deba combatir, etc.

Si lees ahora la primera aventura en grupo, verás varios ejemplos de cómo se construye cualquier acción en el juego del Oráculo.

16. PRIMERA AVENTURA EN GRUPO

16.1. Tu primera aventura como Moira

Esta aventura es sólo uno de los muchos sistemas que se pueden utilizar para facilitar la labor de La Moira a la hora de narrar la historia. Es muy importante el tono con el que narres las acciones a los jugadores, de ti y de tu entonación depende en gran medida que los participantes en la aventura sientan en sus propias carnes los momentos de peligro. Hay una manera universal para explicar los cuentos, la narrativa que utilices tiene que ser de este modo. Dale énfasis a tus palabras en los momentos precisos, y los participantes te lo agradecerán. Tienes que conseguir que vean a Poseidón, que sientan temor ante una górgona, que sientan la lluvia sobre sus cuerpos, que pasen hambre, incluso que se enamoren.

Cuando no estén en uno de los episodios que preparaste para la aventura, deja que tu imaginación vuele, dales motivos para seguir adelante o volver sobre sus pasos, háblales del paisaje, del tiempo, créales un mundo fantástico donde puede ocurrir cualquier cosa.



Moiras

16.2. Creando aventuras

Si te fijas, la aventura contiene un mapa que va desde el Oráculo de Delfos hasta Atenas, en el que puedes ver que hay diferentes símbolos: son los lugares concretos donde pasarán la mayoría de las acciones. En la cabecera de los episodios, encontrarás unos símbolos que se corresponden a los del mapa. En estos lugares señalados es donde ocurrirán la mayoría de las acciones. No enseñes nunca el mapa a los jugadores, debes explicarles en cada cruce cuáles son los posibles caminos que pueden tomar. Aunque el esquema del mapa es muy fácil, no olvides que ellos no lo tienen y que por lo tanto les será muy difícil hacerse idea de su situación. Una de las formas para que los personajes se sitúen, es la de decirles hacia qué punto cardinal está orientado el camino: norte, sur, este, oeste, etc. Si algún personaje quiere dibujar un mapa, no se lo permitas, ya que no tiene el conocimiento de Geografía.

Recuerda que tu imaginación son sus ojos y que debes explicarles en todo momento qué es lo que ven. Cuando tengas cierta habilidad en la creación de aventuras, no será necesario que detalles tanto todos los desenlaces de la narración: bastará con que te prepares unas líneas maestras. Sobre ellas y con ayuda de tu imaginación podrás crear el ambiente y situaciones necesarias para mantener en vilo a todos los jugadores. Si durante la aventura que aquí hemos preparado, los personajes deciden alguna acción no prevista, piensa que tendrás que ser capaz de improvisar. Esto no sólo ocurrirá en ésta, sino que probablemente en todas las aventuras que prepares como Moira. Es prácticamente imposible predecir todas las acciones que se pueden producir, puesto que la imaginación de los jugadores es tan pródiga como la tuya.

Antes de compartir la primera aventura con tus amigos, te recomendamos que te leas detenidamente todos los episodios para que así te familiarices con todos los desenlaces.

No estará de más que te demos algunos consejos para ayudarte en la creación.

No es necesario que escribas completamente cada tipo de acción, es importante que aprendas a utilizar las abreviaturas, así:

Las acciones de objetivo simple serán: Obj. Simple

Las acciones vitales periódicas serán: Vital

Las acciones rutinarias de decisión serán: Decisión



Silenos

Las acciones-asociadas a atributos y características serán: Asociada

Los episodios de acción llevarán cada tipo que le corresponda en cada momento.

Éste ha sido el sistema que hemos utilizado para esta aventura.

Así podrás informar a los jugadores en qué tipo de acción se encuentran en cada momento. En el apartado de "Tipos de Acción" (capítulo 5.5.) que verás en los diferentes episodios, se describen las acciones que se pueden producir durante el juego, las acciones vitales periódicas no las hemos incluido, ya que dependerá de ti y de los jugadores el emplearlas a lo largo de la aventura. (Recuerda que si no se realizan hay penalización.)

Durante el juego, La Moira tiene que narrar la historia, pero también tendrá que representar a los PNJ. Si éstos son animales, sólo tendrás que explicar sus acciones, pero si son humanos o fantásticos, es importante que los personifiques, creando un diálogo o una interacción con los personajes para que el juego adquiriera interés.

16.3. La aventura

En este apartado te explicaremos la trama básica de la aventura que por el momento sólo la debes saber tú.

Helios, dios del sol y del fuego, y Eolo, dios del viento, han entrado en una lucha sin cuartel. Eolo, celoso de la veneración de los hombres al dios del sol, ha creado un toro de enormes dimensiones que asolará toda Grecia.

Helios, mediante el Oráculo de Delfos, ha escogido a seis hombres para que, con su ayuda, Herakles, héroe griego, venza a la terrible bestia.

Los oráculos que mediante la Pitía serán dados a los jugadores son:

Para la sibila:

"En las huellas de un rostro, serás teladora de Herakles.

Cuando encuentres la espada que mató a la Hidra de Lerna, el hijo del linaje de Alceo te dirá qué debes hacer"

Para la asklepiada:

"Una muerte te dará su sangre. Deberás llover la tela de un hijo de la tierra, antes de seguir a una hija sin padre"

Para el colono (recuerda que la puede haber logrado en la primera aventura):

"Una gasa del camino debes comprar para ofrecer a tu futuro. La savia de la vida debe impregnar tu gasa antes de seguir al discípulo de Higia"

Para la amazona:

"Comerás sobre algo que es lo que no crees. Cuando tu mesa sea tu defensa, lograrás tu sino."

Para el atleta:

"Allí donde se cruzan los caminos de Eos y Helios, otro camino iluminará tu devenir. Por el camino de una mujer sabrás dónde llevar tus cuatro pasos"

Para el guerrero espartano:

"Bajo una roca se encuentra la llave para llegar a un dios, por un hijo de la tierra seguirás hacia tu sino"

Como puedes observar, los oráculos están formados por dos frases y su significado es ambiguo. Cuando tengas que crear otra aventura recuerda que es muy importante que el oráculo no sea del todo claro, ya que esto produce que el jugador esté durante toda la aventura pendiente de todas las acciones para ver si éstas tienen algún tipo de relación con su destino.

Cuando los jugadores reciban su oráculo no lo entenderán del todo, es responsabilidad tuya el dar el suficiente énfasis al relato para que, cuando aparezca la acción que lo cumple, los jugadores se den cuenta.

Para que entiendas mucho mejor cada una de las profecías las explicaremos una a una.

Para la sibila:

"Un hombre mayor te dirá dónde encontrar al hombre que has de vestir. Cuando encuentres a Herakles, el te dirá qué debes hacer"

Para la asklepiada:

"Deberás recoger la sangre de un animal sagrado. Empaparás con ella el pepló del colono"

Para el colono:

"Deberás comprar un pepló a alguien en el camino. Una sangre deberá empapar tu pepló antes de seguir a la asklepiada"

Para la amazona:

"Comerás sobre una mesa que será un escudo. Cuando te des cuenta de esto, lograrás tu destino"

Para el atleta:

"Cuando llegue el alba, un hermaion iluminará tu camino. Gracias a una mujer sabrás dónde llevar tus pasos y los de las sandalias"

Para el guerrero espartano:

"Debajo de una roca se encuentra la clave para llegar a un dios. Siguiendo al colono conseguirás tu destino"

En la primera aventura en grupo, el colono es el único personaje que puede utilizar el oráculo de la aventura en solitario. Para que el aprendizaje sea mucho más rápido, hemos creído necesario que jueguen todos los tipos de personajes que hay en el primer nivel.

Así, en la aventura los jugadores tendrán que crear unos nuevos personajes ciñéndose a los cinco restantes: atleta, guerrero espartano, amazona, asclepiada y sibila.

Pero si el número de jugadores es mayor de seis, La Moira deberá introducir en el juego tantos oráculos como personas de más quieran participar y sus correspondientes episodios.

En la primera aventura en grupo, existe la posibilidad de que uno o varios de los personajes ataquen a un dios, si esto ocurre, además de sufrir sus iras y tal vez la muerte, tendrán una penalización de puntos de héroe al finalizar la historia, puesto que ninguno de los dioses que aparecen da indicios de atacar a los personajes.

Los episodios son atemporales y, por ello, tendrás que ser tú el que, según se desarrolle el juego, indiques en qué parte del día están; para ello, basta recurrir a la descripción de la situación antes de comenzar a narrar. Así podrás utilizar comentarios como: "Parece que el día está llegando a su fin, los grillos comienzan a acompañaros en vuestro camino."

Si en esta aventura te falta algún aventurero para poder jugar, no temas, bastará con que en el momento preciso hagas aparecer en escena al personaje que falta. Pongamos un ejemplo: imaginemos que tienes jugando a todos los aventureros menos a la asclepiada, y que cuando se encuentran en el acantilado se dan cuenta de que ninguno de ellos lleva una triste cuerda para poder descender y ayudar al delfín, pero, de pronto, aparece una forma misteriosa...

Aquí entra tu imaginación, esto no está escrito en lado alguno; tuyas son las opciones: puede ser la asclepiada, que preci-



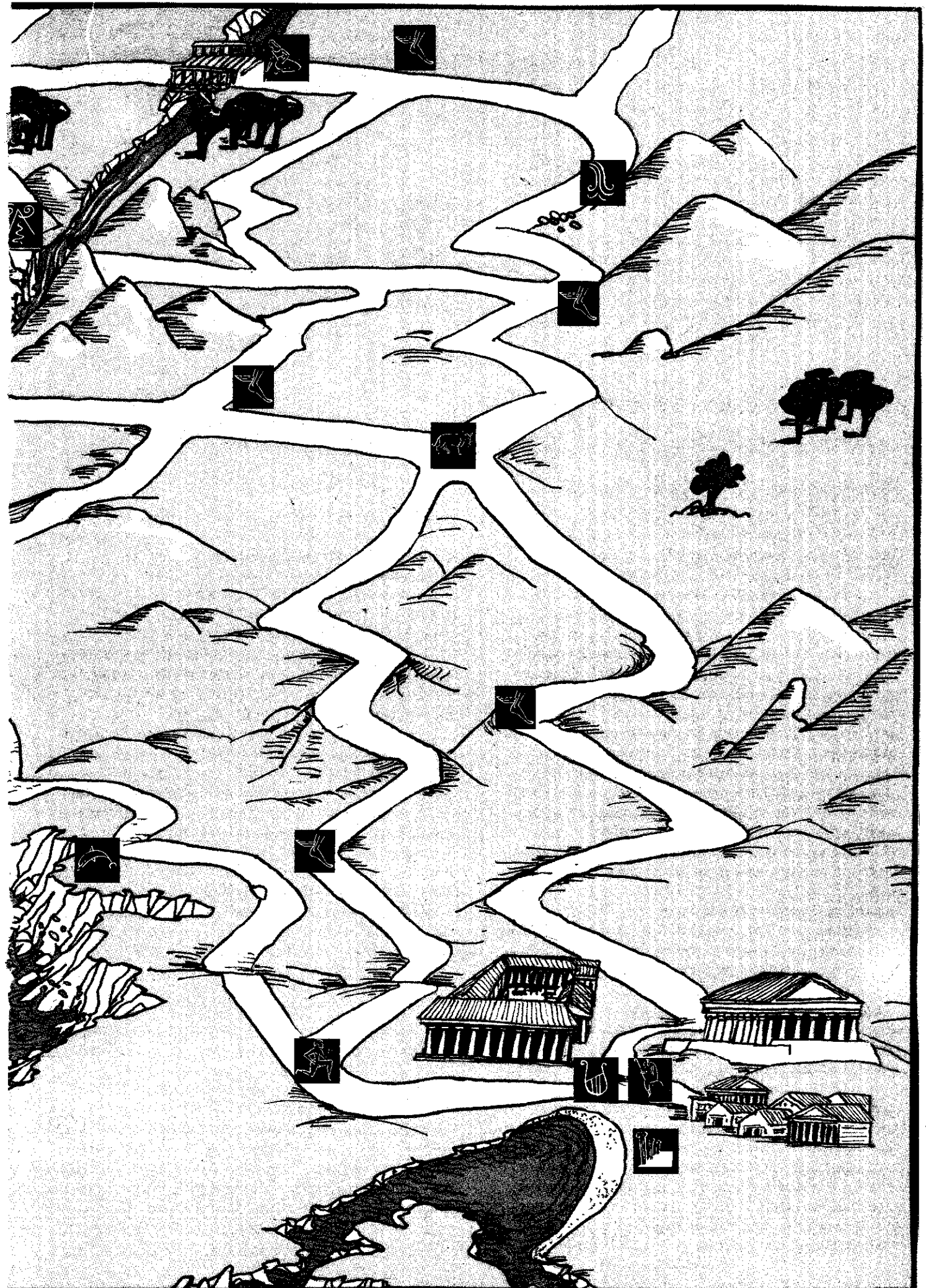
Hecatonquiros

samente no hace mucho se ha encontrado a un comerciante que le ha vendido una cuerda y una pequeña red, o bien un nuevo compañero de viaje con el que lograrás que más de uno desconfíe, sobre todo después de haber conocido al anciano de la primera aventura en solitario.

Recuerda que el colono ha podido conseguir su oráculo en la primera aventura en solitario, si esa sólo necesita volver al templo.

Al finalizar la aventura, no es imprescindible que los aventureros hayan conseguido su oráculo, sea producto de su poca habilidad durante el juego o de la mala suerte con los dados.

Tendrás que dar el suficiente tiempo para que todos los oráculos puedan ser cumplidos, si alguno de los oráculos no se ha cumplido Herakles no recibe el presente pero aun así consigue derrotar al toro que se dirige a la ciudad de Atenas.



Tebas y Megara. En esta aventura no es necesario que los personajes pasen por estas ciudades, pero si como Moira te preparas algunos



Nombre: Oráculo

Lugar: Oráculo de Delfos, en la cima del monte Parnaso

Tipo de acción: Asociada. Decisión. Obj. simple.

Narración: Coincidís con los otros aventureros en el camino de subida al monte Parnaso, en la cima se divisa el templo consagrado a Apolo. Necesitáis llegar al Oráculo para saber cuál será vuestro destino. (1)

Realmente estáis deseando oír la voz de la Pitía. Llegáis a la puerta del templo y un sacerdote sale a vuestro encuentro.

— Bienvenidos al Oráculo de Delfos. ¿Qué deseáis, forasteros? (Deja que contesten los aventureros.)

Necesitáis 45 Dr para comprar el carnero que será sacrificado ante Apolo. (2)

Muy bien, habéis pagado el tributo, podéis entrar.

Entráis en la habitación donde el Oráculo os dirá vuestro destino. En el fondo, un gran velo esconde la forma de la Pitía:

— ¿Qué deseáis, caminantes? (Que los personajes contesten.)
¿Habéis pagado el tributo a Apolo? (Que los personajes contesten.)

El aire está cargado de un intenso olor de hierbas. El silencio se vuelve tenso, la Pitía empieza a murmurar, ha entrado en éxtasis, a vuestra derecha una hoguera ha cambiado de color, el Oráculo ha hablado... (Ver otros.)

(Después de dar el oráculo a cada personaje, que emprendan su camino para cumplir su destino.)

Situación: El Oráculo está en una habitación rectangular, en el extremo contrario de la puerta se encuentra la Pitía, que está separada del resto por un gran velo que la esconde. El aire es denso y esta cargado de extraños aromas.

Desenlaces:

1 Deja que los jugadores hablen entre sí, incítales a que se presenten y a que describan a sus personajes.

2 En esta situación los jugadores tienen la posibilidad de regatear. Una vez comprado el carnero, sigue la narración.

Puntos de percances:

Conocimientos necesarios o virtudes:

PNJ: Sacerdote. Pitía.

Puntos PNJ:

Puntos Héroe: 0

Otros: Los oráculos que tendrás que dar a cada uno de los personajes son.

Para la sibila:

“En las huellas de un rostro, serás teladora de Herakles. Cuando encuentres la espada que mató a la Hidra de Lerna, el hijo del linaje de Alceo te dirá qué debes hacer”

Para la asclepíada:

“Una muerte te dará su sangre. Deberás llover la tela de un hijo de la tierra, antes de seguir a una hija sin padre”

Para el colono:

“Una gasa del camino debes comprar para ofrecer a tu futuro. La savia de la vida debe impregnar tu gasa antes de seguir al discípulo de Higia”

Para la amazona:

“Comerás sobre algo que es lo que no crees. Cuando tu mesa sea tu defensa, un dios le dará la luz”

Para el atleta:

“Allí donde se cruzan los caminos de Eos y Helios, otro camino iluminará tu devenir. Por el camino de una mujer sabrás dónde llevar tus cuatro pasos”

Para el guerrero espartano:

“Bajo una roca se encuentra la llave para llegar a un dios, por un hijo de la tierra seguirás hacia tu sino”

No olvides que sólo tienen que saber su oráculo, no los leas en voz alta: escríbelos en la hoja de cada personaje.



Nombre: Encuentro con el anciano

Lugar: Atenas

Tipo de acción: Decisión.

Narración: Habéis llegado a la entrada de Atenas después de haber vivido vuestras primeras experiencias como aventureros. Al entrar en la ciudad os dirigís hacia el ágora y observáis a un grupo de personas que escuchan la disertación desde el podium de un hombre anciano. De pronto, la sibila tiene una intuición: ese hombre no es como los demás. (Deja decidir a los personajes: 1.)

Al acercaros, el orador se queda en silencio. Ahora lo podéis ver perfectamente, su cara está llena de arrugas que nos hablan de su pasado, sus manos huesudas sostienen una vara, pero lo que llama más la atención son sus ojos, no tienen vida, están inmóviles en sus cuencas, es ciego.

El viejo rompe su silencio y como si hubiera intuido nuestra presencia pregunta:

siento que alguien aquí tiene el poder de la precognición. (Deja decidir a los personajes: 2.)

Acércate, muchacha, yo sé que no eres como los demás; aunque seas la más débil del grupo, de ti depende el convertirte en la pieza más importante. Me llamo Estentor, y los dioses me han enviado para que te guíe en tu destino. (Deja decidir al personaje: 3.)

Todos los Oráculos vestirán al gran héroe, que desembarcará dentro de un día allí donde las dos aguas se aman.

Hasta pronto y deja que tu ánimo te guíe.

El hombre baja rápidamente del podium y desaparece entre la gente. (Si ves dudar a los jugadores sigue leyendo.)

Tenéis que encontrar al gran héroe dentro de un día desembarcará, tendréis que daros prisa...

Situación: En el ágora hay un gran movimiento de comerciantes. (Si lo preguntan pueden comprarles algún producto mientras la sibila habla con el sabio.) Estentor es un sabio enviado por los dioses para ayudarlos a cumplir su oráculo.

Desenlaces:

1 Si se acercan, sigue la narración; si no, siguen su camino.

2 Si la Sibila contesta, sigue la narración; si no, siguen su camino.

3 Si la Sibila lo escucha, continúa la narración; si no, siguen su camino.

Puntos de percances:

Para confiar en el anciano: 10

Para conocer el lugar de encuentro con Herakles: 21

Conocimientos necesarios:

PNJ: Estentor

Comerciantes

Puntos PNJ:

Estentor:

Puntos de golpe: 10

Puntos de salud: 12

Habilidad: 11

Fuerza: 11

Inteligencia: 19

Agilidad: 6

Velocidad: 5

Constitución: 10

Carisma: 20

Actitud: 18

Intuición: 25

Apariencia: 12

Prestigio: 25

Comerciantes:

Puntos de golpe: 9

Puntos de salud: 11

Habilidad: 13

Fuerza: 11

Inteligencia: 8

Agilidad: 7

Velocidad: 7

Constitución: 10

Carisma: 9

Actitud: 10

Intuición: 11

Apariencia: 9

Prestigio: 7

Puntos Héroe: 0

Otros: Recuerda que en este episodio la sibila tendrá los suficientes indicios para que puedan ir al encuentro de Herakles. El héroe desembarcará en el delta que está marcado en el mapa. Como seguramente alguno de los personajes aún no tendrá su oráculo, lo pueden conseguir mientras viajan hasta este punto. No les informes del lugar del encuentro; durante la aventura, han pasado por dos aguas, el mar y el río, en algún momento a alguien se le ocurrirá que se tienen que unir en algún sitio. También pudiera ser que algún personaje quisiera hacer alguna tirada de características físicas o atributos para conocer el lugar del encuentro.

Ten en cuenta que el anciano da como fecha para el encuentro con el héroe unas 36 horas, pero esto puede ser variable, y aquellos personajes pueden haber llegado muy pronto a la ciudad de Atenas, y por lo tanto muy pocos habrán cumplido su destino.

Si crees que durante el camino hacia la desembocadura del río, no tienen tiempo de cumplir los restantes oráculos puedes cambiar la fecha del desembarco del héroe añadiendo algún día más.



Nombre: Barca junto al mar

Lugar: Playa norte del golfo de Corinto. Barca. Camino.

Tipo de acción: Decisión. Asociada.

Narración: El mar está tranquilo, la luz del sol se refleja en su superficie, mil destellos dorados acompañan vuestro camino por la orilla de la playa. Allá a lo lejos hay algo que os llama la atención. Encamináis vuestros pasos hacia aquel punto. Cada vez estáis más cerca, parece una barca de tamaño mediano. Cuando llegáis a su altura comprobáis que efectivamente se trata de una embarcación en perfecto estado.1 (Deja que los personajes decidan.)

Os acercáis a la barca y la examináis: dentro encontráis los restos de un pobre navegante. (Decisión: 2.)

Muy bien habéis decidido poner la barca en el agua, para eso necesitaréis alguna de vuestras características físicas. (Decisión: 3.)

Lo habéis logrado, ahora podéis partir...

Situación: La barca está fabricada de madera, tiene unos 16 mts. de eslora y unos 3 mts. de manga.

A unos veinte metros hacia el oeste hay unos matorrales entre las arena, detrás de ellos se encuentran los troncos.

Desenlaces:

1 Si no quieren verla de más cerca, siguen su camino. Si la observan, continúa leyendo.

2 Si quieren mirar en la barca: en su interior hay un esqueleto, sus vestiduras son ricas, al cinto lleva una daga corta con piedras incrustadas en su empuñadura. A sus pies hay una caja de madera, está cerrada. Intentan abrir la caja y lo consiguen.

Habéis logrado abrir la caja en su interior, sólo hay unos papiros escritos en una lengua extraña. (Ver otros. Si quieren poner la barca a flote, sigue la narración.)

3 Si intentan poner a flote la nave, sólo lo podrán conseguir usando el atributo de fuerza o el de habilidad. (Si deciden coger unos troncos que hay muy cerca de allí.) Los troncos los deberán poner en la quilla del barco, así deslizándose sobre ellos lograrán llegar al agua.

Si lo consiguen, La Moira les advertirá que se necesita tener conocimientos de navegación para seguir la aventura por este camino. (Lee conocimientos.)

Puntos de perance:

Para intentar arrastrar la barca hasta el mar necesitan una fuerza de 70 o más puntos.

Usando la habilidad y los troncos necesitarán 50 o más puntos.

Para abrir la caja necesitan: 16.

Conocimientos necesarios o virtudes: es imposible que los personajes hayan obtenido el conocimiento de navegación, pero si La Moira lo considera, puede omitir esto y hacerles pasar un mal rato, llegando a perder -3 puntos de golpe, cuando la barca zozobre.

PNJ: —

Puntos PNJ: —

Puntos Heroe: 0

Otros: Los papeles están en arameo y no sirven para nada en esta aventura. Los personajes pueden quedarse con las pertenencias del desdichado, es posible que opten por disputárselos entre ellos e iniciar un enfrentamiento. (Ver capítulo 9.2., módulo “Discusión entre amigos”).

Este episodio no tiene ninguna utilidad para el cumplimiento del oráculo de los aventureros, pero sirve para que los aventureros conozcan mejor el sistema de juego.

Para futuras aventuras, los papiros en arameo hablan de un tesoro que un viejo comerciante de Tiro enterró en algún lugar de Tesalia.

Si consiguen abrir la caja, consulta la tabla de hazañas para sumar puntos de héroe, al personaje que lo haya logrado.



Nombre: Una comida

Lugar: Megaron.

Tipo de acción: Decisión. Obj. simple.

Narración: El camino os lleva hasta un megaron, típica casa de campo griega. En la entrada encontráis a un hombre que sale a vuestro paso.

Buenos días, viajeros, ¿hacia dónde os dirigís? (Desenlace: 1.) Por un módico precio podéis descansar en mi casa y comer un poco. (Desenlace: 2.)

Entráis en la casa del hombre: la decoración es muy austera, pero agradable. Os invita a sentaros en una peculiar pequeña mesa redonda, parece un hombre muy amable. Sirve algunas raciones de pescado y un buen vino, que bebéis con avidez. 3 (Deja que los personajes actúen.)

Muy bien ya has conseguido la mesa que tanto deseabas. (Ver otros)

Situación: El megaron es pequeño y prácticamente no existe

decoración. En la estancia a donde son conducidos, hay una pequeña mesa redonda hecha de madera y ribeteada de metal (en realidad se trata de un viejo escudo que hace las funciones de mesa); a su lado, en el suelo, un lecho cubierto con una piel de oveja.

Desenlaces:

1 Si le contestan, sigue la narración. Si lo ignoran, que sigan con su camino.

2 Si aceptan, sigue la narración; la comida y el descanso les costará 2 Est. a cada uno; si rehusan, déjalos que sigan con su camino. (Pero ten en cuenta las reglas de las acciones vitales periódicas, capítulo 5.5.)

3 Debes enfatizar que la mesa es un tanto especial. En este momento, la amazona tendría que intentar conseguir la mesa, ya que ésta forma parte de su oráculo. Probablemente intentará comprarla; si es así, el hombre le pedirá 4 dracmas. Si no está dispuesta a regatear ni a pagar la cifra que propone el hombre, siempre podrá enfrentarse con él. Ver capítulo 9.2. Si logra la mesa, sigue leyendo; si no quiere la mesa, siguen comiendo y después del descanso siguen con su camino.

Puntos de perances: Reconocer el escudo que hace de mesa: 12

Conocimientos necesarios o virtudes:

PNJ: Hombre de la casa

Puntos PNJ:

Puntos de golpe: 13

Puntos de salud: 12

Habilidad: 14

Fuerza: 17

Inteligencia: 6

Agilidad: 7

Velocidad: 6

Constitución: 14

Carisma: 7

Actitud: 14

Intuición: 10

Apariencia: 9

Prestigio: 9

Puntos Héroe: -12 puntos de Héroe si ataca al hombre.

Otros: Recuerda que la amazona tiene que lograr en este episodio la mesa. Así habrá conseguido su oráculo.

Leer sólo si consigue la mesa: Recuerda que lo que ha conseguido la amazona de momento es sólo una mesa, y como tal no es un objeto muy llevadero. Si transporta la mesa, y mientras la lleve encima, se tendrá que restar -2 en los atributos de agilidad y habilidad.

También tienes que tener en cuenta que transportar una mesa es un trabajo pesado y fatigoso, por lo que tendrá que descansar al menos cada tres horas.

Cuando se de cuenta de que para acabar de cumplir su oráculo tiene que arrancar las patas de la mesa (Tirada de característica física igual o superior a 16) tendrás que leer lo siguiente: “Finalmente has logrado romper las patas de la mesa, y súbitamente una luz cegadora te rodea. No sin esfuerzo crees divisar la silueta de Helios, cada vez la luz es más fuerte y sientes que hace mucho calor...”

Después de unos interminables minutos la luz desaparece, y cuando tus ojos se restablecen de la visión, observas que la mesa es ahora un escudo, las partes antaño metálicas se han convertido en oro, y la piel se ha curtido transformándose en un material extremadamente duro.”



Nombre: Comerciante

Lugar: El camino que va desde el monte Parnaso hasta Atenas. Ver mapa.

Tipo de acción: Decisión. Obj. simple.

Narración: Os encontráis en un angosto camino. Hace mucho calor y el quitón se os pega al cuerpo. No se escucha ruido alguno, sólo el susurrar del viento y el corretear de algún que otro pequeño reptil que se asusta con vuestra presencia.

De pronto, tras girar una roca, veis a lo lejos una gran forma que se mueve perezosamente y levanta una gran nube de polvo. Al acercaros observáis un carro tirado por dos bueyes y, sentado encima, un hombre que os sonríe afablemente. (Desenlace: 1.)

Hola, viajeros. ¿Quiénes sois? (Deja que contesten: 2.)

Me llamo Adrasto de Corinto y soy comerciante. ¿No os gustaría comprarme alguno de mis productos? (Deja que los personajes contesten: 3.).

Tengo varios productos que quizás os interesen. (4)

(Deja que el comerciante y los personajes dialoguen entre sí)

Situación: El carro es viejo y destartado, su madera está llena de carcoma. El comerciante tiene aspecto de bonachón, la barba larga y negra, unos inmensos pies y unas grandes orejas. En su carro hay fruta fresca, pasas, unas cuerdas, una mesa, odres de agua y de vino, kráteras (vasijas de cuello ancho), redes, esparto y un par de peplos (vestidos, ver glosario).

Desenlaces:

1 Si sonríen y entablan un diálogo con el comerciante, sigue con la narración. Si no es así continúan el viaje.

2 Si le mienten o le dicen la verdad, sigue leyendo; si no, siguen el camino.

3 Si le compran, sigue la narración; si no, que se despidan y sigan su camino.

4 El comerciante puede vender cualquiera de sus productos. (Ver otros.) Cuando terminen, se despiden y cada uno sigue su camino.

Puntos de percances:

Confiar en el comerciante: 14

Conocimientos necesarios o virtudes:

PNJ: Comerciante

Puntos PNJ:

Comerciante:

Puntos de golpe: 9

Puntos de salud: 11

Habilidad: 13

Fuerza: 11

Inteligencia: 8

Agilidad: 7

Velocidad: 7

Constitución: 10

Carisma: 9

Actitud: 10

Intuición: 11

Apariencia: 9

Prestigio: 7

Puntos Héroe: 0

Otros: Precios de los productos:

5 manzanas cuestan 3 Dr.

1 odre de agua 2 Dr.

1 odre de vino 4 Dr.

1 cuerda 2 Dr.

1 ración de pasas 5 Dr.

1 red 4 Dr.

1 peplo 20 Dr.

1 krátera 3 Dr.

esparto 38 Ob.

1 mesa 4 Dr.

Siguiendo las reglas del juego pueden intentar regatear.

Recuerda que el colono debe comprar un peplo para conseguir la primera parte de su oráculo, no es necesario que lo incites a comprarlo, puesto que puedes hacer que durante el camino se lo vuelvan a encontrar; así, es posible que el colono se haya dado cuenta de lo que tiene que hacer para cumplir su destino. Sería muy recomendable que el asclepiada comprara alguna krátera, es posible que más tarde la necesite. No olvides que también necesitarán una cuerda. Pero ten en cuenta que los personajes son los que tienen que decidir las compras.

Si los personajes atacan al comerciante, al terminar la aventura tendrán una penalización de -10 Puntos de Héroe.



Nombre: Encuentro con Hermes

Lugar: Un frondoso árbol, en un pequeño bosque.

Tipo de acción: Decisión. Asociada.

Narración: Los jugadores llegan a un bosque, después de haber dejado la costa. La noche llega, parece que será templada y debajo de un gran árbol sería un buen sitio para pasar la noche. (Ver otros: 4.)

Mientras duermen, (ver otros: 5), uno de los personajes se despierta (ver otros: 6) y observa que tras unos matorrales hay una luz muy extraña. (Deja que decida el personaje: 1.)

La extraña luz surge de un montón de piedras apiladas. Se trata de un hermaion (cúmulo de piedras que antiguamente servía para señalar el camino hacia las ciudades, era el antecedente del contemporáneo "mojón"). La luz es muy intensa y centelleante, sería normal que un aventurero como tú tuviera miedo en una situación como ésta.

Súbitamente una de las piedras superiores rueda a tus pies como si tuviera vida propia. Podrías sobreponerte a tu miedo y mirar de qué se trata, tal vez resulte interesante. (Deja que decida el personaje: 2.)

Has tocado una de las piedras y esto ha producido la reacción de las otras, por arte de magia empiezan a levitar, la luz se hace casi insoportable. Las piedras empiezan a girar velozmente, el miedo te impide moverte. Giran cada vez más deprisa, la visión es infernal, un estallido de mil colores lanza las piedras hacia el cielo. Una extraña paz te invade, ahora los restos del hermaion desprenden una pálida luz blanca. En ella aparece un rostro, en el que reconoces a Hermes, parece que se ha divertido bastante con esta demostración de poder ante un mortal. No para de refr, el sonido de su carcajada retumba en tus oídos, algo golpea tu cabeza lanzándote contra el suelo. El rostro ha desaparecido, te encuentras un tanto aturdido, pero... ¿qué es esto? Parece que el dios te ha tirado un regalito a la cabeza. Al levantarte te encuentras con unas peculiares zapatillas. (3)

Situación: El encuentro con Hermes se tiene que producir en cualquiera de los múltiples hermaion que podrás ver en el mapa.

Desenlaces:

1 Si intenta despertar a los demás aventureros, lo tomarán por loco, ya que él es el único que puede ver el extraordinario acontecimiento. Si no lo intenta, sigue narración.

2 Si siente curiosidad, sigue la narración; si no, que se marche.

3 Leer sólo si se prueba las zapatillas: Qué bonito regalo te ha hecho Hermes, te calzas las zapatillas y te levantas. Vaya, que cómodas son. Intentas caminar con ellas, pero son demasiado rápidas para ti. No tienes los conocimientos para poder usarlas y te estrellas contra un árbol. (Réstale -2 a los Puntos de Golpe del personaje.)

Si no se prueba las zapatillas y las observa con una tirada de atributos de personalidad, actúa según el resultado.

Puntos de percances: Observación zapatillas: 15

Intuición ante el hermaion: 13

Conocimientos necesarios o virtudes:

PNJ: Hermes

Puntos PNJ: Hermes, ver tablas de atributos.

Puntos Héroe: +1 de prestigio si logra ver a Hermes.

Otros: Recuerda que:

4 La temperatura es muy agradable: no es necesario que les restes Puntos de Salud por dormir a la intemperie.

5 El encuentro con Hermes sólo se producirá cuando el camino de Helios y el de Eos se crucen, y por lo tanto esto ocurrirá necesariamente durante el alba.

6 Hermes se aparecerá a quien tenga el oráculo correspondiente a este episodio, en este caso al atleta.

Si por las circunstancias del juego, consideras que otro personaje también debería pasar por este episodio, ten en cuenta que al no ser el elegido, la fuerte luz afectará sus ojos y no conseguirá las zapatillas, cayendo enfermo leve (ver Capítulo 7.3.).



Nombre: Mensajero

Lugar: Entrada a la ciudad de Atenas.

Tipo de acción: Decisión. Asociada.

Narración: Estáis llegando a la ciudad de Atenas, sus murallas se adivinan en el horizonte. El camino ha sido tortuoso y cansado pero por suerte, en la polis podréis descansar y saciar el apetito.

De repente, oís el galope de un caballo a vuestras espaldas, parece como si alguien tuviera mucha prisa. En efecto, un hombre montado en un caballo se dirige rápidamente hacia vosotros...

Cuando llega hasta vosotros se detiene y, después de recuperar el aliento, os pregunta:

Perdonad, ¿no tendríais un poco de agua para saciar la sed de un mensajero? (Deja decidir a los personajes: 1.)

Que los dioses iluminen vuestro camino. ¿Hacia dónde os dirigís? (Deja decidir a los personajes: 2.)

Yo llevo un mensaje muy importante a la ciudad de Atenas. (Deja decidir a los personajes: 3.)

No puedo daros el contenido del mensaje. (4, ver otros).

De acuerdo, os lo diré: un toro de grandes dimensiones y fuerza extraordinaria ha desembarcado en el golfo Salónico. Todos los guerreros del Peloponeso han salido a su encuentro sin mucha fortuna. Dentro de tres días el toro llegará a Atenas, sólo un gran héroe nos podría librar de esta calamidad.

Después de despediros, el jinete galopa hacia la polis...

(Si los personajes recelan del jinete, haz en su nombre una tirada de personalidad "Carisma" y actúa en consecuencia.)

Situación: El jinete va montado sobre un corcel negro, sus vestiduras están sucias porque lleva muchos días cabalgando sin tregua.

Desenlaces:

1 Si no le dais agua, el jinete seguirá su camino maldiciéndoos por vuestra acción. Penalización de -1 punto de Carisma a cada jugador.

Si le dan de beber, sigue la narración.

2 Si le contestan diciendo la verdad o una mentira, continúa narración; si no, siguen su camino.

3 Si no quieren saber el mensaje, se despiden del jinete y siguen su camino a la ciudad. Si les interesa, sigue leyendo. (Ver otros.)

4 Atención a este momento, los personajes necesitarán una tirada de Carisma para convencer al mensajero. Si logran su objetivo, sigue leyendo. Piensa que lo pueden intentar todos, y que por lo tanto tienen muchas posibilidades de lograrlo.

Puntos de percances: Para conocer el mensaje: 12.

Conocimientos necesarios o virtudes:

PNJ: El jinete.

Puntos PNJ:

Puntos de golpe: 14

Puntos de salud: 14

Habilidad: 11

Fuerza: 16

Inteligencia: 8

Agilidad: 9

Velocidad: 8 +3 Bonificación por caballo (a utilizar mientras no sea desmontado).

Constitución: 12

Carisma: 10

Actitud: 12

Inteligencia: 9

Apariencia: 9

Prestigio: 10

Bonificación mientras que combate a caballo: +2 en sus puntos de ataque.

Puntos Héroe: -10 si intentan atacar al jinete.

Otros: Recuerda que es necesario que los jugadores utilicen un atributo de personalidad para lograr convencer al jinete, de lo contrario les será imposible cumplir el oráculo común. Si deciden atacar al jinete, se produce un episodio de combate (Ver capítulo 9.3.)



Nombre : Encuentro con memnónida

Lugar: Bosque, ver mapa.

Tipo de acción: Atributos.

Narración: Os encontráis en un sendero que cruza el bosque. La vegetación es muy espesa. De pronto, un ruido extraño llega

hasta vuestros oídos. En el claro que tenéis delante, observáis una multitud de extraños pájaros muertos: ¡son memnónidas! (Ver glosario. Deja que decidan si se acercan o dan media vuelta: 1.)

Seguramente han luchado entre ellos hasta matarse. Pero...

Un momento. ¡Parece que algo se mueve delante vuestro!

Es uno de esos horribles pájaros que aunque herido aún tiene ganas de dar problemas. (Deja que los jugadores decidan: 2.)

El animal se ha dado cuenta de vuestra presencia, os mira con sus ojos negros. Rápidamente os ataca, tendréis que defenderos si queréis seguir vivos. (3)

Situación:

Desenlaces:

1 Si deciden acercarse, sigue la narración.

2 Si tienen miedo o están preocupados, que vuelvan por donde han venido; si no, sigue la narración.

3 Ver episodio de acción: enfrentamiento 9.2. Si salen victoriosos, ver "otros", y continúan el camino. Si caen enfermos por las heridas, ver capítulo 7.3.

Puntos de percances: Intuir peligro: 19

Conocimientos necesarios o virtudes: De armas rudimentarias.

PNJ: Pájaro memnónida herido.

Puntos PNJ: Ver la tabla de seres fantásticos heridos o disminuidos.

Puntos Héroe: +7

Otros: Recuerda que en este episodio el asclepiada tendrá que recoger la sangre del animal, y con ella mojar el peplo del colono; si no están juntos, tendrá que guardar en algún recipiente (que deberá haber comprado) la sabia de la vida, de lo contrario no conseguirán sus respectivos oráculos.



Nombre: Paso del río

Lugar: Ver mapa.

Tipo de acción: Decisión.

Narración: Seguí vuestro camino, llegáis a orillas de un río. No hay puente pero observáis una pequeña embarcación. En ella sólo cabrían tres personas. (Deja decidir a los personajes: 1.)

Los tres primeros aventureros subís a la barca y comenzáis la travesía... —¡Pero qué es esto! La barca zozobra, rápidamente dais la vuelta e intentáis llegar a la orilla, es demasiado tarde: os hundís sin remisión...

La quilla de la barca choca contra el fondo del río: habéis tenido suerte. En este punto la profundidad del río apenas tiene un metro y medio. Si hubierais llegado al centro del río, ahora iríais a la deriva: ¡olvidásteis que vuestros personajes no tienen el conocimiento de navegación!

Lentamente salís del agua y os reunís con vuestros compañeros, será cuestión de intentar otra cosa o dar media vuelta. (Deja que los personajes decidan: 2.)

Situación: El río es muy ancho, tiene unos 25 mts., la corriente en su parte central es muy fuerte.

La embarcación es una pequeña barca a remos, en ella sólo caben tres personas, aparentemente parece en buen estado pero tiene unos pequeños agujeros en el casco.

Desenlaces:

1 Si dan la vuelta, ten en cuenta el mapa. Si deciden que primero pasan tres personajes:

Muy bien, pasaréis primero tres y, después, uno de éstos irá a recoger a los restantes. (Sigue la narración.)

2 Si intentan alguna otra posibilidad y lo logran, siguen por el camino de la otra orilla.

Si no lo consiguen, darán media vuelta y volverán por donde han venido, Cabe la posibilidad de que los arrastre la corriente y caigan enfermos. (Ver capítulo 7.3.)

Puntos de percance:

Conocimientos necesarios o virtudes:

PNJ:

Puntos PNJ:

Puntos Héroe: 0

Otros: Hay más posibilidades para pasar el río: se puede utilizar la cuerda del comerciante para nadar sin riesgo de ser arrastrados por la corriente, o bien nadar con la ayuda de los odres hinchados de aire a modo de salvavidas, etc. Pero recuerda que, hagan lo que hagan los aventureros, tendrá que seguir una lógica. Para que el juego tenga más interés, debes obligarlos a utilizar las tiradas de características físicas o de personalidad.

Si en alguna de las acciones la corriente los arrastra, penalizarán 4 Puntos de Golpe, por el choque contra las piedras del lecho del río.



Nombre: Aventura en la montaña

Lugar: En cualquiera de los caminos descendentes del monte Parnaso.

Tipo de acción: Asociada. Enfrentamiento.

Narración: Os encontráis en uno de los senderos que descienden del monte Parnaso, de pronto observáis una pequeña abertura en la roca. (Deja que decidan los personajes: 1.)

Lo que en un principio parecía una pequeña abertura se convierte en una gruta.

El suelo está resbaladizo, si no tenéis cuidado podéis caer. (Ver otros.)

En el aire se respira un olor nauseabundo y un murmullo de agua llega hasta sus oídos. Algo o alguien se mueve en el fondo de la gruta, pero como está muy oscuro no lo podéis distinguir bien.

Vaya, os habéis encontrado con la morada de un jabalí. (Desenlace: 2.)

Salís en tropel de la cueva: ¡vaya susto!

Situación: La gruta tiene unos quince metros de largo, en el fondo hay un pequeño manantial. El suelo está lleno de excrementos de animal y el olor es insoportable. El jabalí está situado en el fondo de la gruta, está nervioso y alterado, si alguien lo asusta seguramente atacará.

Desenlaces:

1 Si deciden entrar, sigue la narración; si rehusan entrar, siguen el camino.

2 Si deciden enfrentarse con el jabalí (ver capítulo 9.2. "Enfrentamiento"); si rehusan, sigue la narración.

Puntos de percances: Ante la entrada : 16

Para no resbalar: 17

Conocimientos necesarios o virtudes: De "armas rudimentarias o de guerra"

PNJ: Jabalí

Puntos PNJ:

Puntos de fuerza: 20

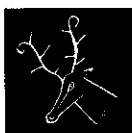
Puntos de golpe: 20

1d6C

Puntos Héroe: 0

Otros: Si resbalan dentro de la cueva, -1 puntos de Golpe. El agua del manantial es nauseabunda; si se bebe, -1 puntos de salud al final de la aventura.

Ten en cuenta que el único que en la oscuridad puede determinar el animal que hay en la cueva es el aventurero que disponga del conocimiento de animales salvajes. Este conocimiento sólo lo podrá usar si inspecciona la entrada de la gruta, ya que probablemente pueda reconocer alguno de los excrementos del animal.



Nombre: La piel del ciervo

Lugar: En el interior de un bosque.

Tipo de acción: Enfrentamiento. Asociada. Decisión.

Narración: Camináis por un espeso bosque, el camino es muy estrecho y discurre entre una tupida maleza, el ambiente es muy cálido y húmedo. Desde el camino observáis algunos animales... De pronto oís un gran estruendo a vuestras espaldas. (1) (Deja que los personajes decidan.)

En un claro del bosque veis un par de ciervos que están luchando entre sí, sus grandes cornamentas chocan produciendo un terrible estruendo. Parece que están muy entretenidos en el combate y no se han percatado de vuestra presencia. (2) (Deja que los personajes decidan)

Situación: Los dos ciervos son de un tamaño considerable, y sus astas son de grandes dimensiones. El camino hasta el claro del bosque donde se encuentran es un poco difícil ya que está lleno de matorrales.

Desenlaces:

1 Si deciden mirar, sigue leyendo; sino, miran, continúan su camino.

2 Si los quieren cazar, ver otros; sino, continúan su camino.

Puntos de percances: Acercarse a los ciervos sin asustarlos: 17

Conocimientos necesarios o virtudes:

PNJ: Ciervos

Puntos PNJ:

Utilizar d10C

Golpe: 24

Fuerza: 12

Inteligencia: 4

Agilidad: 25

Velocidad: 35

Constitución: 24

Puntos Héroe:

Otros: Ten en cuenta que si los aventureros tardan demasiado en decidirse en su acción los ciervos se percatarán de su presencia, y huirán entrando en un episodio de persecución 9.5.

Si son lo suficientemente rápidos podrán cazar los ciervos, entrando, así, en un episodio de enfrentamiento 9.2.

Cuando intenten la caza sólo podrán atacar uno de los ciervos ya que el ataque a sustará al otro.



Nombre: La vestidura de Herakles

Lugar: La desembocadura del río en el mar.

Tipo de acción:

Narración: Habéis llegado a a desembocadura del río Cefiso, que retorciéndose, se adentra en el mar. No muy lejos véis una nave con las velas recogidas que lentamente se deja llevar por las olas hacia la orilla. En el momento de atracar una figura salta a la arena y se dirige hacia vosotros.

Su silueta no os es del todo desconocida, en efecto, es Herakles. El gran héroe se acerca, en su cinto descansa la espada que fuera verdugo de la Hidra de Lerna. Una voz profunda llega hasta vuestros oídos: "Más vale que os déis prisa, el toro enviado por Eos llegará dentro de muy pocas horas a Atenas." (1, observa que es lo que hacen los personajes.)

Con los pasos sigilosos la sibila empieza a colocar los elementos conseguidos por cada uno de los aventureros.

El héroe agradece con un tenue gesto todos vuestros obsequios, pero es evidente que desea partir cuanto antes. Se despide de vosotros y se dirige a la nave. El cielo se tiñe de un color rojizo, tal vez previendo el terrible encuentro con la bestia.

Situación: Se encuentran en la desembocadura del río Cefiso, que está formada por unos tortuosos meandros.

Desenlaces:

1- Si la sibila decide vestir a Herakles, continúa con la narración. De lo contrario, dale tiempo para que recuerde su Oráculo, y si es preciso, incítala a ello.

Puntos de percances:

PNJ: Herakles

Puntos de PNJ: Ver tablas de héroe (No es importante para el episodio).

Puntos de héroe: 0

Otros: (Los obsequios a los personajes sólo se dan si, individualmente, cumplen con su cometido. Herakles vencerá al toro aunque falte algún objeto).

Se supo tiempo después que un conocido rapsoda de Braurón, una ciudad cercana a la magnífica Atenas, alrededor del siglo VII a C., cantó (no sin sabia maestría) lo que aconteció a Herakles en aquella aventura:

"... Durante largo tiempo voló la espada por los aires. Y la sangre de la bestia, producto de la cólera de Eos, fue quemando la fértil tierra hasta que, en una irritada embestida del refulgente acero, el toro cayó, exhausto, omitiendo su vida en el aliento final. El gran Herakles orgulloso del combate, habló así delante de la multitud:

Hombres de sabia existencia, no en vano aguardáis mis palabras, sé que he salvado a Atenas de la ira de Eos pero aunque no dudáis de mi fuerza ni de mi valentía, os confieso que gran gloria también merecen quienes me han esperado en la desembocadura del río Céfito... Para ellos son estos nobles y preciados regalos que os encomiendo les déis luego de mi partida: A la Sibila, la piel del animal que bien sabrá usar; al colono, el

conocimiento de la lengua que prefiera; a la amazona, el caraj con 20 flechas untadas en la bilis del toro; al asklepiada, toda la sangre de la bestia; al atleta un ungüento hecho con su grasa para que unte sus músculos y, por último, una de las astas del gigante animal, será para el guerrero espartano...

Y hablando así elevó en lo alto el escudo cegador que excitó los gritos de todos los oyentes..."

Utilidad de cada obsequio:

1 La piel del toro: Puede dormir con ella bajo la intemperie sin sufrir penalización alguna en sus puntos de salud.

2 La lengua que escoja el colono, pasará a ser un conocimiento más que posee.

3 Cada una de las flechas causan +5 puntos suplementarios de daño a quien recibe el impacto.

4 La sangre de la bestia otorga instantáneamente 3 puntos de golpe suplementarios a quien la bebe, mezclada con vino.

5 La grasa del animal otorga al atleta un punto suplementario más en sus atributos de agilidad y velocidad. Una vez sumados estos puntos suplementarios, la grasa deja de tener utilidad.

6 El asta del toro sirve como cuerno musical para ahuyentar seres fantásticos de cualquier signo o número. Puede utilizarse 3 veces, luego pierde su utilidad.



Nombre: Los rufianes

Lugar: Camino rocoso.

Tipo de acción: Decisión. Asociada. Enfrentamiento.

Narración: El camino se adentra en una zona muy rocosa, la temperatura es muy elevada, y prácticamente no hay vegetación alguna a vuestro alrededor. El sol cada vez incide con más fuerza, haciendo que vuestro paso sea cada vez mucho más lento. Llegáis a una gran roca que proyecta, una más que apreciable sombra. (1) (Deja que los personajes decidan.)

Oís un ruido muy extraño que proviene del otro lado de la roca, quizás sea un animal aunque sería muy extraño encontrarse con uno en un paraje tan seco. (2) (Deja decidir a los personajes.)

Demasiado tarde un par de rufianes han salido de detrás de la roca, uno tiene la mano colocada en la empuñadura de su espada y tiene cara de muy pocos amigos. El otro un poco más bajito no tiene arma alguna, aunque posiblemente no la necesita, parece extraordinariamente fuerte....

Entregadme todo lo que poseáis grita el más alto (3) (Deja decidir a los personajes.)

Después de una dura pelea con los asaltadores, habéis logrado vencerlos, ahora yacen derrotados a vuestros pies... (4) (Deja decidir a los personajes.)

Situación: El más alto de los asaltadores posee una dura mirada, en su bolsa hay 2 T a y 40Ob, y tiene una espada.

Su compañero es bajito y muy corpulento no posee dinero.

Desenlaces: Tanto si descansan como sino sigue narración. Si deciden dar marcha atrás, vuelven sobre sus pasos. Si esperan sigue leyendo la narración. (Si tardan mucho tiempo en decidirse, continua la narración).

Si lo entregan todo, los rufianes se dan por satisfechos, y riéndose de los aventureros siguen con su camino, pudiendo entrar

en una persecución 9.5; (1, ver otros).

Si no lo entregan todo y esconden alguna de sus pertenencias, que hagan una tirada de habilidad para ver si consiguen engañarlos. Si son descubiertos pasan a un enfrentamiento 9.2; si consiguen engañarlos, siguen con su camino.

Si deciden enfrentarse directamente 9.2 y ganan sigue la narración.

Si los registran y deciden quedarse con sus pertenencias, que lo hagan, después siguen su camino.

Puntos de percances: Intuición del peligro: 18

Tirada para engañar a los rufianes: 15

Conocimientos necesarios o virtudes:

PNJ: Los dos rufianes.

Puntos PNJ:

Asaltador alto:

Puntos de golpe: 14

Puntos de salud: 12

Habilidad: 10

Fuerza: 13

Inteligencia: 7

Agilidad: 9

Velocidad: 10

Constitución: 10

Carisma: 5

Actitud: 7

Intuición: 5

Apariencia: 18

Prestigio: 4

Asaltador bajo

Puntos de golpe: 14

Puntos de salud: 11

Habilidad: 9

Fuerza: 18

Inteligencia: 5

Agilidad: 9

Velocidad: 8

Constitución: 17

Carisma: 5

Actitud: 5

Intuición: 7

Apariencia: 12

Prestigio: 5

Puntos Heroe:

Otros: Los rufianes se contentarán solo con las monedas de los personajes, pero si se despojan además de sus armas y útiles recogidos durante el transcurso del juego, estos también lo aceptarán, quedándose totalmente despojados. Esto enseñará a los personajes a comportarse de una manera más heroica la próxima vez.



Nombre: La tormenta

Lugar: Bosque, entrada en la roca.

Tipo de acción: Decisión. Asociada.

Narración: El cielo cada vez está más encapotado, en el horizonte veis relámpagos. Una tormenta se acerca... (1) (Deja que los personajes decidan).

Cada vez está más cerca, pequeñas gotas de lluvia empiezan a caer. Uno de vosotros (lo tiene que elegir La Moira) descubre que detrás de unos matorrales hay una entrada en la roca. (2, deja decidir a los personajes.)

La entrada parece no ser obra de la naturaleza, más bien parece una puerta esculpida en la roca. En las paredes hay unos símbolos que os son extraños, aunque por la forma, parecen claramente que son una advertencia. (3) (Deja decidir a los personajes.)

Habéis decidido entrar, con la poca claridad que llega desde el exterior observáis como delante vuestro hay un pasadizo, que no debe tener más de 8 mts, en las paredes no existe ninguna puerta aparente. (4) (Deja decidir a los personajes.)

En las paredes observáis una gran cantidad de dibujos esculpidos en la roca, en uno de los rincones también existe una pequeña inscripción en una lengua desconocida para vosotros, y debajo de ella un pequeño agujero de unos 3cm de diámetro. (5) (Deja decidir a los personajes.)

Al introducir el mango en el orificio de la pared, oís un pequeño chasquido, pero no ocurre nada. (6) (Deja que los personajes decidan.)

Un ruido ensordecedor llega a vuestros oídos, una gran parte de la pared del fondo se ha deslizado hacia abajo, dejando una cavidad en la pared. (7) (Deja decidir a los personajes.)

Situación: La puerta se encuentra detrás de unos matorrales, tiene una altura de unos dos metros, tanto en el interior como en el exterior las paredes están llenas de relieves de los que se desconoce su significado. En la pared del fondo existe una pequeña inscripción y debajo de ella un pequeño agujero.

Desenlaces:

1 Si los personajes no te piden de alguna forma que les describas el entorno, no encontrarán lugar alguno para guarecerse y por lo tanto sufrirán las inclemencias de la tempestad con todas sus consecuencias (ver otros); sino es así continúa narración.

2 Si deciden entrar sigue la narración, si no sufrirán la gran tormenta.

3 Si entran sigue la narración, sino siguen el camino con todas sus consecuencias.

4 Si algún aventurero te pide que le describas mejor la cavidad sigue la narración, si no esperan a que la tormenta disminuya en intensidad y siguen con su camino.

5 Si al colono se le ocurre por si solo, introducir el mango de el espejo de la Aventura en solitario, sigue narración. Si no se produce este hecho que esperen a que pase la tormenta y que sigan su camino.

6-Si le da un cuarto de vuelta al espejo sigue narración.

7-Si intentan entrar en la cavidad sin una tea, les será imposible inspeccionarla, si insisten en su empeño, adviérteles del peligro que supone entrar en un lugar de estas características, piensa que siempre se pueden caer en algún agujero....

Si tienen una tea pasa al episodio Tormenta II.

Puntos de percances: Si te piden algún tipo de ayuda ponles la puntuación elevada, así los jugadores aprenderán a tener su propia intuición. La sibila no percibirá nada, y sólo podrá ayudarles la invocación a su dios.

Conocimientos necesarios o virtudes:

PNJ:

Puntos PNJ:

Puntos Héroe: Si consiguen abrir la cavidad secreta, +5, Puntos de Héroe.

Otros: Si pasan la tormenta a la intemperie, +3, Puntos de Golpe.



Nombre: La fuente

Lugar: Al pie de una montaña.

Tipo de acción: Decisión. Asociada.

Narración: Habéis llegado al pie de una montaña, allí unos odres de piel de cabra yacen junto a un gran manantial de agua fresca y cristalina. (1) (Deja que los personajes decidan.)

Os acercáis y cogéis uno de los odres para beber, y ...¡oh! parece que debajo del recipiente alguien se ha dejado algunas monedas, son unos 30 Dr. (2) (Deja decidir a los personajes.)

Cuando estás a punto de ponerte en pie algo te llama la atención, el agua del fondo del estanque está totalmente helada. (3) (Deja decidir a los personajes.)

Situación: La fuente mana de un pequeño agujero en la roca, al caer el agua al suelo se ha formado un pequeño estanque, a medio metro de su superficie el agua parece que se ha helado.

Desenlaces:

1- Si deciden beber sigue leyendo, de lo contrario siguen su camino.

2- Tanto si dejan las monedas como sino, sigue narración.

Sólo el colono que consiguió el mensaje críptico de Polidoro de Orco menos sabrá que hacer. Si ninguno de los personajes sabe que es lo que se debe hacer, continúan el viaje. Si el colono hunde su espada en el hielo obtendrá +1 en todos sus puntos de ataque.

Puntos de percances: El colono intenta recordar: 20

Conocimientos necesarios o virtudes:

PNJ:

Puntos PNJ:

Puntos Héroe: Por encontrar las monedas +2 Puntos de Héroe
Por conseguir hundir la espada en el hielo +10 Puntos de Héroe.



Nombre: Tormenta II (viene del episodio "Tormenta")

Lugar: Interior de la gruta del episodio Tormenta.

Tipo de acción: Asociada. Decisión.

Narración: Encendéis la tea y os introducís en la abertura. Entráis en una gran habitación que estaría del todo vacía si no fuera por una forma no definida que hay en el fondo. (Deja que los personajes decidan).

Camináis con precaución, el ambiente se torna enrarecido, ante vosotros la forma toma cuerpo. Es una armadura de cuero que está colocada en un altar, a sus pies hay una espada corta, el filo tiene una brillantez especial, la empuñadura es dorada. (Ver otros.)

De pronto empieza a caer agua del techo, en el exterior la tormenta debe ser muy fuerte y el agua se está filtrando por entre las rocas, pequeñas piedras se desprenden del techo... (2) (Deja que decidan los personajes.)

Situación: La habitación tiene 15mts de largo por 9mts de ancho, en el fondo hay un pequeño altar donde descansa una

armadura de cuero grabado, a sus pies hay una espada corta con un filo de una gran dureza y su empuadura es dorada. El techo está bastante maltrecho.

Desenlaces: Si deciden investigar el fondo de la habitación sigue la narración, de lo contrario que salgan de esta.

2- Si los personajes no se dan prisa en salir de la habitación el techo se les caerá encima.

Puntos de percances: Para esquivar las rocas que caen: 18

Para conseguir la espada: 17

Para conseguir la armadura: 23

Conocimientos necesarios o virtudes:

PNJ:

Puntos PNJ:

Puntos Héroe: Quien logre coger la espada, +4 Puntos de Héroe.

Otros: Ten en cuenta que el techo está empeorando por momentos, si cogen la espada y huyen, salvarán la vida por los pelos. Pero si intentan coger la armadura seguramente morirán o quedarán muy mal heridos.



Nombre: Ágora

Lugar: Agora. Atenas

Tipo de acción: Decisión. Obj. Simple.

Narración: El mercado está muy concurrido, los comerciantes se reúnen aquí para vender sus productos. Paseáis por entre los puestos, venden de todo desde una pieza de fruta hasta un esclavo, la gente grita intentando encontrar un comprador. Uno de los vendedores se dirige hacia vosotros y... ¡Parece que estáis un tanto cansados viajeros! ¿No necesitáis alguno de mis productos, seguro que os serían de gran utilidad...? (Aquí tendrás que improvisar siguiendo la conversación con los aventureros.)

Situación: El comerciante tiene algunas teas, odres de agua y de vino, kráteras (vasijas de cuello ancho), unas cuerdas y un par de peplos (vestidos, ver glosario). Su nombre es Narciso de Lesbos, aunque su nombre no le hace mucha justicia.

Desenlaces: Si tienen intención de comprar alguna cosa que lo hagan y después que sigan su camino.

Puntos de percances:

Confiar en el comerciante: 17

Conocimientos necesarios o virtudes:

PNJ: Comerciante

Puntos PNJ:

Comerciante:

Puntos de golpe: 10

Puntos de salud: 10

Habilidad: 16

Fuerza: 10

Inteligencia: 9

Agilidad: 7

Velocidad: 7

Constitución: 6

Carisma: 13

Actitud: 12

Intuición: 7

Apariencia: 6

Prestigio: 7

Puntos Héroe: 0

Otros: Precios de los productos:

1 odre de agua 2 Dr.

1 odre de vino 4 Dr.

1 cuerda 2 Dr.

1 peplo 20 Dr.

1 krátera 3 Dr.

1 tea 4Dr.

Siguiendo las reglas del juego pueden intentar regatear.

La tea es necesaria para la segunda parte del Episodio Tormenta.

Si los personajes atacan al comerciante, al terminar la aventura tendrán una penalización de -10 Puntos de Héroe.



Nombre: Concurso de poetas

Lugar: Atenas cerca del Agora.

Tipo de acción: Asociada. Decisión.

Narración: Cerca del agora se ha formado un grupo de gente. (1)(Deja que los personajes decidan).

Hay un hombre en medio del corro que grita:

¿Hay alguien aquí que tenga la suficiente sensibilidad, habilidad e inventiva para desafiarme en un combate sin igual?

Pero no en un combate de fuerza, sino en uno de inteligencia y sabiduría.... En un combate, donde podamos demostrar quién es el rey de los poetas. (2) (Deja decidir a los personajes).

Situación: Heronte de Esparta es un hombre que tiene una gran habilidad para la palabra, durante el concurso se congrega mucha, mucha gente alrededor de los participantes.

Desenlaces:

1- Si los personajes deciden acercarse, sigue narración, sino siguen el viaje.

2- Si deciden competir, ver competición intelectual en enfrentamientos 9.2.; sino, siguen su camino.

Puntos de percances:

Conocimientos necesarios o virtudes:

Puntos PNJ:

PNJ: Heronte de Esparta

Puntos de golpe: 11

Puntos de salud: 11

Habilidad: 15

Fuerza: 9

Inteligencia: 18

Agilidad: 7

Velocidad: 9

Constitución: 10

Carisma: 18

Actitud: 16

Intuición: 9

Apariencia: 12

Prestigio: 12

Puntos Héroe:

Otros: Si vence el aventurero, el carisma le aumentará con un +2.

Nombre: Encuentro con las lavanderas



Lugar: A orillas del río Cefiso.

Tipo de acción: Decisión. Enamoramiento. Asociada

Narración: Llegáis a orillas del río Cefiso, en el hay dos muchachas que están lavando la ropa, una de ellas es extraordinariamente bonita. (1) (Deja decidir a los personajes).

Buenos días caballeros, ¿queréis refrescaros un poco? parece que lleváis muchos días de viaje.... (2) (Deja decidir a los personajes).

Situación: Se encuentran a orillas del río Cefiso, muy cerca de allí hay un puente de madera para cruzarlo y así poder continuar su camino.

Desenlaces:

1.- Si quieren hablar con ellas sigue la narración, sino continúan su camino.

2.- En este punto, tu como La Moira, tendrás que dirigir el cauce de la conversación, recuerda cual es el nombre de las lavanderas y que es muy posible que los aventureros intenten un Episodio de Enamoramiento 9.6.

Puntos de percances:

Puntuación de percance para Medea: 44

Puntuación de percance para Penélope: 40

Conocimientos necesarios o virtudes:

PNJ: Penélope de Tasos y Medea de Esmirna.

Puntos PNJ:

Penélope de Tasos

Puntos de golpe: 9

Puntos de salud: 8

Habilidad: 11

Fuerza: 6

Inteligencia: 6

Agilidad: 10

Velocidad: 6

Constitución: 7

Carisma: 7

Actitud: 10

Intuición: 6

Apariencia: 10

Prestigio: 8

Medea de Esmirna

Puntos de golpe: 10

Puntos de salud: 12

Habilidad: 14

Fuerza: 10

Inteligencia: 7

Agilidad: 7

Velocidad: 8

Constitución: 9

Carisma: 9

Actitud: 10

Intuición: 9

Apariencia: 19

Prestigio: 10

Puntos Héroe: Si se consigue enamorar a la lavandera +3 Puntos de Héroe

Otros:

Nombre : Encuentro con el delfín



Lugar: Camino. Playa. Acantilado. Escollo. Rompiente.

Tipo de acción: Asociada. Decisión.

Narración: El camino desemboca en una playa por la que deberéis pasar para continuar vuestro viaje. El mar está tranquilo y una suave brisa acaricia vuestra piel. Por unos instantes pensáis que tanta dicha sólo puede ser un premio de los dioses después de tantos esfuerzos. Llegáis a una zona rocosa, para seguir vuestro camino deberéis ascender por las rocas. (Deja que los personajes decidan: 1.)

Empezáis a subir por las rocas, a vuestro lado hay un acantilado que cada vez se hace más alto. Al fin habéis llegado a la cima, ha sido un duro trabajo para todos, pero lo habéis logrado. Descansáis un rato, la brisa os refresca. De repente escucháis unos golpes que vienen del acantilado. (Deja que los personajes decidan: 2.)

Lentamente miráis hacia el rompiente, parece que algo se mueve allí abajo. Es un delfín y parece que tiene problemas. (Deja que los personajes decidan: 3.)

Bien pensado, podéis utilizar las cuerdas que previsiblemente habéis comprado a aquel comerciante del camino. Ayudados por la cuerda descendes por el acantilado (sería muy peligroso que lo intentaran más de una persona a la vez), se necesita ser osado y fornido como un guerrero para poder lograrlo. Vaya, parece que la ligera brisa se está convirtiendo en un más que aceptable viento.

La cuerda se tambalea de un lado a otro, tu cuerpo choca varias veces contra las rocas, pero finalmente llegas hasta el fondo del acantilado. Has tenido mucha suerte de que hoy el mar no esté embravecido...

Ahora puedes ver perfectamente al delfín, una roca ha caído sobre su cola atrapándolo entre los escollos. Te tendrás que mojar si quieres intentar salvarlo y nunca te ha gustado el agua. (Deja que los personajes decidan: 4.)

Te metes en el agua, has llegado hasta el delfín apoyándote en las rocas, la piedra no parece demasiado pesada para poderla mover tú solo. (Oblígale a hacer una tirada de características físicas.)

Has logrado soltar al delfín y observas como, una vez libre, nada mar adentro. No sin dificultad llegas hasta la cuerda, tus compañeros te esperan en lo alto del acantilado...

Un momento, la brisa ha cesado de golpe y un murmullo lejano llega hasta tus oídos. Clavas tu mirada hacia el horizonte...

¡El murmullo es cada vez más fuerte!! Un inmenso torbellino se está formando en el agua. (Deja que el personaje decida: 5.)

¡Por todos los dioses! Poseidón en persona surge del remolino. Acompañado de varios delfines y tritones, se acerca rápidamente hacia ti.

Su semblante es afable pero aun así sientes un cierto temor. Cuando llega hasta ti su voz de trueno comienza a resonar por toda la costa:

Gracias, guerrero, has salvado a uno de mis súbditos, mereces un obsequio del rey de los mares.

Toma este pequeño tridente, úsalo bien y recuerda al hijo de la tierra. (6)

Poseidón desaparece entre las aguas. Es hora de volver con tus compañeros, y seguir vuestro camino.

Situación: El acantilado tiene unos 20 mts. de pared y sería una locura intentar descender sin una cuerda. (Ver otros.) El mar está tranquilo y las olas mueren mansamente en los escollos.

Desenlaces:

1 Si dan la vuelta, guarda el episodio para más tarde; si no es así sigue con la narración.

2 Si ignoran los golpes ,que continúen por el camino, alejándose del lugar. Si prestan atención a los golpes, continúa la narración.

3 Si nadie piensa en utilizar la cuerda, o nadie la ha comprado, déjalo, no merecen conseguir su oráculo.(No pueden bajar por el acantilado, lee la situación.) Si decide ir a comprarlo puedes permitirlo, pero los precios han subido...

4 Es verdad, parece demasiado riesgo para tan poca cosa, quizá valga la pena dar media vuelta, aunque esto no sería muy heroico.

5 Tanto si sube por la cuerda como si se queda aguardando, sigue la narración.

6 Si el aventurero no agradece el obsequio, Poseidón se enfada y le envía una gran ola que lo hará estrellarse contra las rocas.

Puntos de percances:

Saber más sobre los golpes que oyen: 16

Choque contra las rocas por el viento, -2 Puntos de Golpe.

Choque contra las rocas por la ola enviada por Poseidón -6 Puntos de Golpe.

Descender por la cuerda:

guerrero: 8

atleta, amazona: 14

colono: 20

asclepiada: 22

sibila: 30

Intuición: 12

Mover la roca: 13

Conocimientos necesarios o virtudes:

PNJ: Poseidón. Delfín disminuido.

Puntos PNJ: Poseidón, ver tablas. Delfín disminuido, ver tablas.

Puntos Héroe: Por salvar al delfín+20 Puntos de Héroe. Si logra el tridente solo, sin ayuda de sus compañeros, al final de la aventura +12 Puntos de Héroe. Si lo ayudan sosteniendo la cuerda los puntos se los repartirán a partes iguales.El propietario de la cuerda recibe +1 Puntos de Héroe por su previsión, siempre que ya la tuviera al principio de la historia.

Otros: Recuerda que: En este episodio sólo puede conseguir el tridente el GUERRERO ESPARTANO, si otro de los personajes lo intenta, sólo conseguirá salvar al delfín.(En este caso sólo +20 Puntos de Héroe por salvar al delfín)

Si intenta bajar por el acantilado sin la cuerda, caerá restándose 5 Puntos de Golpe. Él solo no podrá subir otra vez necesitará que sus compañeros le lancen una cuerda, si no la tienen la tendrán que ir a comprar. Si lo abandonan a su suerte, réstales 20 Puntos de Héroe a cada uno.

Si los acompañantes del aventurero que descienda lo ayudan a bajar sosteniendo la cuerda tendrán que descansar al menos unas dos horas.

17. GLOSARIO

El presente "Glosario de mitología griega" ha sido elaborado con el único fin de facilitar el juego del Oráculo. No se pretende con él alcanzar un alto nivel de erudición porque, no nos hemos expresado en el apartado 10 dedicado al ENTORNO.

Para el manejo del mismo, los jugadores deberán tener en cuenta que exclusivamente encontrarás aquellas voces que se indiquen con el asterisco (*).

A modo de ejemplo, observar la voz "Pitía: Sacerdotisa de Apolo, en el templo del dios en Delfos. Profería sus oráculos sentada en un trípode, colocado sobre una grieta de donde emanaban vapores que la ponían en trance." Luego, Apolo* y Afrodita*, serán las voces a las que deberán remitirse para ampliar la información.

A

Acónito: Planta venenosa nacida de la barba de Cerbero*, cuando Herakles* lo arrancó de los infiernos. Tomada en una dosis importante, sirve para disminuir el temor de un personaje ante Hades* o Tánatos*, y por extensión ante la muerte. Por el contrario, tomada en dosis bajas, provoca un temor insalvable ante Hades o Tánatos, y por extensión ante la muerte.

Acrópolis: Lugar fortificado de las zonas más altas de Grecia.

Acteón: Hijo de Aisteio*, nieto de Apolo*. Educado por el centauro Quirón*, quien le enseñó el arte de la caza pero fue devorado por sus propios perros. Según una leyenda, por haber visto desnuda a la diosa Artemisa*, ésta lo castigó convirtiéndolo en ciervo y lanzando posteriormente su jauría contra él. Los perros lo devoraron sin saber de quién se trataba y luego lo buscaron sin resultado por toda la zona aullando y gimiendo. Llegaron así hasta la caverna donde habitaba Quirón, el cual, para consolarlos, modeló una estatua de arcilla con la forma de Acteón.

Adivino: Aquel que tiene la facultad de conocer la voluntad de los dioses, bien porque la recibían de éstos, bien porque le eran transmitidas de sus antepasados.

Adonis: Nació de la corteza de un árbol. Al verlo Afrodita*, se lo dio a Perséfone* para que lo criara. Perséfone se prendó del niño y se negó a devolvérselo a Afrodita. Zeus* intervino decidiendo que viviera un tercio del año con cada una de las diosas y el tercio tercero restante, donde él quisiera. Más tarde Artemisa* lanzó sobre él un jabalí que lo hirió mortalmente. Adonis es así un símbolo de la vegetación, tres meses bajo tierra y tres en la luz. Finalmente, Afrodita instituyó en su honor una fiesta fúnebre que las mujeres celebraban todos los años. Se plantaban semillas que eran regadas con agua caliente para que

floreccieran más rápidamente. A estas plantaciones se las llamó "Jardín de Adonis".

Afrodita: Es una de las diosas más importantes del Panteón griego. Sobre su nacimiento hay dos versiones: la primera considera a Afrodita como hija de Zeus* y Dione*; la segunda, referida por Hesíodo*, cuenta como Kronos*, tras mutilar a su padre con su afilada guadaña, lanzó los despojos de su virilidad al mar, en torno a éstos se amontonó una gran cantidad de espuma blanca donde nació y creó la diosa como una perla maravillosa. Esta perla virgen iba a ser la diosa del amor, la belleza, la amistad y de todos los placeres que tienen origen en el amor. Es también el modelo perfecto de la hermosura femenina: dulce sonrisa, ojos resplandecientes, blancos pechos y magnífica corona, además de joyas y vestidos suntuosos tejidos por las cárites*. Extraviaba los corazones de los humanos que la ofendían, y se la solía invocar para ayudar a los hombres en cuestiones amorosas.

Agamenón: Rey de la "Ilíada" que ejerce el mando supremo del ejército aqueo. Casado con la hermana de Helena*, Clitemnestra.

Ágora: Plaza en donde se reunían las asambleas públicas en las ciudades de la antigua Grecia.

Agorero/a: Se aplica al que o lo que presagia desgracias, por ejemplo "ave agorera".

Alcmene: Mujer de gran hermosura, había sido unida a Amfitrión, hijo de Alkaios, rey de Tirinto, por su padre, Electrion. Pero con la condición de que Amfitrion no consumase el matrimonio sin haber vengado a Alcmene de la muerte de sus hermanos, que habían sucumbido combatiendo contra los hijos de Pterelaos. Amfitrion da muerte a Pterelaos y, luego de haberse apoderado de todo el territorio de los teleboenes, volvía cargado con el botín cuando Zeus*, tomando su apariencia, se une a Alcmene durante una larga y deliciosa noche, que duró tres días completos, para lo cual ordenó al Sol que no saliese hasta transcurrido el plazo. De modo que al llegar Amfitrion a su casa, quedó sorprendido de no ser recibido con alegría luego de las peripecias de la gloriosa campaña que acababa de terminar y que su mujer ya conocía. Al enterarse de la deshonra mata a su mujer, pero, apenas encendida la hoguera, un diluvio la apaga como por encanto. Ante tan clara intervención de la divinidad, se conformó con su suerte. Alcmene concibió dos gemelos: Herakles*, hijo de Zeus*, e Ifikles, hijo de Amfitrion. Para saber cuál de los dos era su hijo, metió en el cuarto dos enormes serpientes. Ifikles se tiró por la ventana y Herakles las

ahogó con sus manos. Amfitrión le enseñó a Herakles a conducir su carro y más tarde murió combatiendo a su lado contra los guerreros orchómenos.

Amalteia: En la saga griega, una ninfa* que crió a Zeus* niño con la leche de una cabra. Según otra versión, ella era la cabra, y alimentó a Zeus con uno de sus cuernos rotos. Luego Zeus hizo de este cuerno el cuerno de la abundancia, y lo dio a Aqueloo*, y éste a Hércules*.

Amazonas: Pueblo de mujeres guerreras, descendientes de Ares* y de la ninfa* Harmonía. Los griegos le atribuían existencia histórica. Colocaban su reino en las pendientes del Káukaso*, o bien en Tracia*, en la zona de la Scitia* meridional (en las llanuras de la orilla izquierda del Danubio). Estaban dirigidas por una reina y no toleraban la presencia de los hombres más que como servidores a los que luego mataban, tal como a los hijos varones.

(Cabe aclarar en este punto que en el juego los varones son tolerados por las amazonas y no los matarán, pero sí se los tomará como servidores.)

Según la leyenda, a las niñas les quitaban un seno, para poder tirar mejor con el arco. Otras leyendas más antiguas suponen que se las llamó así por tener varios senos.

Arges: Ver cíclopes*.

Anquises: Príncipe troyano, de su unión con Afrodita* nació Eneas*.

Apolo: Es uno de los dioses más complejos del Panteón griego. Según el más antiguo de los relatos sobre su origen, este dios era hijo de Zeus* y de Leto*. Pertenecía a la segunda generación de los olímpicos, puesto que Leto era hija de Titán*. Perseguida por los celos implacables de Hera*, tuvo que refugiarse, desesperada, en una isla flotante y estéril, la isla Ortigia, donde al pie del único árbol que había en ella, una palmera, trajo a la vida primero a Artemisa* y luego, ayudada por ésta a Apolo*. Apenas nacido, los cisnes de Maionía dieron siete veces la vuelta a la isla celebrando y cantando el parto de Leto. Zeus le dio una mitra de oro, una lira y un carro tirado por cisnes y le ordenó que fuese a Delfos*. Tres días después de su nacimiento, en este primer viaje, mató a Pitón*, dragón terrible que vivía junto a Delfos* y que era el terror de los hombres y del ganado. Por haber dado muerte a Pitón*, tuvo que ir a purificarse al valle de Tempea. En cuanto al santuario de Delfos*, no solamente tuvo que disputárselo a Pitón*, sino que más tarde tuvo que defenderlo contra Herakles. Apolo era hermoso. Los griegos se lo imaginaban y representaban como a un hombre en la flor de la juventud. Lleno de atractivos, con una cabellera flotante que le caía sobre sus amplios hombros. Pero pese a su hermosura, Apolo no consiguió hacerse amar por Dafne, ninfa profética del Parnaso*, hija e intérprete del Oráculo de Gaia*. Dafne era tan casta como bella y al ser requerida por los amores del dios, huyó. Apolo al ir a alcanzarla oyó un grito que ella le lanzó a su madre. Gaia al oírla abrió su seno para protegerla, y de él nació y brotó un arbusto joven y verde: un laurel. Con Kirene tuvo a Aristaios, dios de la medicina. Pero Apolo no sólo gustaba de las mujeres, sino que como hombre de la cultura griega, no desdeñaba tampoco a los bellos efebos. A él estaban consagrados los siguientes animales: el lobo, el corzo, la cierva, el cisne, el milano, el buitre, el cuervo y el delfín.

Aquerois: Árbol consagrado a los dioses infernales. Crecían en la ribera del río Aqueronte.

Aquiles: Fue el más valeroso de los héroes griegos ante Troya*. Hijo de la nereida* Tetis*, diosa del mar, y Nereo, rey de los mirmidones* (Tesalia*). Es el principal personaje de la "Ilíada" y el arquetipo de guerrero valiente. Impulsivo y noble, se mantuvo alejado de la guerra hasta que su amigo Patroclo fue

muerto por Héctor*. Aquiles era considerado un semidiós* desde que su madre lo sumergió en la laguna Estigia*. Todo su cuerpo se volvió invulnerable, excepto el talón, ya que su madre lo había asido por este lugar al bañarlo en el agua. Después de vengar la muerte de su amigo, pereció a manos de Paris*, que con la ayuda de Apolo* le lanzó una flecha atravesándole el talón, único lugar vulnerable de todo su cuerpo.

Aquiles fue en la mitología griega el protagonista de muchas historias, de las que Homero* sólo trató el período de tiempo que va desde la disputa con Agamenón* hasta su muerte.

Ares: Dios de la guerra, hijo de Zeus*, y de Hera*. De su unión con Afrodita* nacieron el Terror, el Espanto y la Harmonía*. Fue herido por Herakles* en el combate en que éste dio muerte a Cicno. Dios violento, bestial, ávido de sangre. Armado de casco, escudo, coraza, espada y lanza; montando en un carro cuyos corceles lo llevan de un sitio a otro con impetuosa rapidez. Tuvo amores con Afrodita*.

Argonautas: Héroes que a bordo del "Argo", y comandados por Jasón*, salieron hacia Cólquida con el objeto de apoderarse del Vello cino de Oro*. Los argonautas eran unos cincuenta. Los más destacados eran Jasón*, Teseo*, Hércules*, Orfeo*, Cástor* y Polux*. Fueron ayudados por Medea*. Este viaje representa la hazaña de la colonización del Ponto Euxino (Mar Negro) y el Asia Menor.

Argos: Perro de Ulises* que murió de alegría cuando volvió a ver a su amo, después de veinte años.

Ariadna: Hija de Minos*. Cuando Teseo* fue a Creta* a luchar contra el Minotauro*, se enamoró de él. Dio al héroe un ovillo de hilo que le permitió salir del laberinto*. Para huir de la cólera de Minos, ella acompañó a Teseo en la fuga, pero éste la abandonó en la isla de Naxos*, lugar favorito de Dioniso. Impresionado por la belleza, el dios la desposó y se la llevó al Olimpo*. Como regalo nupcial le dio una corona de oro que, a su muerte, fue colocada en el cielo como constelación.

Arión: Caballo encantado que tenía la propiedad de hablar. Hijo de Poseidón* y Démeter*.

Aristeo: Hijo de Apolo* y la ninfa* Cirene. Fue el protector de los apicultores. Consiguió la inmortalidad gracias a las horas*, que lo ungieron con ambrosía y néctar.

Artemisa: Hija de Zeus* y Leto*, hermana de Apolo*. Fue una diosa virgen de la caza pero, poco a poco, se la relacionó con otras divinidades locales. Fue la patrona de los cazadores y de los animales; también castigaba duramente a quien la ofendía. Se la representaba con la flecha y el carcaj.

Asklepiada: Seguidora de las artes del dios Asklepio, conocedora de remedios y pocimas para la curación de las heridas y enfermedades.

Asklepio: Hijo de Apolo* y Koronis, hija del rey Flegias. Era el dios tutelar de la salud, los hombres le pedían alivio si sufrían, y curación si enfermaban. Asklepios había sido discípulo de Quirón*, el sabio centauro, que tenía fama de ser un gran médico. Algunas fuentes apuntan a que Asklepio fue muerto por el rayo de Zeus*, ya que con su dominio de la medicina había logrado resucitar a los muertos. En su honor se levantaban los Asklepiades, santuarios donde se le rendía culto y se le invocaba para la curación. Generalmente se le representa acompañado de una serpiente y una vara, estos signos pasarían a formar parte de la actual medicina.

Asteropes: Ver cíclopes*.

Atalanta: Fue abandonada en una montaña porque su padre sólo quería varones. Una osa la alimentó y unos cazadores la recogieron y educaron. Gustaba de la caza y de los ejercicios violentos. Mató a dos centauros* que intentaron violarla. Intentó mantenerse virgen por fidelidad a Artemisa* y porque el Oráculo* le había vaticinado que, de casarse, sería transformada en animal. Para alejar a sus pretendientes, estableció que debían correr con ella una carrera, los derrotados morirían, pero el ganador obtendría su mano. Muchos murieron pero sólo uno logró engañarla y, cuando fueron al templo de Zeus* a entregarse mutuamente su amor, éste los convirtió en leones.

Atenas: Capital de Grecia, sita en la llanura de Ática. En la Edad Oscura* fue la ciudad más importante junto con Esparta y el centro más floreciente de la cultura griega.

Atenea: Diosa hija de Zeus*. Por su consejo mató Herakles* a la Hidra* de Lerna. Es por excelencia la diosa de la inteligencia. Luchó contra los gigantes* y, como Artemisa*, permaneció siempre virgen. Sus armas eran la lanza, el casco y la égida. También fue guerrera y domadora de caballos.

Ática: Región de la Grecia centro-oriental, limitada por Beocia* y el golfo Salónico. Antigüamente estaba unificada políticamente con Atenas*.

Atlantes: Habitantes de Atlántida*. Hijos de Poseidón* y de Clito. Se suponía que tecnológicamente estaban más avanzados que los griegos.

Atlántida: Isla situada más allá de las Columnas de Herakles*, al oeste del estrecho de Gibraltar, acabó sepultada bajo las aguas como castigo de los dioses. Molestos con la osadía de sus habitantes, formando lo que hoy conocemos como Océano Atlántico. En ella vivía una joven huérfana llamada Clito, de la que se enamoró Poseidón*, tuvieron cinco parejas de gemelos, entre los que destaca el mayor, llamado Atlas. La isla fue dividida por Poseidón en diez partes, una para cada uno de sus hijos, dotándola de unas grandes defensas. Los habitantes de la Atlántida eran llamados atlantes*, que, orgullosos de su conocimiento, de su riqueza, y de su fuerza trataron de subyugar a los demás pueblos, pero fueron vencidos por los atenienses nueve mil años antes de los tiempos de Platón.

Sigue siendo discutida la localización de la Atlántida así como su existencia, puntos sobre los que tampoco se llegó a un acuerdo en la antigüedad.

Atleta: Hombre que tomaba parte en las competiciones gimnásticas en Grecia. Se le caracterizaba por tener las piernas largas, pecho ancho y músculos muy desarrollados, además de ser fuertes tenían una gran agilidad y velocidad.

Augías: Rey de Elis, poseía enormes manadas de ganado y jamás se limpiaron sus establos hasta que Herakles*, en uno de sus trabajos, desvió el cauce de un río y lo consiguió.

Auriga: Llámase así al o los individuos que conducían una cuadriga.

B

Balio: Caballo que Poseidón* dio a Peleo* cuando éste se casó con Tetis. Luego perteneció a Aquiles*; a la muerte del héroe, el dios lo recuperó.

Belerofonte: Hijo de Poseidón* y de Eurimedé, hija de Nisis, rey de Megara. Su leyenda empieza cuando da muerte a un hombre, involuntariamente. A causa de esto, tuvo que huir de Cirin-

tó a Tirintó para que el rey de Proitos lo puricase. Allí es asesinado por la esposa de éste y, por no aceptar sus demandas amorosas, lo acusa ante Proitos de que aquél tramaba a toda costa de unirse con ella. Proitos lo envía a la corte de Iobates, rey de Likia (su suegro), con una carta en la que le encargaba que hiciese matar al portador. Pero las relaciones con los huéspedes eran sagradas entre los antiguos y, por esto, lo envió a matar a un monstruo, Chimaira. Belerofonte, montado sobre Pegaso*, acabó fácilmente con ella. También luchó contras las amazonas* provocando una verdadera carnicería. Por último, Iobates reunió un ejército para tenderle una emboscada y hasta el último perdió la vida. El rey de Likia entonces se dio cuenta de que el héroe gozaba del favor divino, le mostró la carta de Proitos y lo casó con su hija, Filoné, con la que tuvo dos hijos y una hija, a quien Zeus hizo madre de Sarpedón. A partir de este momento, la suerte del héroe cambia y comienza a ser implacablemente perseguido por los dioses. Tiene como Herakles* una muerte solitaria y triste.

Belo: Uno de los dos gemelos que la ninfa* Libia tuvo de Poseidón*. Mientras su hermano fue trasladado a Siria, él lo fue a Egipto. Allí llegó a ser rey y se casó con la hija del dios Nilo. Fueron sus hijos los también gemelos Egipto y Dánao.

Beocia: Región de la Grecia central, y que fue poblada por los beocios* hacia el año 1000 a. C.

Beocios: Habitantes de Beocia*.

Bóreas: Viento del norte frío y riguroso. Se lo representaba como un viejo alado, barbudo, de gran fuerza física. También con dos caras que significaban bóreas y antibóreas. Habitaba en Tracia* y personificaba la fuerza elemental de la naturaleza.

Britomartis: Diosa cretense, hija de Zeus*. Minos* se enamoró de ella e impulsado por su pasión la persiguió durante nueve meses. Al darse cuenta de que iba a ser alcanzada, se precipitó al mar desde lo alto de un acantilado, siendo recogida y salvada por unos pescadores. Como Artemisa*, se la presenta rodeada de perros, vestida de cazadora, huyendo de los hombres y amante de la soledad.

Brontes: Ver cíclopes*.

C

Cabios: Dioses venerados en diversos lugares de Grecia*, especialmente en Macedonia*, donde estaba su principal santuario. Poco se sabe de su origen, aunque eran invocados para proteger los campos y los marineros de los escollos. Se los representaba con un martillo en la mano.

Caja de Pandora: Según Hesíodo*, esta caja le fue dada a Pandora suficientemente cerrada para que el contenido no se escapase. Movidada por la curiosidad, la abrió y todos los males se desparrramaron por el mundo, alcanzando a cerrarla cuando quedaba en el fondo sólo la esperanza. Según otras tradiciones, la caja contenía no todos los males sino todos los bienes y, siendo éste un regalo de Zeus*, al abrirla todos los bienes volvieron a la mansión de los dioses, quedando sólo el mal entre los humanos.

Calcidia: Área situada al norte del mar Egeo y con la capital en Calcis.

Calíope: Una de las nueve musas*. A ella se dirigían las invocaciones de los poetas. Se la representaba con unas tablillas enclavadas sobre las manos, en las que también sostenía un punzón y, a veces, una trompeta.

Campos Elíseos: Región de los infiernos. Al principio estaba reservada a la prole de los dioses; después se extendió a los favoritos de los Olímpicos* y a las almas de los justos. Las almas eran recibidas con fiestas, danzas y perfumes además de paisajes encantados. La nieve, la tempestad y la lluvia eran desconocidas allí.

Caribdis: Monstruo legendario del que habla Homero* en la "Odisea"*. Personificación de un huracán marino que tres veces al día sorbía agua, arrojándola luego con estruendo. Era un peligro para los marineros.

Cárites (Charites): Diosas de la alegría. Con frecuencia acompañan a Afrodita* y a Apolo*: Aglea (el resplandor), Eufrosina (el buen humor) y Talea (la floreciente).

Caronte: Divinidad infernal cuya función era hacer atravesar el río de los Infiernos a las almas de los muertos. Viejo semidesnudo, de expresión sombría, dirigía la barca fúnebre, aunque eran los propios muertos los que debían remar. Sólo recibía las almas de aquellos que habían tenido sepultura y exigía el pago de la travesía. Por esta razón, los parientes de los difuntos acostumbraban a colocarles un óbolo (moneda de poco valor) sobre la lengua. Las almas que no llevaban el óbolo no podían embarcar, permanecían en las márgenes del río llorando durante cien años o hasta que les sepultaran los cuerpos. Caronte no podía trasladar a ningún vivo. Admitió a Herakles* sobre su barca cuando, tras su rechazo, el héroe lo golpeó. Esta infracción a la ley de los Infiernos le costó un castigo: durante un año, fue excluido de la morada de los muertos.

Casco de jinete: Mientras que los cascos de los guerreros a pie solían cubrir toda la cabeza dejando unos orificios para ver y para respirar, los cascos de jinete sólo cubrían hasta mitad de la frente, dejando el rostro al descubierto. En algunos casos una pieza metálica cubría el tabique nasal.

Cástor: Hermano gemelo de Pólux*. Ambos eran hijos de Leda, habiendo sido Pólux* hijo de Zeus* y Cástor hijo del esposo de Leda. Ambos emprendieron una expedición a Atenas* para rescatar a su hermana Helena*, que había sido raptada por Teseo*. También formaron parte de la expedición de los argonautas*.

Centauro: Monstruos mitad hombres, mitad caballos (cabeza, torso y brazos de hombre; cuerpo, patas y cola de caballo), que vivían en los bosques de las montañas, se alimentaban de carne cruda y eran bestiales y salvajes en sus maneras y costumbres. Algunos eran asimismo sabios y maestros o bien humanitarios y benéficos. Cabe aclarar que los descendientes de Ixión y Mefele se caracterizaban por su violencia, su lascivia y su animalidad. En sus ataques eran rápidos e impetuosos y sus gritos feroces podían semejar a los de un perro, un toro o un caballo.

Cerbero: Hijo de Tifón* y Edquidna. Era un perro de múltiples cabezas, serpientes en torno al cuello y mordedura tan venenosa como la de una víbora. Guardián de los Infiernos. Permitía a las almas entrar, pero no salir. Despedazaba a los vivos que se aventuraban a entrar en el reino de los muertos.

Cerynitis: Cierva de pezuñas de bronce y cuernos de oro que vivía en el monte Cireno, en Arcadia*. Era imbatible en la carrera. Fue uno de los trabajos encomendados a Herakles* por Euristeo. El héroe la persiguió un año. La cierva buscó refugio en un monte pero fue alcanzada por una flecha. Herakles se la puso sobre los hombros y se la entregó a Euristeo.

Cibeles: Diosa de la naturaleza y de la tierra. Fue la diosa frígida de la fecundidad, que anualmente suscitaba en la naturaleza una nueva vida.

Cícladas: Archipiélago griego de más de doscientas islas que describe un arco alrededor de Delos, en la parte sur del mar Egeo*.

Cíclopes: Monstruos caracterizados por poseer un ojo único incrustado en la frente. Hijos de Urano* y Gea*, se les atribuye una gran fuerza y habilidad manual. Su número oscila en la tradición, pero es corriente encontrarse con los tres gigantes llamados: Brontes*, Asteropes* y Arges*. Ellos ayudaron a Zeus* elaborando truenos y rayos que luego utilizaría en contra de Cronos*. Sus habilidades le llevaron a fabricar para Hades* un casco que hacía invisible y el tridente de Poseidón. En los relatos de la "Odisea" se citan otros cíclopes que hicieron las flechas de Apolo* y Artemisa*.

Cicones: Tribu de Tracia* que figura entre los aliados de Príamo* en la "Ilíada"*. Su jefe es Mentos, que no parece haber desempeñado ningún gran papel en la lucha. Sin embargo, los cicones intervienen principalmente en la "Odisea"*. Es el primer territorio donde Ulises* hace escala luego de la partida de Troya*.

Cimerios: Pueblo que vivía más allá del océano y daba acceso al Hades*. Sus habitantes jamás vieron la luz del día. Ulises* de retorno de Troya* los visitó.

Circe: Maga que desempeña un papel importante en la leyenda de los argonautas*. Hermana de Eetes* y esposa de Minos*. En un primer momento acoge a una expedición de reconocimiento enviada por Ulises*, en la isla de Ea. Luego de participar de un banquete, toca a los invitados con una varita, transformándolos en diversos animales, según la profunda tendencia de su carácter y su naturaleza. Posteriormente los empuja hacia los establos. Ulises se entera por Hermes* de que, para escapar de las brujerías, debe agregar a los brebajes que ella preparaba una planta mágica llamada moly*. Luego de vencerla y salvar a los prisioneros, de la unión de éstos nace un hijo llamado Telégeno y una hija, Casífone.

Clio: Una de las nueve musas*. Se la representaba sentada, ostentando como atributo la trompeta heroica. Usada para proclamar los grandes hechos, y la clepsidra, símbolo del orden cronológico de los acontecimientos.

Cnosia: Ninfa*, madre de Menelao*.

Cnosos: Ciudad de la antigua Creta*, situada al sur de Iralicón*.

Cólquida: Antigua región de la costa sudoeste del mar Negro. Patria, según la saga, de Medea* y meta de los argonautas*.

Columnas de Herakles: Nombre dado a los peñones de Gibraltar y Ceuta que custodian el estrecho que separa, al oeste, África de Europa.

Coribantes: Sacerdotes de Cibeles*. Celebraban el culto a la diosa con gran tumulto: danzas en trance con tambores, címbalos y cantos en alta voz.

Cortesana: Querida, en oposición a la mujer, y con todos los matices que envuelve a una mujer de vida no regular desde la concubina a la cortesana. Pero no mujer prostituta, sino mujer que ejercía con decoro y dignidad la profesión de tener amantes. Esta profesión no era deshonorosa en Grecia y para cuya práctica hacía falta tener tanta hermosura como tacto y talento.

Creta: Es la isla mayor de Grecia*, situada en el extremo meridional del mar Egeo* y donde se refugió Rea* para dar a luz a Zeus*.

Crono: Hermoso mortal a cuyo amor rehusó una ninfa*. Los dioses lo convirtieron en azafrán.

D

Daga larga: Se diferenciaba de la común porque era más larga y afilada, se solía utilizar en luchas pendencieras.

Delfín: Pez sagrado que protegía a los navegantes de las iras de Poseidón* y Afrodita*. El delfín, animal inteligente, ágil y amigo del hombre, se prestó a muchas historias mitológicas entre los pueblos vinculados al mar.

Delfina: 1) Monstruo mitad mujer y mitad serpiente. Tifón* le encargó vigilar los músculos y los nervios de Zeus, a quien había encerrado en una gruta.
2) Dragón que velaba sobre la fuente del oráculo de Apolo* en Delfos*.

Delfos: Sitio en la Fócida, en la vertiente meridional del Parnaso; fue primero lugar de culto de una diosa madre en la época micénica y, luego, sede del santuario y del templo más célebres de la Grecia antigua por sus oráculos.

Delos: Dos islas griegas de las Cícladas*, situadas en el mar Egeo y totalmente desprovistas de árboles. Según el mito griego, fueron la patria de Apolo* y Artemisa* y uno de los principales centros de su culto.

Démeter: Diosa de la agricultura, divinidad maternal de la tierra, dispensadora de los frutos del suelo, especialmente del trigo. Perteneciente a la segunda generación divina, puesto que era hija de Kronos* y Rea*. Unida luego a Zeus*, tuvo de él a Perséfone*. Démeter personifica la tierra nutridora y es por esto que se le rindió un gran culto en Grecia.

Demonios: Genios ocultos y misteriosos a los que se atribuían acciones buenas o malas sobre los hombres. Los antiguos los definían como seres intermedios entre las divinidades y los mortales. Ayudaban a los dioses en la organización del mundo y el mantenimiento del orden. Cada estado, cada familia y cada individuo poseía un demonio particular (genio o destino), o bien dos: uno bueno y uno malo.

Diómedes: Rey de Tracia*, hijo de Ares* y de Pirene, que hacía que sus yeguas devorasen a los extranjeros que llegaban a su país. Según la leyenda, Herakles* hizo que las yeguas devorasen a Diómedes.

Dionisio: Dios hijo de Zeus* y Alomene*. Dios de la viña, el vino y del delirio místico causado por la embriaguez en la que incurrieron sus adoradores y sus sacerdotisas. Este dios, alegre y plural, encontró cierto día una delicada planta que le fue simpática. Como era mínima y frágil, la metió para protegerla en un hueso de pájaro. El débil tallo creció pronto y viendo que la cuna que le había preparado era insuficiente, la metió en un hueso de león primero, y luego en el fémur de un asno. Adulta la planta dio por fruto la vid. Entonces transformó aquellas uvas en vino y el maravilloso licor obtuvo las virtudes de quienes la acogieron: alegría, fuerza, estupidez.

Dioses: Entidades inmortales superiores al hombre, y de distinta naturaleza. Habían nacido del Caos, naturaleza común a todo el universo. Eran, básicamente, una respuesta ideológica a los misterios de la vida. Lo que se sabía de sus vidas se manifestaba bajo la forma de mitos. Personificaban no sólo las buenas costumbres, sino también los defectos humanos. Se clasificaban en divinidades primordiales, divinidades superiores, divinidades olímpicas, divinidades siderales, divinidades de los vientos, de las aguas saladas o dulces, dioses-ríos y divinidades alegóricas, agrestes o infernales.

Dodona: Ciudad donde se instaló uno de los más célebres Oráculos

los* de Grecia en honor a Zeus*. Con el tiempo este Oráculo fue sobrepasado por el de Delfos*.

Dríadas: Ninfas* de los bosques que tenían por misión velar por los árboles de roble, que sólo podían ser abatidos invocándolas antes de hacerlo. Estas ninfas no vivían recluidas, podían vagar en libertad y aun casarse.

Dríops: Pueblo cuyos descendientes habitaban la región meridional de Tesalia*, al pie del monte Eta*. Expulsados por los dorios*, se dispersaron por Jonia*, Argólida*, Epiro*, Eubea*, hasta la isla de Chipre*.

E

Ea: Comarca legendaria del Cólquida* bajo la soberanía de Eetes*, que tenía el vellocino de oro*.

Edipo: Personaje de una leyenda tebana. Hijo del rey Layo y de Yocasta*, que le dieron vida contraviniendo el designio del Oráculo* de Delfos*, según el cual el primer hijo que naciese de la unión mataría a su padre. El rey, para prevenir cualquier desgracia, le perforó los tobillos y lo dejó atado en un monte. Unos pastores le recogieron y lo llevaron al rey de Corinto, donde se crió. Una vez mayor, Edipo, quiso buscar su origen y consultó al Oráculo de Delfos que le dio la misma respuesta que en su día le diera a sus padres. Pensando entonces que el enigma se refería a sus padres adoptivos, se marchó y, en el camino mató a Layo en una disputa. Siguiendo el camino, hacia Tebas*, resolvió el enigma de la Esfinge*, salvando de este modo la ciudad del devastador monstruo. Fue proclamado rey y, sin saberlo, se casó con su madre, con quien tuvo dos hijos. Luego de unos años de felicidad, para conjurar una terrible peste, consultó nuevamente el Oráculo de Delfos, que pidió la captura y la búsqueda del asesino de Layo. Así se supo la verdad y luego de suicidarse Yocasta, Edipo se quitó la vista. Finalmente sus propios hijos lo desterraron, encontrando la muerte en un bosque sagrado.

Eco: Ninfa de las montañas. Entretenía a Hera* con su canto mientras Zeus* la cortejaba. Cuando Hera se dio cuenta de la estratagemata, la privó del habla. Eco, enamorada de Narciso*, no le pudo declarar su amor. El joven la abandonó y, desesperada, se internó en los bosques. Se debilitó tanto que de ella quedó una voz que responde en las montañas solo la última sílaba. Otra versión sostiene que habría sido amada por Pan* y que, como no lo retribuyera, sucitó contra ella el furor de los pastores. Éstos la despedazaron y dispersaron sus miembros por toda la tierra. Así, su voz permaneció viva en todas partes.

Edad Oscura: Período histórico del mundo griego. Comprendido entre la caída del mundo micénico y el surgimiento de las ciudades estados. Cronológicamente estaría comprendida entre los siglos XI al IX a. C.

Eetes (o Aetes): Hijo del Sol y de una Oceánida. Recibió de su padre el trono de Corinto*, pero prefirió reinar sobre Ea* en el Cólquida*, al pie del Cáucaso*. Recibió de Frixo* el Vellocino de Oro* y lo colocó en un roble de un bosque consagrado a Ares*. Cuando los argonautas llegaron*, dijo que se lo daría a Jasón* si éste realizaba determinadas pruebas. El héroe, ayudado por Medea*, cumplió la tarea, pero el soberano se negó a pagar. Jasón se apoderó del Vellocino de Oro y huyó. El rey renunció a perseguir a los fugitivos. Más tarde fue destronado y restituido en el poder por un hijo de Medea.

Éfeso: Ciudad situada en Asia Menor, cerca del mar Egeo*. Famosa por el templo de la diosa Artemisa*. Se la representaba bajo la forma de una mujer con varios senos, símbolo de la fecundidad.

Egeo: Padre de Teseo*. Vencido en la lucha por Minos*, rey cretense, fue obligado a pagarle un tributo anual de siete muchachas y siete mozos. Esos jóvenes eran entregados al Minotauro* para que los devorase. Cuando Teseo partió a Creta a fin de eliminar el monstruo, el rey de Atenas le recomendó izar velas blancas si volvía vencedor. El héroe se olvidó de lo prometido y Egeo, al ver llegar las velas negras, supuso que su hijo había muerto. Desesperado se arrojó al mar que, desde entonces, lleva su nombre.

Égida: Arma defensiva de Zeus*. Era un escudo forjado por Hefestos*, el guerrero. En el centro llevaba la cabeza de la Medusa*. La tradición más reciente asegura que estaba revestido de piel de la cabra Amaltea*. Fue el símbolo de la protección divina.

Egipanes: Divinidades campestres que habitaban los bosques y las montañas. Se divertían en atormentar a los viajeros, saltando sobre las rocas y escondiéndose en el fondo de las grutas. Se los representaba en forma de hombreritos peludos, con cuernos y patas de cabras. Se supone que la primera divinidad que tomó el nombre de Egipán fue un hijo de Pan*.

Egipto: Hijo de Belo* y hermano de Danaos, a cuyas hijas, las danaidas, obligó a casarse con sus hijos. Con el consejo de su padre, las hijas de Danaos mataron a sus maridos en la noche de bodas. Sólo sobrevivió Linceo.

Elektra: Hija del Océano y de Tetis, esposa de Taumante y madre de Iris y de las harpías*. Induce a Orestes a vengar la muerte de su padre. Unida a Pílates.

Eleusis: Ciudad griega del Ática*, a unos veinte kilómetros al noroeste de Atenas.

Empusa: Espectro del mundo infernal. Tenía un pie de bronce y se nutría de carne humana. Para atraer a sus víctimas, tomaba el aspecto de una bella joven.

Eneas: Personaje de la épica griega que alcanza la categoría de héroe* en la obra de Virgilio*, la "Eneida". En la "Ilíada", es un personaje de segundo plano donde sólo se pone de manifiesto su origen divino, hijo de Afrodita* y Anquises.

Eolia: Isla flotante del reino de Eolo*.

Eolo: Hijo de Poseidón*. Dios de los vientos encerrados en una caverna en odres. Sólo podía soltarlos por orden de Zeus*. Si lo hacía sin la autorización del dios supremo, se producían tempestades y naufragios. Cuando Ulises* hizo escala en Eolia, el dios de los vientos lo recibió hospitalariamente. Al partir le regaló un odre donde estaban todos los vientos, menos el que debía conducirlo a Ítaca. Mientras Ulises* dormía, sus compañeros, creyendo que el odre contenía vino, lo abrieron. Los vientos, se escaparon de inmediato provocando una terrible tempestad. El navío de Ulises fue arrojado hacia las costas de Eolia*. El rey de los vientos creyendo que el héroe era víctima de la cólera divina, lo abandonó a su propia suerte.

Eos: Es la diosa del Alba. Hermana de Helios* y Selene*. Ella es quien engendró a los vientos Céfiro, Bóreas y Noto. También a la estrella de la mañana, Eósforo, y a los Astros. Es representada como una diosa con dedos color de rosa que abre las puertas del cielo para que llegue el sol con su carro. Estuvo castigada por Afrodita* a estar eternamente enamorada.

Epimélides: Ninfas* cuya misión era velar por las ovejas. Transformaron a los pastores que ignoraron que se hallaban ante divinidades en árboles que crecieron en el mismo lugar donde las habían ofendido. Cada noche se oían las lamentaciones de los troncos de los metamorfoseados pastores.

Erinias: Diosas infernales de la venganza. Con serpientes en la cabeza, se encargaban de perseguir a los caminantes hasta darles muerte. Eran tres: Alecto, Megeira y Tisífone.

Eris: Diosa de la discordia, hermana y compañera de Hades*. Por no ser invitada a las bodas de Peleo y Tetis, se vengó arrojando entre los invitados una manzana de oro. Esto hizo estallar una violenta discusión entre Hera*, Atenea* y Afrodita*, que desencadenó la guerra de Troya*.

Eritia: Una de las hespérides* que guardaban el jardín donde florecía el árbol de las manzanas de oro, regalo de bodas de Zeus* y Hera*.

Eros: Es el dios del amor. La tradición más corriente lo considera como hijo de Afrodita* y Ares*. Fue el más bello de los dioses, ejerciendo gran influjo sobre la mentalidad del pueblo griego. Se lo representa como un niño desnudo y alado con un arco y el caraj.

Escila: Heroína* que rechazó el amor del dios marino Glauco, quien, para conquistarla, pidió ayuda a la maga Circe*. Ésta, enamorada del dios, preparó un veneno y lo echó a la fuente donde la ninfa se bañaba. Cuando Escila se zambulló, se transformó en monstruo: la parte superior del cuerpo quedó igual, pero de las ingles nacieron seis cabezas de perro con enormes fauces. Desesperada se arrojó al mar e hizo su morada en una roca, convirtiéndose en el terror de los marinos que, al pasar por allí, eran atraídos y devorados por el monstruo.

Escudo: Aunque en Grecia existían varios tipos de escudos, en el Oráculo sólo citaremos los más habituales. En general, solían ser de cuero, ribeteados de metal. La mayoría de ellos tenían forma redondeada hallándose también algunos rectangulares. El escudo de jinete era el más pequeño y ligero. Por el contrario, el de guerra se diferenciaba del común en que era más grande y tenía muchos más refuerzos de metal.

Esfinge: Monstruo femenino. Tenía el rostro y el busto de mujer, el cuerpo de un león, cola de dragón y alas semejantes a las de las harpías*. Fue enviada a Tebas* para castigar la ciudad por el crimen cometido por el rey Layo*. Instalada en una roca, proponía un enigma a todos los paseantes. Si no eran capaces de resolverlo, los mataba y los devoraba. Al enfrentarse con ella, Edipo* tuvo que desvelar el siguiente enigma: ¿Cuál es el animal que tiene cuatro pies por la mañana, dos al mediodía y tres por la tarde? El héroe respondió rápidamente: el hombre, porque en la infancia se arrastra sobre pies y manos, después se mantiene en pie y, en la vejez, usa bastón.

Esparta: Antiguamente Lacedemonia*. Ciudad griega del Peloponeso, capital de Laconia*. Fue la eterna rival de Atenas*. Sus habitantes, los lacedemonios, cobraron fama de soldados aguerridos y disciplinados.

Espartos: "Hombres sembrados". Nacieron de los dientes de un dragón muerto en el lugar de la futura Tebas*. El dragón había sido sembrado en el suelo y como los espartos habían salido armados del suelo, se destruyeron mutuamente. Sólo quedaron cinco: Ctonio, Udeo, Pelodoro, Hperenor y Equión.

Estigia: Río infernal sobre el que bogaba Caronte*, trasladando las almas de los difuntos.

Etolia: Región de la Grecia central al norte del golfo de Patrás. Sus habitantes fueron tachados largo tiempo de semibárbaros por los griegos.

Etruria: Región de Italia rica en metales, que se extendía desde el valle del Po hasta el sur del río Tíber. En ella vivían los etrus-

cos, que tenían como habilidad el trabajo de los metales. Eran unos grandes marinos y muchas veces ejercían la piratería.

Etruscos: Habitantes de Etruria*

Eufemo: Uno de los argonautas*. Hijo de Poseidón*. De su padre había heredado el don de desplazarse sobre las aguas. Es quien suelta una paloma para informar a los navegantes el destino que les aguardaba.

Eurialo: Nombre del hijo de Ulises* que fue muerto por éste.

Eurídice: Célebre heroína, esposa de Orfeo*. Fue mordida por una serpiente cuando paseaba por un prado de Tracia*. Orfeo, luego de llorarla, bajó a los Infiernos para buscarla. Con sus cantos conmovió a las divinidades infernales, que le permitieron llevarla nuevamente a la tierra, pero bajo la condición de que no la mirara hasta que saliera el sol. No pudiendo resistir el deseo, Orfeo no cumplió el pacto y Eurídice regresó a los Infiernos.

Eurípides: Nació en 480 a. C. Escribió unos noventa dramas cortos, cada uno de ellos de unos mil quinientos versos libres. Sólo se han conservado diecinueve, entre los que destacan "Las troianas". Aborda problemas políticos, éticos y psicológicos en su obra, utilizando mitos sobre las divinidades para ejemplificarlos.

F

Faón: Héroe de la isla de Lesbos*. Se describe como un barquero viejo y pobre, de físico no muy agraciado. Cierta día, cuando pasó la diosa Afrodita*, disfrazada de anciana, le regaló a éste un bálsamo con el que debería untarse cada día. Dotado desde entonces de una extraordinaria hermosura, todas las mujeres se enamoraron de él.

Fiestas Eleusinas: Fiestas anuales festejadas inicialmente en el Ática, en honor a Démeter*. En febrero se realizaban las Pequeñas Eleusinas, conmemorativas del encuentro de Proserpina* con su madre. En septiembre, cuando la joven regresaba a la compañía de su esposo, se celebraban las Grandes Eleusinas. Estas fiestas duraban quince días; en los cuatro primeros, tenían lugar en Atenas* purificaciones, ayunos y sacrificios. Al quinto día, los iniciados marchaban en procesión a Eleusis*, acompañados de música y cantos. El entusiasmo religioso alcanzaba tal exaltación que las ceremonias tenían características de desmesura.

Filoktetes: Es el depositario del arco y las flechas de Herakles*, desde la epopeya homérica. Por no haber guardado el secreto del lugar de la muerte del héroe, fue castigado con una terrible herida que recibió en el pie. En la "Odisea"*, figura entre los héroes privilegiados que tuvieron un retorno feliz, después de la toma de Troya*.

Frigia: Antigua región interior del Asia Menor, habitada por los frigios indogermánicos que emigraron, probablemente de Tracia*, hacia el año 1200 a. C. El reino se fundó hacia el año 800 a. C., con la capital Gordium*, que arrasaron los cimerios* a principios del siglo VII a. C. Su divinidad suprema era Cibeles.

Frigios: Habitantes de Frigia*.

Frijo: Hermano de Hele*. Por el odio de su madrastra, Ino, Zeus* les envió un carnero alado con vellocino de oro* que los llevaría desde Orcómeno* hasta Cólquide*, a la corte del rey Eetes*. Su hermana cae al mar y él, al llegar a destino, le ofrece un carnero a Zeus y el vellocino de oro al rey. Este vellocino será el objetivo de la expedición de los argonautas*.

G

Gaélico: Idioma del pueblo celta.

Gea: Es la representación de la Tierra. De ella surgieron todas las razas divinas. Tiene un importante papel en la Teogonía* Hesíodica; no así en los poemas homéricos. Nació después de Caos*, pero antes que Eros*. Sin intervención de ningún elemento masculino engendró a Urano*, con quien se unió después.

Gigantes: Hijos de Gea*, nacidos de la sangre que emanaba de la herida de Urano* cuando fue mutilado por Kronos*. Aunque de origen divino, se les puede dar muerte. Se supone que existía una hierba mágica producida por Gea que los curaba de las heridas de los mortales. Se los describe como seres enormes, de fuerza invencible y terroríficos aspectos. De espesa cabellera, barba hirsuta y, por piernas, cuerpos de serpientes. Sus principales adversarios fueron Zeus* y Atenea*, aunque fue Herakles* quien estaba predestinado a vencerlos en combate con sus flechas.

Gordium: Capital de Frigia*.

Gorgonas: Designación colectiva de Esteno*, Euriale* y Medusa*. De las tres hermanas, sólo Medusa, considerada Górgona por excelencia, era mortal. Habitaban en el extremo Occidente de la Tierra, en las proximidades de los Infiernos. Tenían aspecto de monstruo, enorme cabellera de serpientes, dientes largos y afilados, manos de bronce y alas de oro. Sus ojos centelleaban y, quien osaba mirarlos, quedaba petrificado. Hasta los inmortales las temían.

Grifo: Ave mítica provista de pico de águila, potentes alas y cuerpo de león. Consagrada a Apolo*. Estaba encargada de custodiar el tesoro del dios en el país de los hiperbóreos.

Guerrero espartano: Los habitantes de Esparta, y principalmente sus guerreros, eran considerados unos grandes luchadores y diestros en el arte militar. En las aventuras que tendrás que correr sería muy interesante que tuvieras la compañía de uno de estos personajes, siempre te pueden sacar de algún apuro.

H

Hades: Era el gran dios maligno de la religión griega. Hijo de Kronos* y Rea* y, por consiguiente, hermano de Zeus* y de Poseidón*. Tenía un dominio absoluto del infierno, llamado también "el Hades", por su asociación a la figura del dios. Su esposa, Perséfone*, tenía siempre al alcance de la mano la espantosa cabeza de la Medusa*, que, hasta muerta, petrificaba a quienes la miraban. A las órdenes de Hades*, estaban Caronte* y Tánatos.

Harmonía: Hija de Ares* y Afrodita*; al casarse con Cadmo de Tebas*, recibió como regalo un peplo* y una gargantilla forjada por Hefestos*.

Harpías: Hijas de Taumate* y Electra*, llamadas Aelo y Ocípeto. Vuelan como las aves y el viento.

Hécate: Diosa afín a Artemisa*. Concede favores a quien se lo pide, otorga principalmente la prosperidad material, el don de la elocuencia en las asambleas políticas, la victoria en las batallas y en los juegos. A diferencia del resto de las divinidades, sus dones se extienden a todos los dominios. Preside la magia y los hechizos; ligada al mundo de las sombras, se le aparece a los magos, las brujas, y con una antorcha en la mano o en forma de distintos animales. Se la considera también la precursora de las artes mágicas.

Hecátónquiros: Gigantes* dotados de cien brazos y cincuenta cabezas. Estos hijos de Urano* y Rea* son tres: Coto, Briareo y Giges. Como los cíclopes*, son auxiliares de los olímpicos y de Zeus* en la lucha contra los titanes*.

Héctor: Hijo de Príamo* y Hecuba. Es el gran defensor de Troya en la "Ilíada" de Homero. Frente a Héctor* se halla Paris*, raptor de Helena* y responsable de la guerra de Troya. El papel de Paris aparece sacrificado en favor de Héctor. Héctor no es un perfecto caudillo de ejército sino un hombre perfecto, abierto a la amistad, al cariño familiar, a la responsabilidad civil y al valor sensato. Por esto se entiende que Héctor combata por la ciudad y no por Helena. No odia a nadie, se muestra comprensivo con Paris y se encamina serenamente hacia la muerte por un desinteresado sentido del deber. También se puede decir que representa la unión de los troyanos menos fuertes pero compactos, y aun cuando destinados a la ruina, exaltados, en el mismo instante de su hundimiento por tenaz patriotismo.

Hefestos: Dios del fuego. Hijo de Zeus* y Hera*. Según otra tradición, podría haber sido hijo solamente de Hera*, que lo habría engendrado luego de que Zeus se autofecundara para dar vida a Atenea*. Se lo representa como un dios cojo. Según la "Ilíada", Hera se disputaba con Zeus a Herakles; Hefestos salió en defensa de su madre y entonces Zeus lo cogió de un pie y lo lanzó fuera del Olimpo*. El dios del fuego estuvo cayendo durante un día entero hasta que, por la tarde, dio en tierra, quedando maltrecho y sin respiración. Desde este momento su cojera persistió para siempre. Participó en la creación de Pandora*.

Heinrich Schliemann: Estudiando las fuentes antiguas, analizó los detalles básicamente contenidos en los relatos de Homero* sobre Ilios y así descubrió el emplazamiento de la antigua Troya*.

Hele: Hemana de Frixo*. Huye con su hermano montada en un carnero volador que los salvaría del odio de la madrastra, Ino. Hele no llega a destino, cayendo al mar, en el estrecho llamado, por esto, Helesponto.

Helena: Hija de Zeus* y de Leda. Esposa de Menelao, fue raptada por Paris* dando así ocasión a la guerra de Troya*. Este mito era uno de los más conocidos y difundidos en la antigüedad. La versión más antigua es la de Homero* en la "Ilíada"*. Para el autor, Helena y Paris son la causa de la guerra, pero ella no es responsable. Los dioses han querido servirse de Helena para llevar adelante los designios de arruinar Troya. Es el momento de virtud; mujer de singulares dotes como todos los héroes de la "Ilíada". A lo largo de la guerra de Troya, Helena no tiene un ideal ni un deseo en que apoyarse ya que no tiene culpa, y entonces no está a favor de los griegos ni de los troyanos. Por eso es que algunas veces echa de menos a Menelao y otras a Paris. En la "Odisea"* representa el ideal femenino de la aristocracia griega.

Helios: Es el Sol. Es una divinidad con características propias y dotado de existencia. Corresponde a la generación de los titanes*, anterior a los olímpicos. Hijo de titanes, es hermano de la Luna y de la Aurora. Casado con una de las hijas del Océano, tuvo de ella siete hijos. Se lo representa como un joven en plenitud de la virilidad y extremadamente bello. Su cabeza está dotada de rayos en forma de cabellera. Recorre el cielo en un carro tirado por corceles muy veloces. Cuando se retira a descansar, se va a su palacio de oro. El trayecto entre Oriente y Occidente, lo recorre bajo tierra o bien bajo el océano, dentro de una copa vacía. Es considerado el ojo del mundo.

Hera: Hija de Kronos* y Rea*. Es hermana y esposa de Zeus*, de cuya unión tuvo a Hebe*, Ares* e Ilitia*. Dio a luz sin juntar-

se con nadie a Hefesto*. Alimentó a la Hidra* de Lerna* por odio a Herakles*. Crió un león y lo dejó en los campos para hacer daño a los mortales. Por un lado, es el prototipo de la mujer casada, honesta y celosa de sus rivales. Por otro, seductora, engañadora y vengativa. De extrema belleza, su más suntuoso templo se levanta en Argos*.

Herakles: Es la figura legendaria más importante de la mitología clásica. Su leyenda ha asumido las hazañas de numerosos héroes locales e incluso de dioses cuya naturaleza era análoga a la suya. La madre de Herakles era Alcmena*, casada con Amfitrión. Pero Herakles es hijo de Zeus*, cuando éste, haciéndose pasar por su esposo, la seduce. Su padre adoptivo, Amfitrión, le enseñó a conducir hábilmente el carro, dado que él había sido adiestrado por el propio Apolo*. Cástor* lo adiestró en el manejo de las demás armas. Sin embargo, Zeus no lo abandonó; la educación se la dejó a los centauros Quirón* y Linos, músico admirable. Su primera hazaña fue en Ática*, cuando mata a un feroz león que acababa con los rebaños de Amfitrión y del rey de Tespiros. Cuando regresaba del país vecino, encontró en Tebas* a los enviados por el rey de Orcómenos*, que venían a cobrar el tributo que los tebanos pagaban a los habitantes de dicho país. Herakles cortó a éstos las narices y las orejas, y mutilados y con las manos atadas en la espalda, los envió de regreso. Entró luego satisfecho y triunfador en Tebas. Posteriormente el monarca de Orcómenos volvió a caer contra Tebas pero fue vencido por el héroe. El nuevo rey de los Orcómenos le da por esposa a su hija Megara. Con ella tuvo varios hijos, pero los mató a todos en un ataque de locura, inspirada ésta generalmente por Hera*. Para purgar su falta, consulta el Oráculo de Delfos*, que lo manda a Tirinto* a ponerse a las órdenes del rey Euristeus por un período de doce años. El rey, por consejo de Hera, le impuso los doce trabajos en concepto de purificación. Pero estos trabajos no agotan la leyenda del héroe, dado que, terminadas las duras pruebas, se lanzará por su cuenta a diversos combates contra los hombres, muchas veces por venganza. La primera expedición en esta segunda parte de su vida fue contra Eurito, rey de Oechalia. Vencido éste y por matar posteriormente a Ifitos en un nuevo ataque de locura, consulta por segunda vez el Oráculo de Delfos para hacerse purificar. La Pitífa* lo condena a ponerse como esclavo durante un año al servicio de Omfale, reina de Didia. Luego acaecieron las aventuras de Troya y, al volver de esta ciudad, una tempestad promovida por Hera arrojó las naves a las costas de Kos. Atacado por sus habitantes, Herakles decide tomar la ciudad. En la guerra contra los periklimenos, hiere a Hera en el pecho con una flecha y a Ares* en un muslo. Dentro de las aventuras secundarias es importante la lucha con los centauros. Finalmente, por amor a Deianeira, con quien había prometido casarse a su hermano, Melagros, cuando bajó a los infiernos, llega el fin de su vida. En efecto, decidido Herakles a cumplir su promesa, toma por esposa a Deianeira. Esta, al enterarse de sus amores con Iole, le envía una túnica envenenada y luego se suicida. Herakles toma así sus últimas disposiciones: confía a Hilios a Iole, su amante, recomendándole que se casase con ella cuando tuviese edad suficiente. Luego subió al monte Oeta, que estaba cerca de Trachis y en lo más alto preparó un gran montón de leña sobre el que subió ordenando a sus servidores que le prendiesen fuego. Nadie quiso obedecerle; sólo Filoktetes* se resignó a obedecerle apiadado por lo que sufría. En recompensa Herakles le dio su arco y sus flechas. Mientras que la leña hervía sonó de pronto un trueno terrible y el cuerpo del héroe fue transportado al cielo en una nube.

Hermes: Mensajero divino, hijo de Zeus* y de la ninfa* Maya. Fue el patrono de los caminantes, comerciantes, pastores y bribones. Inventó la lira*, robó a su hermano Apolo* una manada, a la que hizo caminar hacia atrás, al tiempo que borraba sus propias huellas con las sandalias calzadas del revés. Al enterarse Apolo*, Hermes le recompensó con la lira*. Finalmente

Apolo* le dio una vara mágica que, con el gorro y las sandalias aladas, fueron sus atributos principales.

Herodoto de Halicarnaso: Se lo llamó "el padre de la Historia". Vivió aproximadamente entre el 484-425 a. C. Su obra se centra en la lucha entre los griegos y los persas, o bien entre los pueblos de Asia y Europa durante la era mitológica. Destaca su predilección por los griegos en general y por los atenienses en particular, probablemente engendrada durante el período en que residió en la Atenas de Pericles*.

Héroe: Hijo de un dios o una diosa y un mortal, como Herakles* o Aquiles*. Se lo caracteriza por haber realizado una hazaña admirable para la que se requiere un gran valor.

Hesíodo: Poeta griego, nacido hacia el 700 a. C. en Ascra (Beocia). Entre sus obras destacan "Trabajos y Días", donde se dan instrucciones para llevar una granja y consejos sobre el trabajo que se tiene que hacer en días concretos. "Teogonía" es una de las fuentes más importantes para el estudio de los mitos y de la religión de la antigua Grecia.

Hespérides: Hijas de la noche. Guardan las manzanas de oro* del jardín, al otro lado del océano. Con ellas viven las górgonas* y Atlante, que sostiene el cielo con su cabeza y sus fuertes brazos.

Hestia: Diosa griega del hogar, hija de Kronos* y Rea*. Es uno de los grandes dioses del Olimpo. Se le ofrecían sacrificios en el hogar doméstico, pero también en algunos edificios públicos, como en el Pritaneo de Atenas*, donde el hogar de Hestia representaba a todos los hogares griegos.

Hibris: Personificación del exceso y la insolencia. Es la madre de la sociedad a la que se denominaba Coro.

Hidra: Monstruo que generalmente habitaba en terrenos pantanosos. Se la describe con nueve cabezas. Los jugadores deben tener en cuenta que si se le corta una cabeza le nacen dos. Para vencerla deben tomar el ejemplo de Hérakles* (ver mito de).

Hidra de Lerna: Fue muerta por Herakles*. Con su sangre, el héroe envenenó sus flechas. Por la mezcla de la sangre con las aguas del río Anigro, en Élide*, concibió un olor fétido.

Higia: Diosa de la salud. Hija de Asklepio*.

Hipno: Dios del sueño, hermano de Tánatos*. Fue capaz de adormecer a cualquiera contra su voluntad, incluso a Zeus. Se lo representaba en forma de joven alado.

Hipólita: Heroína, reina de las Amazonas*, supuestamente muerta por Herakles. Hija de Ares*, se le atribuye la expedición contra Teseo*.

Hoplita: Soldado pesadamente armado que tenía la función de luchar en formación cerrada, de origen espartano; su introducción marcó un cambio básico en la táctica militar, y la crisis de los carros y la caballería. Provistos de lanzas, espadas de doble filo y ataviados de cascos de metal, protegían sus piernas con armaduras que les cubrían por debajo de la rodilla. Estaba considerado como el mejor combatiente del ejército. Cuando el personaje "guerrero espartano" del juego del Oráculo alcanza el sexto nivel, pasa a ser un "líder de hoplitas".

Horas: Hijas de Zeus* y Temis. Primitivamente eran divinidades de la fertilidad; más tarde, del orden natural, de las estaciones y, finalmente, de las horas del día. Tenían doble función: velaban por las instituciones políticas y sociales y presidían la vegetación. En el Olimpo*, tenían las más diversas tareas: desataban caballos, etc.

I

Iberia: Península situada al oeste del mar Mediterráneo, rica en metales. Los navegantes seguían la ruta que anteriormente había utilizado el pueblo cretense.

Ida: Monte de Tróade*, donde Anquises se unió con Afrodita*, la cual parió a Eneas*.

Idia: Hija de Océano* y de Tetis; esposa de Eetes*, madre de Medea*.

Ilíada: Obra épica griega, adjudicada a Homero*. Trata de la guerra de Troya*. Se inicia describiendo la cólera de Aquiles*, que, privado de la esclava Briseida por Agamenón*, abandona la lucha. Cuando los troyanos, al mando de Héctor*, están listos para incendiar las naves griegas, Patroclo* entra en la lucha usando las armas de Aquiles y sucumbe en manos de Héctor. Aquiles, para vengar la muerte de su amigo, retorna a la lucha y elimina al héroe troyano. El poema se cierra con los funerales de Héctor.

Irene: Diosa griega de la paz, hija de Zeus* y Temis*. Se le rindió culto en Atenas desde el año 374 a. C., fecha en que los atenienses consiguieron la paz con Esparta. Su culto no se difundió excesivamente.

Ítaca: Una de las islas jónicas griegas, al este de Cefalonia. Fue la patria de Ulises*, según Homero*.

J

Jabalina: Lanza que se diferenciaba de ésta por ser más ligera, al tener la empuñadura de madera. Este arma se utiliza en una de las pruebas olímpicas.

Jacinto: Joven amado de Apolo*, que le mató involuntariamente en el lanzamiento de disco que fuera desviado por los celos de Céfiro, viento del poniente. Con la sangre, el dios hizo que brotara una flor que lleva su nombre.

Jasón: Hijo de Esón* y Polimele*. Quitó al rey Eetes* su hija, a la cual tomó por mujer después de volver a Yolko*. De Medea* tuvo un hijo llamado Medeo*. Según Píndaro*, cuando Jasón contaba con la edad de veinte años, dejó a Cheirón y fue a Yolko, se dio a conocer al pueblo y reclamó el poder de Jasón a Pelias, quien le prometió cederle el trono si le traía el Vello de Oro* y con él el alma de Frixos, con objeto de que cesase la maldición que desde la muerte de Atamas pesaba sobre la familia de los aiolides. Jasón acepta el trato e invita a todos aquellos que quisieran sumarse a la arriesgada empresa, pues no se sabía dónde podía estar el Vello de Oro. Y como el peligro incitaba a los héroes, a él se sumaron los hijos de Zeus*, de Hermes* y de Borea*, entre otros. El navío fue construido bajo la dirección de Atenea*; Hera* era la madrina de la nave. El adivino de los argonautas* predijo un final favorable. Y así, habiendo penetrado los nautas en el Pontos Euxeines* (mar Negro), llegaron al país de los mariandines, luego cruzaron la desembocadura del Termodón (en cuyas orillas se situaban algunos pueblos de las Amazonas*). Al llegar a donde se habían propuesto, Eetes* le impone dos condiciones para entregarle el Vello de Oro*: la primera, que pusiera el yugo a dos toros terribísimos; la segunda, que con ellos labrara el campo y sembrara en él los dientes de un dragón. Medea*, la hija de Eetes, que se había enamorado del héroe y que era una maga consumada, le dio los medios para salir airoso de su empresa. Luego de poner el Vello de Oro en manos de Pelias, condujo el navío a Corinto y se lo consagró a Apolo*. Finalmente, unido a Pelea saquea la ciudad de Yolko, tras lo cual, reinó junto a su hijo Tessalas.

Juegos Ístmicos: Se celebraban en Corinto* cada tres años y habían sido fundados según distintas versiones por Helios* o por Teseo*.

Juegos Nemeos: Juegos instituidos por Herakles* que se realizaban en la ciudad de Nemea*.

Juegos Pitios: Se realizaban en Delfos* cada cuatro años, recordando la victoria de Apolo* sobre la serpiente Pitón*. Consistía también en concursos de danzas y canto que formaban parte de las festividades.

K

Kronos: El más joven de los hijos de Urano*, perteneciente a la generación de los titanes. Ayudó a su madre, Gea*, a vengarse de su padre, de quien, luego de vencerle cortándole los testículos, tomó su lugar. Posteriormente arrojó al Tártaro* a sus hermanos, los hecatónquiros*, y a los cíclopes*. Se casó con su hermana Rea* y devoró a cada uno de sus hijos por temor a que lo destronaran. De este modo, engendró y devoró a: Hestia*, Démeter*, Hera*, Hades* y Poseidón*. Rea embarazada de Zeus*, huye a Creta y, luego del nacimiento del niño, y para evitar su muerte, le da a Kronos una piedra envuelta en pañales, quien se la traga sin sospechar el engaño. Cuando fue mayor, Zeus le declara la guerra a su padre. Esta duró diez años, concluyendo con la victoria de Zeus y su inmediata consolidación como dios supremo.

L

Laberinto cretense: Fue construido por Dédalo para que el rey Minos pudiera encerrar al Minotauro*.

Lacedemonios: Habitantes de Lacedemonia*.

Laertes: Padre del héroe Ulises*.

Laguna Estigia: Formada por uno de los ríos infernales. Era el paso obligado para llegar al Hades*. Caronte* era el encargado de trasladar las almas de los difuntos de una orilla a otra.

Lapita: Individuo de un pueblo en tiempos heroicos de Grecia. Famoso por su lucha con los centauros.

León: Animal que se representaba dotado de una piel invulnerable y que poseía una ferocidad devastadora, como por ejemplo, el león de Nemea*.

León de Nemea: Herakles* le dio muerte, cumpliendo uno de los trabajos. Este animal devoraba a los habitantes y rebaños de Nemea*. Habitaba en una caverna con dos salidas y era invulnerable. Luego de intentar herirlo con una flecha, el héroe cerró una de las aberturas de la caverna y, amenazándolo con su maza, lo acorraló en su escondrijo. A continuación lo sujetó y lo ahorcó. Utilizando las propias garras de la fiera lo desolló y se revistió de su piel, aprovechando la cabeza para hacerse un casco.

Lesbos: Hijo de Lapites. Obedeciendo a un oráculo, se desterró a una isla a la que luego le dio su nombre.

Leto: Amada de Zeus*. Hija de Ceo y de Febe, hermana de Asteria y madre de Apolo* y Artemis* que tuvo el gran dios.

Libia: Hija de Epafo y de Menfis* y esposa de Tritón*, al que dio varios hijos. Fue, además, madre de Agenor y Belos* por Poseidón*. Dio nombre a su patria, que la antigüedad identificó con Egipto*.

Lestrigones: Pueblo formado por gigantes antropófagos que devoraban a los extranjeros. Ulises* los visitó y fue atacado junto con su flota. Las naves quedaron aplastadas por las piedras que les tiraron y el héroe logró escapar.

Licurgo: Rey de Tracia*. En la "Ilíada"* se le cita como un ejemplo de los castigos que le serán dados a aquellos que desafíen a los dioses. Según la leyenda, una vez llegado Dioniso* a Tracia*, Licurgo lo asustó con su violencia y el dios saltó al mar. El dios, en venganza, lo descuartizó, amarrándolo a cuatro caballos, tal como había indicado el Oráculo*.

M

Macedonia: Reino situado al noreste del mar Egeo*. Lugar montañoso habitado por los macedonios*, tribu formada por griegos y tracios*.

Macedonios: Habitantes de Macedonia*.

Macho cabrío: Era representado con la parte inferior del cuerpo, las orejas y los cuernos. En general se refería a divinidades campestres como Pan* o los sátiros*.

Maratón: Rey de Sición*. Escapando de la violencia de su padre, se refugió en la Ática*, donde instituyó las primeras leyes. Luego de la muerte de su padre regresó a su patria, reuniendo bajo su poder los países de Sición* y Corinto*.

Maza: Utensilio que consistía en una pieza pesada generalmente cilíndrica y de madera, con un mango en la prolongación de su eje. Habitualmente se utilizaba como arma de guerra.

Medea: Hija del rey Eetes*, rey de Cólquida*, y nieta de Helios*. Figura mítica griega muy antigua que generalmente sólo aparece como maga dotada de un fabuloso poder que le permite adormecer dragones, la hace invulnerable a los hombres o restituir la juventud a los ancianos. Participó en la expedición de los argonautas* en la conquista del Vello de Oro*, siendo ella quien cuidaba con sus artes a Jasón*. Medea huye con Jasón y, al llegar a Yolco*, le devuelve la juventud a su progenitor utilizando hierbas mágicas. Pero su amor no es correspondido, ya que el héroe se enamora de Glauce*, hija del rey de Corinto*, Creonte. Presa de los celos, Medea envió un precioso vestido a Glauce, que al ponérselo saltó en llamas matándola. Luego mató a los dos hijos que tenía de Jasón y huyó a Atenas* en un carro tirado por un dragón alado. En Atenas se casó con el rey Egeo* y fue madre de un hijo con el que volvió a Cólquida* prosiguiendo con sus terribles artes mágicas.

Medusa: La única mortal de las tres hermanas górgonas*, junto con Esteno y Euriale. Atenea* transformó su pelo en serpientes porque se había jactado de que su cabellera era más bella que la de la diosa, o porque había tenido la osadía de concebir dos hijos de Poseidón* en uno de los templos consagrados a ella. Tenía la facultad de transformar en piedra a quien la miraba. El héroe Perseo* logró llegar hasta ella y le cortó la cabeza, utilizando un casco que lo hacía invisible, unas sandalias aladas, una espada y el escudo de Atenea*. Perseo* la mató andando de espaldas y reflejando la imagen de su oponente en el escudo para que así no le pudiera convertir en una estatua de piedra; después, utilizando el casco huyó sin que las górgonas supervivientes lo advirtiesen. La cabeza de la Medusa fue entregada a Atenea, que la colocó en su escudo.

Melpómene: Una de las musas*. Presidía el canto, la armonía musical y la tragedia. Llevaba cetro, corona, puñal y máscara trágica.

Memnónidas: Pájaros nacidos de las cenizas. Se dividían en dos grupos y luchaban entre sí. Según cuenta la leyenda, eran los compañeros de Memnón, que, luego de la muerte, se había transformado en pájaros.

Ménades: Nombre dado a las "mujeres poseídas" que, durante las celebraciones dionisiacas, eran presa de locura mística.

Menelao: Hermano de Agamenón* y marido de Helena*. La gran alianza de los reyes y los pueblos del mundo griego contra Troya* se proponía recobrar a Helena y castigar a Paris*, su raptor. En la "Ilíada*", el rapto de Helena es la causa de la guerra de Troya, pero Homero* no le da a Menelao el papel que cabría esperar. Menelao posee, ciertamente, los rasgos que en la épica antigua no pueden faltar a un gran rey, pero no tiene el mando de la expedición que ostenta su hermano, ni la superioridad física en la batalla que tiene Aquiles*. Menelao, tanto como Agamenón* o Paris*, da pruebas en el campo de batalla de excelente valor. La posición del rey, Menelao, en la sociedad homérica viene indicada por su dependencia con respecto a su hermano. En la "Odisea*", que trata de la época en que la guerra pertenece ya al pasado, Menelao vive en su casa con Helena* y parece hallarse más a su gusto en una sociedad dedicada a las artes de la paz. Su corte es soberbia pero sus sentimientos distan mucho de los que corresponden a un rey vencedor y feliz: recuerda con nostalgia a sus compañeros y llora a los muertos. En todas las obras, el personaje de Menelao aparece en una actitud pasiva frente a los acontecimientos inesperados, recurriendo la mayor de las veces a la guía de Helena.

Metamorfosis: Transformación realizada por obra de los dioses; se debía tanto a la compasión como a la cólera de los olímpicos. Invocando a las divinidades, los que sufrían persecuciones podían adquirir formas animales, minerales o vegetales. También era un medio usado por los dioses en sus conquistas amorosas.

Mnemosine: Es la personificación de la memoria. Hija de Urano* y Gea*, pertenece al grupo de las titánidas. (Había una fuente "de Memoria" frente al Oráculo* de Trofonio.)

Minos: Hijo de Zeus* y Europa. Rey de Creta*. Para probar que el trono le era destinado a él por deseo de los dioses, realizó un sacrificio y le pidió a Poseidón* que hiciese salir un toro del mar. Minos, impresionado por la belleza del animal, no lo sacrificó y Poseidón se vengó enloqueciendo al animal. Este rey impuso a los atenienses un tributo periódico de siete jóvenes y siete doncellas para que fueran devorados por el Minotauro*. Tras su muerte, Minos constituyó junto con sus hermanos el tribunal de los Infiernos. Fue considerado el primer civilizador de Creta.

Minotauro: En griego "Toro de Minos". Fue un ser mítico con cuerpo de hombre y cabeza de toro. Nació de la unión de Pasífae y un toro, presente de Poseidón* para el rey. El Minotauro fue encerrado en un laberinto* y muerto por Teseo*.

Mirmidones: Pueblo de la región de Tesalia* sobre el que reinaba Aquiles*.

Misterios Eleusinos: Ver Fiestas Eleusinas*.

Musas: Hijas de Mnemosine* y Zeus*. Son nueve hermanas, fruto de nueve noches de amor. Generalmente se dice de ellas que presiden la música, el canto, los coros y los himnos, así también todas las formas de pensamiento: la elocuencia, la persuasión, las Matemáticas, la Historia y la Astronomía. Existían dos grupos principales, las de Tracia* y las de Beocia*. Las primeras, cercanas al Olimpo*, guardan relación con el mito de Orfeo*. Las segundas guardan relación con el mito de Apolo*. Existían

otras en grupos de tres, como las cárites*, en Delfos*. En esta ciudad, había un culto dedicado a las siete musas. A partir de la época clásica se admite la cifra de nueve: Calíope*, a quien se le atribuye la poesía épica; a Clio*, la historia; a Polimnia*, la pantomima; a Euterpe*, la flauta; a Terpsícore*, la poesía ligera y la danza; a Erato*, la lírica coral; a Melpómene*, la tragedia; a Talía*, la comedia, y a Urania*, la astronomía.

N

Narciso: Joven hermoso que menospreció los amores de Eco*. Por esto Afrodita* lo castigó cuando se inclinó para beber de una fuente y contempló su imagen, de la que se prendió apasionadamente.

Naxos: La mayor de las islas Cícladas, en el mar Egeo*.

Nemea: Valle situado al sudoeste de Corinto*, en la región de la Argólida*, donde se celebraban los juegos nemeos y donde Herakles* mató al león de Nemea*, animal que había sido soldado por Hera* para castigar a los mortales.

Nereidas: Hijas de Nereus, uno de los Viejos del Mar, y Doris. Divinidades marinas, personificación de las olas del mar. En general, eran cincuenta; a veces, se les hacía llegar hasta cien. Vivían en el fondo del mar, en el palacio de su padre, sentadas en tronos de oro. Pasaban el tiempo hilando, tejiendo y bailando. Las más conocidas son: Tetis*, la madre de Aquiles*, al que tuvo con Peleus*; Amfitrite, la mujer de Poseidón*; Galatea, amada, según un "Idilio" de Teókrato, por Polifemo*, el cíclope siciliano de cuerpo monstruoso. Pero ella amaba, a su vez, a Akis, hijo del dios Pan* y de una ninfa*.

Neso: Barquero a quien Herakles* confió su mujer para que la cruzara, mientras él lo hacía a nado. Neso quiso abusar de ésta, y Herakles lo mató a flechazos desde la otra orilla.

Ninfas: Mujeres jóvenes que poblaban los campos, bosques y fuentes, manantiales y lagos las náyades* eran las ninfas de agua dulce, como las oceánidas* las del mar. El origen, pues, de las ninfas y los ríos era el mismo. Según una tradición son hijas del Océano, pero Homero* las llama "las hijas de Zeus*". Poseían poderes extraordinarios, como hacer llover o curar enfermedades. Para que les "lloviese" salud, los enfermos bebían las aguas de las fuentes y manantiales, invocando a la ninfa correspondiente.

O

Oceánidas: Ver ninfas*.

Océano: Fue, en la mitología griega, la corriente de agua que fluía alrededor del disco terráqueo junto con otros ríos o mares, pero sin confundirse con ellos. Hijo de Urano* y de Gea*, con el tiempo pasó a designar los grandes mares de la tierra.

Odisea: Poema griego en veinticuatro cantos, atribuido a Homero*. Todos recuerdan la aventura de Ulises* y del cíclope Polifemo*. La obra se centra en el regreso del héroe a su isla natal, Ítaca*, después de la guerra de Troya*. La acción dura, como en la "Ilíada*", un número limitado de días que van desde que abandona la isla Calipso hasta ser nuevamente dueño y rey de su casa y su reino. Dentro de la obra, aparecen relatadas por el propio Ulises las largas peregrinaciones que duraron nueve años completos, desde que partió de Troya* hasta que, al décimo año, lo encontraron en la isla Calipso. El poema se divide en dos grandes partes: antes del regreso de Ulises a Ítaca y, los últimos doce cantos, el regreso y su posterior vida.

Odiseo: Nombre griego de Ulises*.

Olimpiadas: Juegos realizados en Olimpia*, ciudad de Elida. Eran los más solemnes y concurridos de los juegos nacionales griegos. Se celebraban cada cuatro años, durante cinco o seis días del mes de julio. Mensajeros enviados a toda Grecia la anunciaban con antelación. Herakles* los realizó con tal pompa, que llegó a ser considerado su fundador. Estos juegos consistían en carreras de caballos en carros o pedestres, luchas atléticas y representaciones dramáticas. A los vencedores se les ofrecían ramas de olivo o de laurel en forma de coronas. El premio más alto consistía en aclamaciones de la multitud y los homenajes tributados en sus ciudades a los victoriosos.

Olimpia: Ciudad santuario de Elida*. Allí se celebraban cada cuatro años los Juegos Olímpicos*.

Olimpo: Macizo montañoso, con su más alta cima (2.911 m) en Grecia, en el golfo de Salónica, y frontera con Tesalia* y Macedonia*. Fue considerada como la morada de los dioses mayores.

Onfalo: Piedra sagrada de Delfos*, tenida como el centro de la tierra. Símbolo de la fecundidad de la tierra.

Onocentauro: Monstruo mitad hombre y mitad asno, considerado genio maléfico.

Oráculo: Palabra de sentido múltiple que indica fundamentalmente la respuesta de la divinidad a una consulta formulada. Esta respuesta era dada por boca del sacerdote, de la pitonisa* o de la sibila*. También designaba a los santuarios donde concurrían los devotos para sus consultas. La aceptación del dictamen del oráculo constituía una prueba de sumisión de los mortales a los designios divinos. Constaban de expresiones vagas e indeterminadas, sujetas a varias interpretaciones.

Oráculo de Delfos: Oráculo famosísimo en Grecia que antes de pertenecer a Apolo* había sido de Gea*, su fundadora, a la que había sustituido Temis y luego Foibe, una de las titánidas*. Ésta se lo regaló a Apolo* (que era nieto suyo) con motivo de su aniversario. Por lo tanto este oráculo era esencialmente de tierra. El modo mediante el cual la Pitía* lanzaba sus profecías recordaba este origen. En la abertura del antro hay un trípode bastante elevado; la profetisa se sienta en él y, pronto, penetrada por vapor pronuncia sus predicciones. Este don se manifestaba mediante palabras ininteligibles que los sacerdotes del templo, allí presentes, y perfectamente informados de cuanto pasaba en el mundo griego, interpretaban, ora en verso, ora en prosa. El capítulo octavo de este libro está íntegramente dedicado al Oráculo de Delfos.

Orcómenos: Ciudad de Beocia*. Capital de los minos, pueblo venido de Tesalia*.

Orfeo: Cuando comienza la historia propiamente dicha de Grecia, a mediados del siglo VI, Orfeo, desconocido por los poetas homéricos y hesiódicos, era ya objeto de múltiples tradiciones de oscuro origen. La primera mención se encuentra en Ibícos (poeta del s. VI). Era considerado unánimemente como hijo de Oiagros y Kallope. (Oiagros era un dios fluvial hijo de Ares* y, según ciertas versiones, rey de Tracia*.) Músico por excelencia, poeta inspirado, iba acompañado siempre por una cítara o una lira* con la que conseguía una irresistible seducción. A su muerte, su lira fue transportada al cielo y convertida en una constelación. El mito más célebre de Orfeo era su bajada a los Infiernos para rogar a Hades* y Perséfone* que le devolviesen a su esposa Eurídice*, sin la cual no podía vivir. Los dioses del infierno accedieron a sus súplicas, con la condición de que durante el retorno al mundo superior no mirara a su espo-

sa. Orfeo no cumplió su promesa y así perdió para siempre a su amada.

Orfismo: Verdadera doctrina religiosa con su teogonía*, sus dioses y su teoría sobre el alma. Hay abundante literatura órfica sobre la cual se constituyó el cuerpo de creencias obligado tras una iniciación a ritos, prácticas y costumbres obligatorias.

Ornitomancia: Ciencia adivinatoria que consistía en interpretar los presagios a través del vuelo de las aves.

P

Pan: Antiguo dios de los pastores de Arkadia*. Dios nacional de la comarca más agreste, salvaje y montañosa de Grecia. La leyenda cuenta que cuando Hermes* guardaba los rebaños de Dríops*, se enamoró de su hija. Fruto de aquellos amores nació un niño sumamente extraño: enteramente velludo de medio cuerpo abajo como un macho cabrío y, en la frente, dos cuernos. Apenas salido del vientre de su madre, escapó saltando como un corzo y escapó risco arriba llenando la montaña de alegría. La madre, asustada, lo abandona, pero Hermes salió tras él, le dio caza y lo envolvió en una piel de liebre. Luego lo trajo al Olimpo* y una vez allí sus piruetas y sus chillidos fueron el regocijo de los dioses, que le dieron el nombre de Pan ("a causa de haber dado el regocijo a todos").

París: Hijo de Príamo*. Protegido de la diosa Afrodita*, odiado por Hera* y Atenea*. Bello como un dios, amado por Helena* de Troya*. Guerrero valeroso y fuerte. Fue tomado por Homero* como el verdadero causante de la guerra de Troya. Hermano de Héctor*.

Pausanias el Perigeta: Escritor asiático que vivió durante el imperio de los Antonios (II d. C.), nacido probablemente en la región Magnesia, en Lidia. Entre sus obras, la más destacada es "Periegesis de Grecia".

Peante: Padre de Filoktetes*. Fue el arquero que acompañó a Herakles* en los últimos momentos. Cuando todos se negaban a encender la pira, éste fielmente obedeció a su amigo. Herakles en recompensa le regaló sus flechas y sus arcos aunque, generalmente, este papel se le atribuye a Filoktetes.

Pegaso: Corcel alado que brotó de la cabeza de la Medusa* cuando Perseo* la decapitó. Fue la montura de Belerofonte* en su lucha contra la Quimera* y cuando más tarde quiso ascender al Olimpo. Pero cuando Belerofonte se desplomó, Pegaso fue transformado en una estrella.

Peloponeso: En griego, isla de Pélope; llamada también Morea desde la Edad Media. Es una península unida por el istmo de Corinto* con la Grecia central.

Pandora: Primera mujer creada por Hefestos* y Atenea*, con ayuda de todos los dioses pero por mandato de Zeus*. Cada uno le confirió una cualidad y así recibió: la gracia, la belleza, la habilidad manual, la persuasión, etc. Pero Hermes* puso en su corazón la mentira. Entonces Zeus, encolerizado porque Prometeo* había robado el fuego de los dioses para dárselo a los mortales, la envió como castigo a toda la raza humana con una caja* que contenía todos los males.

Penélope: Esposa de Ulises* en la "Odisea"*. La vemos aguardar a su marido luego de transcurridos veinte años desde su partida, y diez desde la caída de Troya*. Representa la lealtad, la tenacidad y la astucia, lo que le permite conservar intacto el ambiente familiar y el palacio. Es la heroína de una sociedad ideal, cuya invención arranca del período en que la Grecia caba-

llesca vivía en paz y se complacía con el recuerdo de las guerras pasadas. En la espera de Ulises, había prometido a sus pretendientes que se casaría con uno de ellos cuando terminara de tejer; es por esto que se la caracteriza tejiendo y destejiendo la espera de su amado.

Pentesilea: Amazona*, hija de Ares*. A la muerte de Héctor*, había acudido a pedir auxilio a Príamo*, liderando un contingente de amazonas*. Se distinguió en Troya* por sus hazañas. Fue muerta por Aquiles*, que, al verla caer tan bella, se enamoró de su víctima.

Peplo: Vestidura griega usada por las mujeres. Suelta y sin mangas, caía desde los hombros hasta la cintura, prolongándose en dos puntas que se cruzaban delante del cuerpo.

Pericles: Estadista que propició las mayores realizaciones del arte griego, generando la grandeza y expansión cultural de Atenas*. Durante el siglo quinto, la mayoría de los grandes estadistas atenienses procedían de las mejores familias, en el caso de Pericles, su misión fue la de hacer de Atenas no sólo un centro artístico, sino el mayor centro intelectual y político de toda Grecia.

Perséfone: Hija de Démeter* y de Zeus*, esposa de Hades* y reina de las regiones infernales. raptada por Hades cuando jugaba inocentemente en un prado, la desposó para que reinara con él en el tenebroso mundo del Hades. Su afligida madre la buscó por tierra y mar, conociendo, por el sol, la suerte de su hija. Démeter, encolerizada, se retira de la morada de los dioses, fijando su morada en Eleusis y no permitiendo que las semillas germinasen. Ante tal catástrofe, Zeus ordena a Hades la inmediata liberación de Perséfone. Hades obedeció sonriendo pero, antes le regaló una granada para que la comiera, con lo cual se aseguró que volvería con él. Entonces, Zeus estipuló que Perséfone debería pasar dos tercios del año con su madre y un tercio con su marido.

Perseo: Héroe*, hijo de Zeus* y Dánae. El padre de ésta, sabiendo por el Oráculo que moriría a manos de un nieto, encerró a su hija en una torre de marfil*. Zeus llegó hasta ella en forma de una nube dorada y Dánae dio a luz a Perseo. Al enterarse el abuelo que el niño había nacido, lo puso junto con su madre en una canasta en las olas del mar. Al tocar tierra en la isla Sefiros, fueron acogidos por el rey, el cual, por haberse enamorado de Dánae, envió a Perseo para que le trajese la cabeza de la Medusa*. Salió armado de una bolsa mágica, una caperuza y unas caligas aladas. La Medusa dormía apaciblemente cuando, para esquivar la petrificadora mirada, colocó el escudo como espejo. Luego de decapitarla, metió la cabeza en la bolsa. Finalmente mató en una competición involuntariamente a su abuelo, cumpliéndose así el designio del Oráculo*.

Pilos: Ciudad portuaria griega de Mesenia, situada en el golfo de Naarino, en el mar Jónico.

Pitía: Sacerdotisa de Apolo*, en el templo del dios en Delfos*. Profería sus oráculos sentada en un trípode colocado sobre una grieta, de donde emanaban vapores que la ponían en trance.

Pitón: Gran dragón de la mitología griega, vivía en las cercanías de Delfos* y fue muerto por Apolo, formando así los juegos pítios*.

Pitonisa: Sinónimo de pitía*.

Pluto: Personificación de la riqueza. Fue privado de la vista a fin de que, al repartir los bienes, no tuviera en cuenta los méritos de cada uno debía favorecer indistintamente a ricos y pobres, buenos y malos. Este dios es representado como un niño con-

ducido por Tiqué*, o como un anciano con los ojos vendados y con una bolsa en la mano.

Polifemo: Cíclope*. Era hijo de Neptuno* y de la ninfa* Toosa. De tamaño gigantesco y con un solo ojo en la frente, habitaba en una caverna. Vivía de su rebaño de carneros y se alimentaba de carne cruda. Bárbaro y cruel, conocía el uso del fuego. Se burló de Ulises* cuando éste le pidió hospitalidad, al naufragar con sus compañeros cerca de la cueva del cíclope. Luego los encerró a todos en una caverna, obstruyendo la entrada con una enorme piedra. Al día siguiente, se comió a dos de sus prisioneros. Luego de beber el vino que Ulises* le regaló, se embriagó y quedó dormido. El héroe* y sus compañeros calentaron un enorme tronco y le vaciaron el ojo. El gigante pidió ayuda a sus hermanos. Éstos, al escuchar que había sido herido por Nadie (así se había hecho llamar Ulises), pensaron que era víctima de la locura. Los griegos lograron escapar de la caverna sujetos al vientre y aferrados a los mechones de los carneros que salían a pastorear.

Polífido: Adivino* que había recibido de Apolo* el don profético.

Pólux: Hijo de Zeus* y hermano gemelo de Cástor*. A la muerte de éste, Pólux rompe a llorar porque al ser inmortal no podía acompañar a su hermano a los Infiernos. Zeus, conmovido, permitió que ambos compartieran la inmortalidad viviendo alternativamente un día cada uno.

Ponto Euxino: Nombre dado al actual mar Negro.

Poseidón: Dios de los mares, hijo de Kronos* y Rea*. Según la tradición, era el mayor de los tres hermanos que, al vencer a los titanes* y a los gigantes*, se repartieron el mundo. A Poseidón* le correspondió el reino marino. Habitaba en el fondo del mar en su palacio situado a la altura de Ege en la costa de Eubea. Armado con un tridente*, ocasionaba maremotos y tempestades, siendo muy respetado por los navegantes. Era el señor de los mares y de todas las criaturas que en ellos habitan.

Príamo: Rey de Troya; padre de Héctor* y Paris*, entre otros. Bajo su reinado estalló la guerra de Troya*.

Procustos: Bandido que vivía en Atenas* y poseía dos lechos: uno corto y uno largo. A los viajeros que eran bajos, los obligaba a acostarse en el largo y, a los altos, en el corto. Para adaptarlos a la medida de la cama, a los bajos los estiraba y a los altos les cortaba los pies.

Prometeo: Titán* al que se lo consideró bienhechor de la humanidad, a la que dio el fuego y la cultura. Por el robo del fuego a los dioses, Zeus* lo castigó haciéndolo permanecer atado a una roca, en el Káukaso donde a diario un águila le devoraba el hígado, que le volvía a crecer de noche. Finalmente fue salvado por Herakles* que mató el águila. Por su parte, Quirón*, que había sido herido por una flecha de Herakles*, presa de continuos dolores, deseó morir y dio así su inmortalidad al titán.

Proteo: Es, en la "Odisea"*, el dios del mar, encargado de apaciguar a los animales marinos pertenecientes a Poseidón*. Habita en la isla de Faros, cerca de la desembocadura del Nilo*. Su característica principal es la de metamorfosearse en cualquier forma que desee, sea un animal o un elemento, como el agua o el fuego. Tiene el don de la profecía pero, cuando alguien lo interrogaba, inmediatamente cambiaba de forma para no responder.

Purificación: Práctica adoptada en la antigüedad para anular la culpa de un crimen voluntario o accidental. Varios héroes tuvieron que buscar su purificación, que, generalmente, era concedida por un rey.

Q

Quimera: Monstruo con cabeza de león, cuerpo de cabra, y cola de serpiente. Según otras tradiciones tenía dos cabezas, una de león y otra de cabra. Con su cabeza de cabra, lanzaba llamas, destruyendo los rebaños y devorando a los seres humanos. Fue destruida por Belerofonte*, quien, montado en su caballo Pegaso* la exterminó de un lanzazo.

R

Rapsoda: Cantor popular errante de la antigua Grecia que cantaba o recitaba especialmente trozos de los poemas homéricos.

Rea: Es una de las titánidas*. Hija de Gea* y Urano*. Se casó con Kronos*, compartiendo la soberanía del mundo. De esta unión nacieron, según Hesíodo*, seis hijos: Hestia*, Démeter*, Hades*, Hera*, Poseidón* y Zeus*. Pero, informado por un oráculo*, Kronos devoraba a sus hijos por temor a que uno de ellos lo destronara. Así, Rea, sabiendo que debía salvar a uno de sus hijos, apartó a Zeus dándole a Kronos una piedra envuelta en pañales.

Rodope: Ninfa, esposa de Hemo, transformada por los dioses en monte porque ella y su esposo abusaban de los nombres de Zeus* y de Hera*.

S

Sabactes: entre los griegos, genio maléfico temido por los alfareos. Perjudicaba la cocción de los vasos.

Salmonia: Ver Salmoneo*.

Salmoneo: Rey de Elida y fundador de la ciudad de Salmonia*; orgulloso y altivo, fue castigado por los dioses del Olimpo*. Fue conducido a los infiernos y su ciudad fue arrasada.

Sátiros: Ardientes y lascivos genios de los bosques y montañas que consiguieron humanizarse cuando Atenea* les dio ciudadanía. Es decir, cuando los elevó a la categoría de personajes poéticos. Primitivamente eran simples demonios de la Naturaleza. El prototipo es Sileno*, padre adoptivo de Dionisio*, hijo de una ninfa* y de Pan*. Sabio y profeta, había que arrancarle la ciencia por la fuerza. Se le representaba como a todos los sátiros con cara ancha y jovial, orejas de cerdo, cabeza calva y panzudo montado sobre un asno.

Selene: Diosa lunar griega, hija de Hiperión* y de la titán* Tea, aunque según las fuentes se le atribuyen otros progenitores, fue hermana de Eos* y Helios*. Se la representa montada en un carro tirado por caballos o bueyes. Fue una diosa fuertemente relacionada con la fecundidad y los nacimientos.

Semidioses: Hijos de un dios con una mortal, o bien de un hombre con una diosa.

Sibilas: Sacerdotisas que poseían el don de la profecía. Bajo un estado de éxtasis, vaticinaban hechos futuros.

Sición: Es el segundo fundador y el epónimo de la ciudad homónima en el Peloponeso*. Según algunas tradiciones es hermano de Maratón* y Corinto*.

Silenos: Eran confundidos con frecuencia en los textos griegos con los sátiros*, pero en realidad ni tenían el mismo origen ni el mismo carácter. Los sátiros eran los demonios de las montañas griegas y solamente griegas, mientras que los Silenos nacieron de tradiciones pertenecientes a la religión del Asia

Menor y de Frigia*. Los silenos asiáticos no eran, como los sátiros, espíritus elementales de bosques y montes, sino genios machos de fuentes y ríos. En el juego del Oráculo, tienen la misma puntuación que los sátiros.

Sileo: Personaje del ciclo de Herakles*. Uno de los trabajos consistía en el castigo de Sileo, un viñador que obligaba a los viajeros a trabajar para él antes de darles muerte. Herakles no sólo no realizó la tarea, sino que arrancó de cuajo las viñas y, dado a toda clase de ofuscaciones, mató a Sileo.

Simplegades: Dos rocas localizadas en el paso del Bósforo al mar Negro; entrechocaban la una con la otra cuando un barco intentaba cruzarlas. Los argonautas* las consiguieron eludir.

Sirenas: Genios marinos, mitad mujer mitad ave. Hijas de Melpómene* y del dios -río Aqueloo. Tradicionalmente son las protectoras de la música y, según la leyenda, con sus cantos atraían a los navegantes que pasaban por sus parajes, devorándolos. Si un aventurero se las encontrara en alguna ocasión, la única forma de salvarse es taparse los oídos con cera, o bien atarse al mástil de su nave.

Sófocles: Nació en el 469 a. C. y murió en el 399 a. C. Escribió más de cien obras teatrales, principalmente tragedias. De éstas, sólo se conservan siete, entre las que destacan: "Antígona", "Elektra" y "Edipo* Rey". Sus temas incluyen las relaciones entre el hombre y la ciudad-estado y la lucha de la personalidad en contra del destino.

Solimos: Poderosa tribu licia de guerreros, contra los que luchó Belerofonte*.

Solón: Estadista ateniense de noble linaje. (640-560 a. C.). Introdujo grandes reformas y creó el orden estatal timocrático. Compuso elegías y fue uno de los siete sabios de Grecia.

T

Talía: Una de las nueve musas*, se la representaba como una joven alegre, coronada de hiedra. Llevaba una máscara cómica y un cayado.

Talos: Personaje que puede ser tan pronto un ser humano como pasar por ser un autómatas de bronce. Algunas leyendas lo consideran obra de Hefestos*, que lo habría regalado a Minos*, dado que era el último representante de la "raza de bronce". De todos modos, Talos es el guardián de Creta*, caracterizado por una infatigable capacidad para vigilar. Durante el día, daba tres vueltas alrededor de Creta, totalmente armado, impidiendo a los extranjeros entrar en ella y a los habitantes abandonarla sin permiso de Minos*. Era invulnerable, excepto en la parte baja de la pierna, donde tenía una pequeña vena cerrada por una clavija.

Tánatos: Es uno de los personajes de la obra "Alkestis" de Eurípides*. Es hermano de Hipno*. Tánatos está asociado a la muerte, ambos son hijos de la Noche y dioses sombríos a quienes el Sol jamás miraba con sus ojos brillantes. Se lo describe con alma de hierro, corazón de bronce e inaccesible a toda piedad; nunca suelta a aquel que haya cogido.

Tasos: Según las diferentes tradiciones era hijo de Agenor y Telefasa. Su padre le encargó la búsqueda de su hermana Europa, raptada por Zeus*. Se estableció en una isla de Tracia*, a la que le dio nombre: Tasos.

Tártaros: Base o cimiento del Universo. Estaba a tanta distancia del Hades* (los infiernos) como la Tierra del Cielo. Era una

prisión perfecta y por eso Zeus* encerraba en ella a sus enemigos.

Tebas: Capital de Beocia*.

Telefos: Rey de Misia, hijo de Herakles* y Aige. Cuando los griegos camino de Troya* se detuvieron en Misia, Telefos, huyendo de Aquiles*, tropezó con una cepa y cayó, siendo herido en el muslo con la lanza del hijo de Tetis*. La herida no se le cicatrizaba, así que, vestido de mendigo, fue a Aulis, donde toda la flota griega se había reunido para atacar Troya. Allí hizo un pacto con Aquiles* que consistió en curarle la herida utilizando un poco de herrumbre de su lanza, con la condición de que guiase las naves griegas hasta el país de Príamo*.

Telquinos: Genios malévolos que habitaban en la isla de Rodas. Tenían forma de seres anfibios: su cuerpo, con la parte superior de hombre, terminaba en forma de pez o serpiente. Poseían dones mágicos, tales como: provocar la lluvia, la nieve, o el granizo, Apolo* los mató a flechazos cuando inundaron la isla.

Temis: Fue una de los titanes* y la segunda esposa de Zeus*, según Hesíodo*. Se le consideraba la personificación del derecho, del orden y de la justicia, por lo que a la hora de los juramentos se invocaba su nombre. Sus hijas fueron las Horas* y las Moiras*.

Teogonía: Genealogía de dioses paganos.

Tera: La isla más meridional de las Cícladas*. Terreno volcánico tras el que, según algunas fuentes, se localizó la Atlántida*.

Termodón: Río de Capadocia*, en cuyas riberas la tradición sitúa la tierra de las amazonas*.

Terpsícore: Una de las nueve musas*. Se la representaba como a una mujer joven que marcaba al son de la lira la cadencia de los cantos y de la danza.

Tesalia: Región septentrional griega entre el Olimpo*, Pindos y el mar Egeo*. Tierra de tránsito que a finales del siglo VII a. C. fue tomada por los tesalios que emigraron del noroeste de Grecia. En la primera mitad del siglo IV a. C., cayó bajo el poder macedonio.

Teseo: Una de las figuras más importantes de la mitología griega. Era hijo de Aítra, princesa de Trecen, y Egeo*, rey de Atenas*, aunque en otras versiones se le cita como sucesor de Poseidón*. Teseo pasó la infancia en Trezane bajo la custodia de su abuelo. Influido por el oráculo*, Egeo dejó a su hijo y se marchó a Atenas*, pero momentos antes de partir escondió debajo de una piedra una espada y unas sandalias. Cuando Teseo consiguiera las pertenencias de su padre, sería reconocido por el rey de Atenas. Así, después de levantar la piedra, el héroe emprendió el camino que le llevaría a la ciudad de Atenas. Por el camino realizó varias hazañas entre las que destaca su victoria sobre el verraco de Cromión*. Al llegar a Atenas, y después de librarse de varios intentos de asesinato preparados por Medea*, su padre le encomienda la peligrosa misión de matar al toro* de Creta*. Al enterarse el rey de la conspiración en contra de su hijo, repudia a Medea destrándola. Pero Teseo no se amedrenta y con ayuda de Ariadna* logra matar al Minotauro* y salir vivo del laberinto de Creta*, salvando de este modo a los jóvenes que iban a ser sacrificados.

Tifón: Ser monstruoso. Es el menor de cuatro de los hijos de Gea*. Por sus grandísimas dimensiones, superaba a todos los hijos de la Tierra. Se lo representaba como un ser mitad hombre y mitad

fiera. Su cabeza superaba la altura de las montañas y, cuando extendía los brazos, uno alcanzaba hasta oriente y otro hasta occidente. Sus dedos eran cien cabezas de dragón y, de la cintura hacia los pies, estaba rodeado de enormes serpientes. A él se le atribuye la paternidad de varios otros monstruos, como la Hidra de Lerna*.

Tilfusa: Profetisa, hija del dios fluvial Landón. Vivía como ninfa* en la fuente homónima en el territorio de la Arcadia. Ver Fuente de Tilfusa.

Tiqué: Es la Fortuna. Su personificación es femenina. No se conoce un mito de ella ya que es una abstracción. Algunas veces se la representa como ciega.

Tiresias: Importante adivino del ciclo tebano. Existen varias leyendas de cómo adquirió sus artes. Una de ellas asegura que fue cegado por Palas Atena* por haber visto desnuda a la diosa y, en compensación, ésta le dio un don profético. Es considerado el "adivino universal" de Tebas*, ya que hubo conservado el don hasta después de su muerte.

Tirso: Vara larga ceñida de pámpanos de vid y piñas. Fue emblema de Dionisio y su comitiva. Con este símbolo se representa con frecuencia el arte figurativo.

Titanes: Hijos del Cielo y de la Tierra. Son doce, seis varones (Océano, Ceo, Crío, Hiperión, Japeto y Kronos*) y seis hembras (Tea, Rea*, Temis, Mnemosine*, Febe y Tetis). Fueron llamados titanes por su padre, porque tendieron la mano para cometer un grave delito. Combatieron durante diez años contra los dioses, hijos de Kronos y finalmente, vencidos, fueron arrojados al Tártaro*, donde residen, atados a fuertes cadenas.

Toro: Animal sagrado de Poseidón*, se caracterizaba por su gran irascibilidad y gran fuerza. Fue venerado en la cultura minoica en especial y en todas las culturas mediterráneas en general.

Tracia: Se designaba primitivamente con este nombre a cuanto tierra, comarca o países había en el norte de Grecia. Luego se dio límites a esta región, confinándola al norte con el Ister (Danubio actual); al este, con el Pontos Euxino* (mar Negro); al sur, con el mar Aigeus (Egeo*) y al oeste, con Macedonia* (Macedonia). Los primeros habitantes de esta región, que entonces parecía tan lejana, debieron ser los pelasgos, diferentes a los bárbaros.

Tracios: Habitantes de Tracia*.

Tritón: Dios marino, hijo de Poseidón*, su morada habitual es el mar aunque, por lo general, se lo considere como el dios del lago Tritonis. Se le reconocen como hijas a Palas* y a una sacerdotisa llamada Trita. Intervino en la expedición de los argonautas*. Por lo general se llama Tritón a todos los seres del cortejo de Poseidón. La parte superior del cuerpo es la de un hombre y la inferior la de un pez.

Tróade: Comarca del Asia Menor al este de los Dardanelos. Región de la Troya* antigua.

Troya: Según el mito, el hijo de Zeus*, Dárdano, fue el ancestro de la dinastía real troyana. Su hijo Tros habría dado nombre a la ciudad; uno de los descendientes habría sido Príamo. Bajo su reinado se desencadenó la batalla de Troya*.

U

Ulises: Así llamado por los latinos, ya que la traducción del griego es Odisco. Es el más célebre de los héroes antiguos; su leyenda

da es el tema de la "Odisea"*. Prototipo de hombre juicioso y prudente, se lo presenta como hijo de Laertes y Anticlea. Nació en Ítaca, durante su juventud realizó varios viajes. Fue uno de los discípulos del centauro Quirón*. En el Parnaso* tomó parte en la cacería del jabalí, lo que le produjo una cicatriz en la rodilla que más tarde le serviría para darse a conocer en Troya*. Tiempo después, recibió el trono de Ítaca* y decidió casarse con Penélope*. Partidario de la causa de Menelao*, lo acompaña hasta Delfos* a consultar el oráculo para rescatar a Helena*. Grandes fueron sus proezas en la guerra de Troya. De regreso a Ítaca*, logra en el camino vencer al ciclope Polifemo*.

Urania: Una de las nueve musas*. Se la representaba con un globo en la mano izquierda donde, con un compás, dibujaba las posiciones y evoluciones de los astros.

Urano: Personificación del Cielo como elemento fecundo. Tiene un papel muy importante en la teoría hesiódica por ser hijo de Gea*. En la teoría órfica, Urano y Gea son hijos de la Noche. Una de las leyendas más comunes es la que interviene como esposo de Gea, con quien tuvo a los seis titanes*, las seis titánidas*, a los tres cíclopes* y a tres hecatónquiros*. Gea pide a sus hijos que la ayuden a apartarse del brutal y fecundo Urano. Todos se niegan menos Kronos* que le prepara una emboscada y, con una hoz que le había facilitado su madre, le corta los testículos, arrojándolos al mar.

V

Vellochino de Oro: En la leyenda griega es la piel dorada de un carnero, con que Frixo* y Hele* huyeron en otro tiempo a Cólquida*. Después de superar diversas dificultades, con la ayuda de Medea*, Jasón* y los demás argonautas* se lo robaron al rey Eetes*, que lo tenía bajo la custodia de un dragón que espiraba bocanadas de fuego.

Virgilio, Publio Marón: Autor de la literatura épica romana, vivió entre los años 70-19 a. C. Perteneció a la escuela poética y declamatoria cercana al cenáculo de Mecenas, de la filosofía epicúrea. Entre sus obras destacan: las "Bucólicas", las "Geórgicas" y la "Eneida"*.

X

Xanto: Uno de los caballos de Aquiles*. Cuando el héroe se reconcilió con Agamenón*, decidió volver al combate. Recibió, entonces, el don de la profecía y de la palabra. Así, le predijo a Aquiles que encontraría cerca la muerte.

Y

Yaso: Es el símbolo de la curación. Se la considera hija de Asklepio*. Su santuario estaba en Oropo.

Yocasta: Nombre de la esposa de Edipo*, casada en principio con Layo, con quien había tenido a Edipo. Habiéndose casado con su propio hijo sin saberlo, tuvo dos hijos más. Al enterarse del incesto se ahorcó.

Yolao: Sobrino de Herakles*; durante toda su vida acompañó a su tío en sus trabajos y fue el conductor de su carro. Intervino en el combate contra la Hidra de Lerna*. También participó en la expedición de los argonautas*. Ganó el premio de la carrera de los carros en los primeros Juegos Olímpicos*, cuando fueron instituidos por Herakles*.

Yolco: Localidad de la antigua Grecia situada en la región Magnesia (Tesalia*), en el golfo de Pagasas. Fue la patria de Jasón*, bajo cuya dirección partió la expedición de los argonautas*.

Z

Zeus: Dios supremo de los griegos. Hijo de Kronos* y Rea*, hermano de Poseidón*, Hades*, Hera* y Démeter*. Kronos, que en otro tiempo arrebatara a su padre, Urano*, la soberanía universal, iba a correr la misma suerte. Para eludirla se tragó a todos sus hijos, excepto a Zeus, que fue salvado por su madre, que una vez mayor obligó a su padre a vomitar a todos los que había deglutido. Una vez triunfante en la lucha de los titanes*, repartió con Poseidón y Hades la soberanía del mundo. También derrotó a los gigantes* y a Tifón*, quedando con las Moiras* como único enemigo. Generalmente se lo representa sentado en un trono, en el monte Olimpo*, vigilando las costumbres y el orden, manteniendo el derecho y la libertad. En su honor se celebran los Juegos Olímpicos*.

18. BIBLIOGRAFÍA

BERGUA, JUAN B., "Mitología universal", Clásicos Bergua, Madrid, 1979.

CAMPBELL, JOSEPH, "El héroe de las mil caras", Fondo de Cultura Económica, México, 1980.

CROSHER, JUDITH, "Griegos", Editorial Molino, Barcelona, 1979.

FRAZER, "La rama dorada", Fondo de Cultura Económica, México, 1980.

GIBSON, MICHAEL, "Mitologia grega. Déus, homes i monstres", Barcanova, Barcelona, 1984.

GRAVES, ROBERT, "La guerra de Troia", Editorial Empúries, Barcelona, 1985.

GRIMAL, PIERRE, "Diccionario de mitología griega y romana", Paidós, Barcelona, 1991.

GUIRAND, F., "Mitología general", Ed. Labor, Barcelona, 1971.

HOMERO, "La Iliada" y "La Odisea", varias ediciones.

KITTO, H.D.F., "Los griegos", Editorial Universitaria de Buenos Aires, 1982.

MOLINER, MARÍA, "Diccionario de uso del español", Ed. Gredos, Madrid, 1977.

PINSENT, JOHN, "Mitologia grega", Edicions de la Magrana, Barcelona, 1989.

PLATÓN, "Diálogos", varias ediciones.

Además de los citados, cabe incluir las interesantes obras de autores clásicos como Esquilo, Sófocles, Eurípides, Aristófanes, Herodoto, Tucídides, Jenofonte, Aristóteles, Hesíodo, Safo y Píndaro, editadas en varias colecciones y editoriales.

FICHA DE PERSONAJE. ORÁCULO

Nombre del personaje	Clase de personaje
Descripción física	Datos biográficos

Puntos de golpe	Riqueza	Puntos de salud	Puntos de héroe

Características físicas Habilidad _____ Fuerza _____ Inteligencia _____ Agilidad _____ Velocidad _____ Constitución _____ Personalidad Carisma _____ Sabiduría _____ Actitud _____ Intuición _____ Apariencia _____ Prestigio _____ Conocimientos Lenguas _____ Comercio _____ Arte-Tecnología _____ Ciencias Naturales _____ Historia-Mitología _____ Militares _____	Elementos mágicos Oráculo Defensa protectora
--	--

Armas