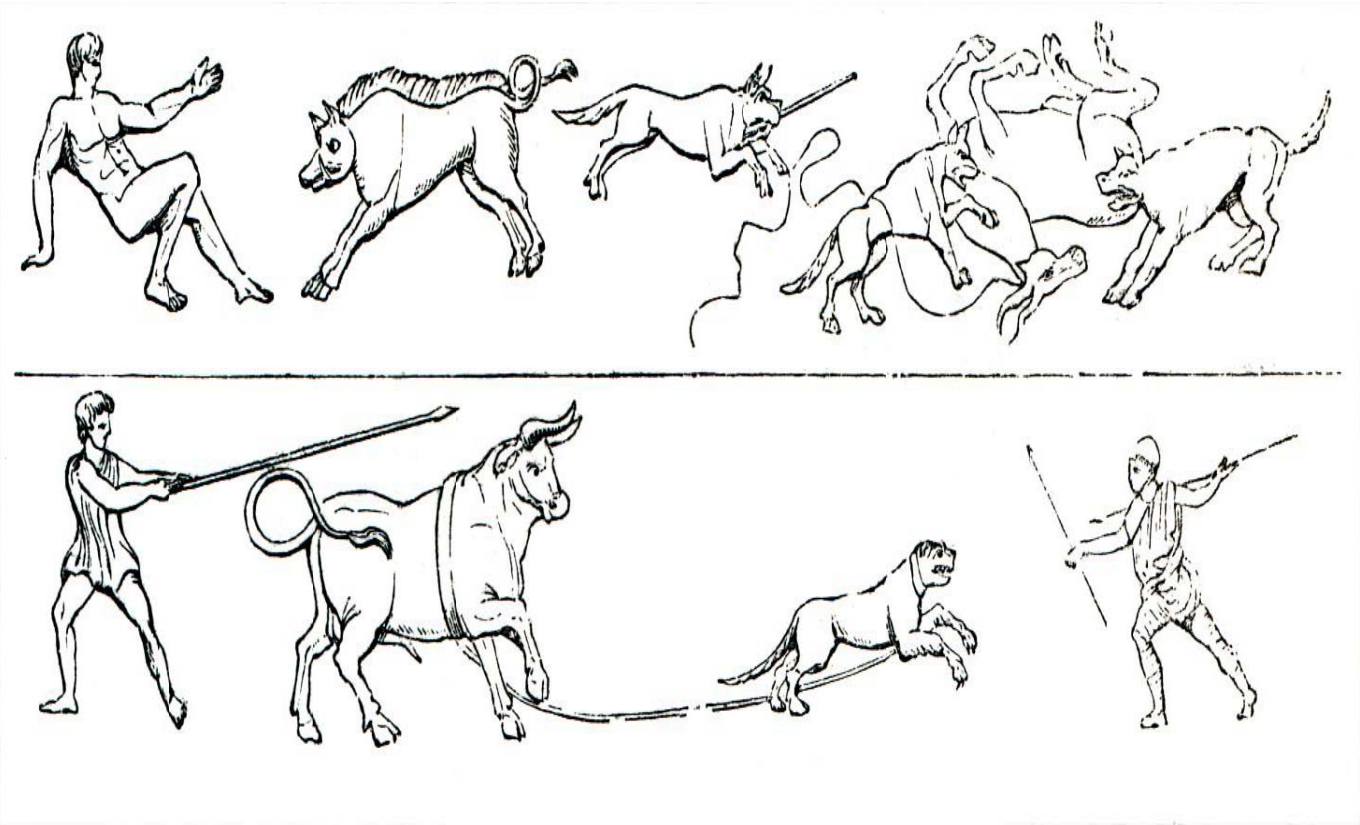
LA INVASIÓN ATALANTÉ



ESCRITO POR ***ZONK.PJ*** (*DEMONIO SONRIENTE*)

PARA EL **ROLERO DE HIERRO 08**

PALABRAS CLAVE:

DETERMINAR (VER EL FUTURO)

EXTRANJERO (INVASORES ATALANTÉ)

FURIOUS (LA FURIA)

FUSIÓN (DE LOS LYCAON CON LOS HUMANOS)

Open Game License Version 1.0a

The following text is the property of Wizards of the Coast, Inc. and is Copyright 2000 Wizards of the Coast, Inc ("Wizards"). All Rights Reserved.
1. Definitions: (a)"Contributors" means the copyright and/or trademark owners who have contributed Open Game Content; (b)"Derivative Material" means copyrighted material including derivative works and translations (including into other computer languages), potation, modification, correction, addition, extension, upgrade, improvement, compilation, abridgment or other form in which an existing work may be recast, transformed or adapted; (c) "Distribute" means to reproduce, license, rent, lease, sell, broadcast, publicly display, transmit or otherwise distribute; (d)"Open Game Content" means the game mechanic and includes the methods, procedures, processes and routines to the extent such content does not embody the Product Identity and is an enhancement over the prior art and any additional content clearly identified as Open Game Content by the Contributor, and means any work covered by this License, including translations and derivative works under copyright law, but specifically excludes Product Identity. (e) "Product Identity" means product and product line names, logos and identifying marks including trade dress; artifacts; creatures characters; stories, storylines, plots, thematic elements, dialogue, incidents, language, artwork, symbols, designs, depictions, likenesses, formats, poses, concepts, themes and graphic, photographic and other visual or audio representations; names and descriptions of characters, spells, enchantments, personalities, teams, personas, likenesses and special abilities; places, locations, environments, creatures, equipment, magical or supernatural abilities or effects, logos, symbols, or graphic designs; and any other trademark or registered trademark clearly identified as Product identity by the owner of the Product Identity, and which specifically excludes the Open Game Content; (f) "Trademark" means the logos, names, mark, sign, motto, designs that are used by a Contributor to identify itself or its products or the associated products contributed to the Open Game License by the Contributor (g) "Use", "Used" or "Using" means to use, Distribute, copy, edit, format, modify, translate and otherwise create Derivative Material of Open Game Content. (h) "You" or "Your" means the licensee in terms of this agreement.
2. The License: This License applies to any Open Game Content that contains a notice indicating that the Open Game Content may only be Used under and in terms of this License. You must affix such a notice to any Open Game Content that you Use. No terms may be added to or subtracted from this License except as described by the License itself. No other terms or conditions may be applied to any Open Game Content distributed using this License.
3.Offer and Acceptance: By Using the Open Game Content You indicate Your acceptance of the terms of this License.
4. Grant and Consideration: In consideration for agreeing to use this License, the Contributors grant You a perpetual, worldwide, royalty-free, non-exclusive license with the exact terms of this License to Use, the Open Game Content.
5. Representation of Authority to Contribute: If You are contributing original material as Open Game Content, You represent that Your Contributions are Your original creation and/or You have sufficient rights to grant the rights conveyed by this License.
6. Notice of License Copyright: You must update the COPYRIGHT NOTICE portion of this License to include the exact text of the COPYRIGHT NOTICE of any Open Game Content You are copying, modifying or distributing, and You must add the title, the copyright date, and the copyright holder's name to the COPYRIGHT NOTICE of any original Open Game Content you Distribute.
7. Use of Product Identity: You agree not to Use any Product Identity, including as an indication as to compatibility, except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of each element of that Product Identity. You agree not to indicate compatibility or co-adaptability with any Trademark or Registered Trademark in conjunction with a work containing Open Game Content except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of such Trademark or Registered Trademark. The use of any Product Identity in Open Game Content does not constitute a challenge to the ownership of that Product Identity. The owner of any Product Identity used in Open Game Content shall retain all rights, title and interest in and to that Product Identity.
8. Identification: If you distribute Open Game Content You must clearly indicate which portions of the work that you are distributing are Open Game Content.
9. Updating the License: Wizards or its designated Agents may publish updated versions of this License. You may use any authorized version of this License to copy, modify and distribute any Open Game Content originally distributed under any version of this License.
10. Copy of this License: You MUST include a copy of this License with every copy of the Open Game Content You Distribute.
11. Use of Contributor Credits: You may not market or advertise the Open Game Content using the name of any Contributor unless You have written permission from the Contributor to do so.
12. Inability to Comply: If it is impossible for You to comply with any of the terms of this License with respect to some or all of the Open Game Content due to statute, judicial order, or governmental regulation then You may not Use any Open Game Material so affected.
13. Termination: This License will terminate automatically if You fail to comply with all terms herein and fail to cure such breach within 30 days of becoming aware of the breach. All sublicenses shall survive the termination of this License.
14. Reformation: If any provision of this License is held to be unenforceable, such provision shall be reformed only to the extent necessary to make it enforceable.

15. COPYRIGHT NOTICE

Open Game License v 1.0 Copyright 2000, Wizards of the Coast, Inc.
Fudge System Reference Document Copyright 2005, Grey Ghost Press, Inc.; Authors Steffan O'Sullivan and Ann Dupuis, with additional material by Peter Bonney, Deird'Re Brooks, Reimer Behrends, Shawn Garbett, Steven Hammond, Ed Heil, Bernard Hsiung, Sedge Lewis, Gordon McCormick, Kent Matthewson, Peter Mikelsons, Anthony Roberson, Andy Skinner, Stephan Szabo, John Ughrin., Dmitri Zagidulin
FATE (Fantastic Adventures in Tabletop Entertainment) copyright 2003 by Evil Hat Productions; Authors Robert Donoghue and Fred Hicks
eFudge 1999 Tranlated by: Santi Martínez “Yago”, José Antonio Estarelles, Enrique M. González, Xoota y Rodabilsa.

Fudge DS revised by Pablo Jaime Conill Querol. All FUDGE DS text boxes are written by Pablo Jaime Conill Querol and considered Open Game License, except for the maneovers “Bloqueo”, “Golpe en el Aire” and “Asfixiar”, written by Ryback and the maneover “fintar”, written by Jon “Bandido” Perojo.
The images are property of: Andrea Torrejón(images on pages 21 and 27), Jesus “RexTerminus” Calero (images on pages 16, 35, 61, 67, 73, 75, 78, 81, 90 and 97), Jon “Bandido” Perojo (images on pages 7, 19, 31, 33, 39, 46, 51, 84 and 95), Sergi Martinez Oliver (image on page 4) and Tenso (images on pages 63 and 70).
La Invasión Atalanté copyright by Pablo Jaime Conill Querol (Zonk.PJ). All rules text (chapters 2 , 3, 4) is considered Open Game License. All background material (chapters 1, 5, 6, 7 and 8) is considered Product Identity.

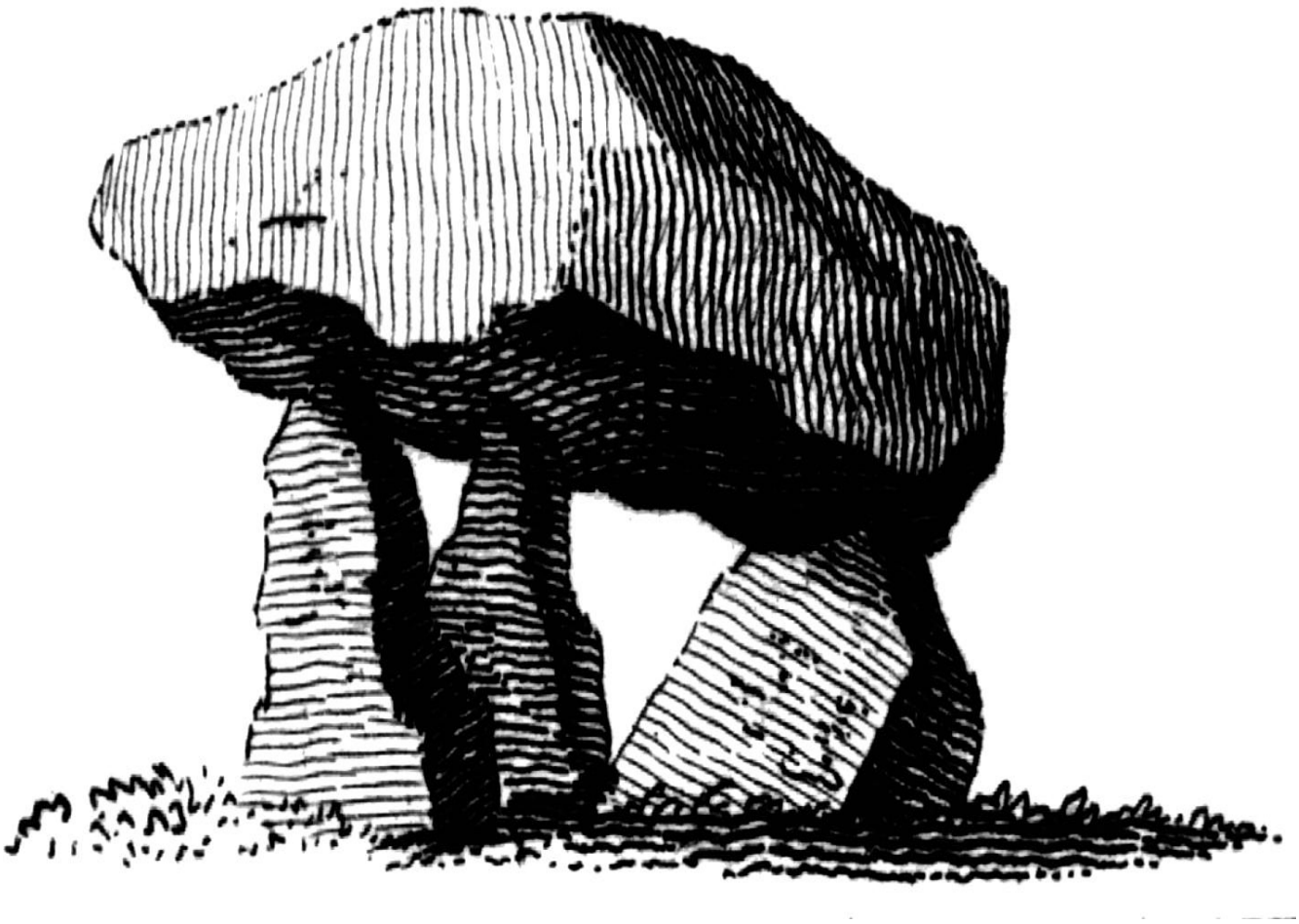
“The Fudge logo is a Trademark of Grey Ghost Press, Inc., and is used under license. Logo design by Daniel M. Davis, www.agrys.net”
“The Demonio Sonriente logo is a Trademark of Demonio Sonriente. Logo design byPablo Jaime Conill Querol.

The Shadow of Yesterday, © 2004-2005 Clinton R. Nixon, under license Creative Commons Attribution 3.0. http://creativecommons.org/licenses/by/3.0/

ÍNDICE:

Índice: 3
Rolero de Hierro 08 5
La Invasión Atalante en 1 página 6
Capítulo 1: Introducción 7
Los Pueblos Humanos: 9
Los Invasores: 12
Los Dioses: 13
La Furia: 13
Capítulo 2: Creación de Personajes 14
Humores: 14
Determinación: 15
Habilidades: 16
Pueblos Humanos 22
Aspectos: 24
Aspectos Generales: 26
Aspectos de los Pueblos: 31
Aspectos Lycaon: 38
El Traidor: 44
Creando los Personajes: 45
Capítulo 3: Resolución de Pruebas y Conflictos 48
Términos En La Resolución De Acciones 48
Dados usados en La Invasión Atalanté: 49
Pruebas: 51
Conflictos: 53
Daño: 59
Determinación: 63
Usos del Filo: 64
Ejemplo de Marcas: 65
Ejemplos de Conflicto: 66
Capítulo 4: Las Artes Arcanas, Druídicas y Espirituales 69
Aspectos de la Magia: 69
Habilidades Mágicas: 71
Capítulo 5: La sección del Invasor 75
Cediendo a la Furia 77

Capítulo 6: Ophioússa....78
Los Pueblos Íberos:....79
Celtas: 83
Celtíberos:....83
Lusitanos:....85
Los Pueblos Vascos: 87
El Pueblo Tartesio: 89
Capítulo 7: Los Atalanté....91
Atributos: 92
Aspectos Atalanté:....93
Daño a los Atalanté:....98
Sociedad Atalanté:....99
Los Invasores:....99
Equipo Atalanté: 100
Capítulo 9: La Trama Divina....101
Hoja de Personaje 103



ROLERO DE HIERRO 08

Mi proyecto se llama **La invasión Atalanté** y utiliza los términos **determinar** (el nombre que recibe el poder de los Atalanté que les permite no solo ver el futuro, sino modificarlo y ver los posibles efectos de sus actos para determinar un resultado concreto, así cómo el nombre de un Rasgo del juego), **extranjero** (los invasores Atalanté que atacan Europa empezando por la Península Ibérica) y **Furious** (en el sentido de colérico, furioso; los jugadores interpretan a un grupo de personas capaces de entrar en un estado de furia cuasi animal que les permite resistir los poderes de los Atalanté, pero que poco a poco les va volviendo más animales y van perdiendo el contacto con aquello que defienden).

Tiene lugar en una versión alternativa de la Tierra en la que en el año 1.000 a.C. los Atalanté (que pueden ver el futuro, pero **determinandolo** para que tome una forma concreta) han visto lo que le espera al planeta si la especie humana prospera y han decidido exterminarla. Para eso ha comenzado una invasión de las tierras humanas, empezando por *Ophioússa* (nombre que los griegos daban a la península, el término Iberia lo hace común el 200 a.C. el poeta Quinto Ennio).

Los Atalanté son una civilización que hace 1.000 años vivía en un pequeño continente (o una gran isla, aunque ellos nunca la llamarían así) en el Atlántico justo frente a los Pilares de Melkart (el actual Estrecho de Gibraltar). No tengo claro aún si hacer que los Atalanté sean nativos de la Tierra o sean una raza alienígena (en tal caso serían los últimos vestigios de esta, y al llegar a la Tierra perdieron la tecnología necesaria para volar por las estrellas, por lo que estarían especialmente interesados en que los humanos no destruyan el planeta y con ello a su raza).

Los humanos (y en concreto las primitivas tribus que pueblan *Ophioússa*) han descubierto una especie de magia (que llaman Lycaon o **Ritual de la Furia**) que es lo único que les permite resistir los poderes de control mental de los **extranjeros** Atalanté, pero esa misma furia animal les va haciendo perder poco a poco la humanidad y todo aquello que intentan defender. Esta es la tragedia en la que se ven sumidos los jugadores, y el funesto destino que se les presenta es acabar convertidos en animales salvajes, pero con su sacrificio pueden retener, sino parar por completo, a los Atalanté. Pese a saber lo que les espera si utilizan la Furia los jugadores interpretan a personajes que deciden sacrificarse para intentar salvar a su pueblo.

Los personajes interpretarán a lo mejor de lo mejor que la sociedad *Ophioússa* puede ofrecer, ya que solo utilizan la Furia aquellos que están preparados para soportar esa carga el mayor tiempo posible. Inicialmente serán personajes muy poderosos, pero cada vez que utilicen la Furia perderán un poco de su humanidad (y con ella su compasión, capacidad de raciocinio, conocimientos, etc.), y sus personajes se volverán menos humanos y más animales (incluso físicamente), perdiendo cada vez más capacidades y habilidades a medida que van utilizando la Furia para luchar contra los invasores. Pero ese no es el único problema al que se enfrentan los personajes, ya que antes de empezar a crear los personajes que interpretarán se decidirá aleatoriamente quién de ellos es un traidor Atalanté. El personaje al que le toque ser el traidor deberá crear el personaje teniendo en cuenta cuales son los motivos que le llevan a esa traición.

LA INVASIÓN ATALANTE

EN 1 PÁGINA

Los personajes en La Invasión Atalanté se describen con Rasgos. Esto incluye los Humores (rasgos comunes a todos los humanos del mundo), Habilidades (habilidades innatas y conocimientos adquiridos), Aspectos (que representan características concretas de la personalidad y que se dividen en Aspectos Humanos y Aspectos Lycaon), y Determinación (que proporciona herramientas para cambiar el propio Destino y el que los Atalanté tienen previsto para la especie humana).

En La Invasión Atalanté los Humores varían de 0 a 10. Los Aspectos no tienen valor, simplemente se tienen o no se tienen. La Determinación tiene un valor numérico limitado por la suma de dos Humores (MELANCOLÍA y FLEMA) pero que empieza de 1. Y las Habilidades tienen un valor, llamado "Nivel", este es dos cosas: una palabra y el valor numérico asociado a esa palabra. Ambos pueden utilizarse indistintamente a lo largo del juego, ya que es lo mismo decir tengo un Sigilo Buena o tengo Sigilo +1. Esta es la lista de Niveles utilizada en La Invasión Atalanté.

Legendario	**5**
Excelente	**4**
Grande	**3**
Bueno	**2**
Normal	**1**
Mediocre	**0**
Pobre	**-1**
Terrible	**-2**

Para llevar a cabo una acción se tiran los 4dF (cuatro dados Fudge) que proporcionan valores entre -4 y +4, se suma (o resta) a la Habilidad indicada por el DJ (sumándole el Humor apropiado, si es que se invoca un Humor) y el resultado es el nivel al que el personaje realiza su acción.

No se puede tener ningún Rasgo por encima de Excelente al crear un personaje.

Los Aspectos tienen efectos muy distintos, proporcionando beneficios permanentes, pudiendo ser Invocados durante el juego para obtener beneficios temporales (aunque son más poderosos y tiene un lado negativo), e incluso pudiendo ser Invocados para obtener Determinación (a costa de algo problemático, por lo general a nivel de interpretación).

La Determinación permite influir sobre el funesto destino de los personajes cambiando el resultado de tiradas, modificando sus Humores temporal o permanentemente y permitiendo al jugador tomar el control de la narración.

CAPÍTULO 1: INTRODUCCIÓN

Aguer-do está desesperado.

Los invasores habían llegado en mitad de la noche, con esos extraños barcos que no hacen ruido; y no se explicaba que es lo que había sucedido, pero Tarshish había caído.

La verdad es que no podía explicárselo. Norax, el Rey de Tarshish había contratado a su unidad mercenaria para proteger su pueblo de una amenaza que los adivinos habían profetizado que se cernía sobre todo Tartessos. Pero cuando llegó la hora de la verdad el Rey recibió a los demonios de piel azulada cómo si se tratase de unos conocidos de toda la vida.

Incluso sus compañeros reaccionaron con amistad ante los extranjeros (que decían llamarse Atalanté.

Los de Tarshish son comerciantes, débiles. Pero no se esperaba ese comportamiento de sus compañeros íberos. Ellos están hechos de una pasta más dura. Suerte que no había tomado la Devoti tal cómo Norax le pedía, ya que si lo hubiese hecho se habría visto obligado a quedarse. Por suerte no era así. Y por suerte se había hecho amigo de Gargo, el mago Real, que se dio cuenta cómo el de que algo no iba bien y juntos consiguieron escapar.

Justo a tiempo, ya que cuando estaban saliendo de la ciudad comenzó la matanza. Desde las afueras de la ciudad podían oírse los gritos. Duraron apenas unos minutos en los que el mundo se paralizó para Aguer-do y Gargo. Unos minutos de gritos de dolor cómo nunca los habían oído. Los gritos de toda una ciudad, la joya de Tartessos, muriendo de golpe.

Y luego el silencio. El terrible silencio.

Aguer-do salió de la parálisis que había invadido a su cuerpo; y, cogiendo a Gargo comenzó su huída.

Y ahí estaban, yendo Betis arriba en busca de Gerión, padre de Norax, que se había retirado de Tartessos al abdicar en su hijo. El mago insistía en que debían hacerlo, ya que el hijo había salido más a la madre humana que al padre gigante, pero este sería sin duda capaz de luchar contra los invasores.

Y estaban llegando ya al lugar en que el mago decía se había retirado el antiguo monarca.

Aguer-do había aceptado el consejo de Gargo de ir a buscar al gigante Gerión, ya que se daba cuenta que unos invasores tan poderosos no se iban a conformar con la conquista de Tartessos. Los pueblos celtas y los íberos serían, sin duda, los siguientes en caer. Debían detener a los demonios de piel azulada antes de que fuese demasiado tarde.

Y allí estaba Gerión, el gigante de tres cuerpos, filósofo, guerrero y mago en una sola persona pero en tres cuerpos. Se decía que era hijo de un Dios, aunque no estaba claro si se trataba de un hijo de Melkart (al fin y al cabo su pueblo protegía los Pilares), de Asthar o de el mismísimo Bael. Su sabiduría era legendaria.

Gerión el Filósofo dijo que les estaba esperando. Gerión el Mago dijo que sabían lo que había sucedido, pues lo había profetizado. Gerión el Guerrero les dijo que se habían retirado con la esperanza de encontrar una magia que les permitiese resistir a los Atalanté.

Gerión el Filósofo les dijo que los Atalanté no querían conquistar, sino destruir. Gerión el Mago les contó la historia de cómo los Dioses trajeron a los humanos a este mundo, del que los Atalanté son nativos. Gerión el Guerrero les contó que los Atalanté les ven a ellos cómo invasores, y que quieren exterminar a los humanos y a los Dioses para que estos no contaminen más su mundo.

Gerión el Filósofo les dijo que no desesperasen, por que habían encontrado un arma con la que luchar contra los invasores. Gerión el Mago le mostró a Gargo el ritual de la Furia. Gerión el Guerrero enseñó a Aguer-do cómo sacar la Furia, cómo templarla y concentrarla en la Falcata.
Pero Aguer-do está desesperado.
Tras esto Aguer-do y Gargo partieron a buscar a más gente a la que transmitir lo que Gerión, el gigante de tres cuerpos, les había enseñado. Tras los recientes sucesos Gargo tenía por fina algo de esperanza.
Pero Aguer-do está desesperado.
Aguer-do se da cuenta de que la Furia le está consumiendo. No puede evitarlo. No puede controlarlo. Cada vez más el espíritu que le posee durante la Furia (al que Gerión llama Lycaon) controla más y más su cuerpo. Este está incluso empezando a cambiar. Poco a poco se está transformando en un animal.
Aguer-do está desesperado porque no sabe si aguantará mucho tiempo, no sabe cuanto queda hasta que el espíritu animal le domine por completo; hasta que deje de ser Aguer-do.
Aguer-do está desesperado porque aquello que les puede proporcionar la victoria es lo mismo que les puede destruir.

La Invasión Atalanté es un juego de rol que narra la desesperada historia de una Tierra alternativa parecida a la nuestra durante el año 1.000 a.C., pero realmente se trata de una Tierra muy distinta.

En la Invasión Atalanté los humanos no son nativos del planeta Tierra, sino que fueron traídos a este por unas entidades muy poderosas a las que ellos llaman Dioses. Pero la Tierra estaba habitada ya, los Atalanté, nativos del planeta, ocupaban un solo continente. Los Dioses escogieron colocar a los humanos en lugares donde no había Atalanté, pues no querían causar problemas entre sus hijos y los nativos del planeta. Venían huyendo de una larga guerra y no querían entrar en otra.

Los Atalanté en un principio no reaccionaron. De hecho ni se dieron cuenta de la existencia de los humanos ni sus dioses. Pasaron los siglos, y los humanos se expandieron, ocupando cada vez más y más territorio. Los Atalanté siguieron en su continente, desarrollándose, volviéndose cada vez una cultura más poderosa y más avanzada. Hasta que un día descubrieron el poder de la Determinación. Y ese día todo cambió.

El poder de la Determinación les permite ver a los Atalanté el futuro, pero no solo eso, sino que les permite ver cómo sus acciones pueden cambiar ese futuro (aunque no les permite ver cómo las acciones de los demás cambiaran ese futuro), en cierto sentido determinándolo. Y gracias a ese poder los Atalanté descubrieron la existencia de los humanos. De hecho descubrieron que si no hacían nada en 200 años los Dioses de los humanos los destruirían, y con el tiempo los humanos acabarían destruyendo su amado planeta. Investigaron a los humanos, y lo que encontraron les gustó aún menos. Un pueblo violento, desagradable, y para ellos poco educado. Unos bárbaros.

La decisión fue difícil, ya que no todos estaban de acuerdo con lo que se proponían. Pero a medida que llegaba más y más información de los espías, a medida que la Determinación les mostraba los posibles futuros lo que debían hacer estaba más y más claro. Al final los indecisos fueron convencidos

y los Atalanté tomaron una decisión. Debían exterminar a la especie humana (y a sus Dioses) antes de que acabasen con ellos.

La punta de lanza de su ataque es la zona habitada por humanos más cercana a ellos, la península ibérica. En el año 1.000 a.C. Ophioússa es una mezcolanza de pueblos. En el suroeste está el reino de Tartessos (Tarshish es su capital), un reino de comerciantes muy influenciado por los fenicios. La costa mediterránea y el final del valle del Ebro están ocupados por los íberos, que no son un solo pueblo, sino toda una serie de pueblos distintos (elisices, sordones, ceretanos, airenosinos, andosinos, bergistanos, ausetanos, indigetes, castelani, lacet anos, layetanos, cossetanos, ilergetas, iacetanos, suessetanos, sedetanos, ilercavones, edetanos, contesta nos, oretanos, bastetanos y turdetanos) que comparten lengua y ciertos elementos culturales similares (entre otras cosas que son pueblos muy belicosos, y reputados mercenarios). Los vascones se quedan en sus valles, dedicándose a sus asuntos si no se les molesta. Y el resto de la península es territorio de los celtas, con cientos de tribus distintas pero que comparten lengua y muchas más costumbres que los íberos. Los celtíberos son una tribu celta, no una mezcla de celtas e íberos, cómo la tradición popular cree.

LOS PUEBLOS HUMANOS:

Los Pueblos humanos a los que los personajes pertenecerán y a los que pertenecerá la mayoría de la gente que se encontrarán son los siguientes: Tartesios, Íberos, Celtas y Vascos. Además es posible que se encuentren con algún Fenicio o con algún Griego, incluso puede que alguno de los miembros del grupo pertenezca a una de esos Pueblos.

TARTESIOS:

Los habitantes de Tartessos han sido prácticamente exterminados, aunque algunos cientos consiguieron huir y se han unido a celtas o íberos en su fútil lucha para detener a los Atalanté. La cultura de Tartessos era la más sofisticada de la zona, y han caído cómo un grupo de corderos en época de matanza. Tartessos nación realmente de una mezcolanza de culturas (fenicia, íbera, y de Pueblos del Mar), por lo que compartían sus Dioses con otras culturas (lo que hace a sus Dioses poderosos), pero esto no ha impedido que sean exterminados.

Su cultura tenía sobre todo influencia fenicia, y los tartesios tenían, por necesidad, una cultura mercantil, en la que el cultivo especializado de cereales y la extracción de plata para acuñación de moneda eran sus principales fuentes de ingresos. La sociedad tartesí estaba dividida en 5 clases sociales: Nobles, Sacerdotes (y Hechiceros), Comerciantes, Hombres Libres (campesinos, artesanos, ganaderos y marineros) y Esclavos.

Los tartesios adoraban a *Melkart* (deidad de la naturaleza, el campo, muerte y resurrección y guía de viajeros y exploradores), de *Asthar* (vida, madre naturaleza, fecundidad, amor y placeres carnales) y *Bael* (Deidad solar gobernante, de lluvia y los rayos, del mar y de la guerra), *Habis* (humano ascendido a Dios, inventor de las leyes) entre otros. Todos estos dioses eran fusiones de deidades Íberas y Fenicias.

ÍBEROS:

Los Íberos son un conjunto de Pueblos que viven en la costa oriental de Ophioússa. Una lengua común (aparte de ciertas creencias religiosas) es lo que une a estos pueblos. Eso y que son pueblos guerreros, muy belicosos y conocidos cómo mercenarios. Los iberos son una cultura avanzada; aunque no tanto cómo Tartessos en la mayoría de campos en lo militar y en lo estratégico eran muy superiores. Sus ejércitos son los más organizados de la península, pues aunque no cuentan con una indumentaria y armamento uniforme tienen una fuerte jerarquía militar, y luchan en formaciones cerradas parecidas a las que más tarde utilizará (si la humanidad sobrevive, claro) el ejército romano.

Los íberos son muy valerosos, y no le temen a la muerte en combate, además de ser extremadamente leales: tienen un ritual mágico, llamado Devoti, que es un juramento consagrado a algún Dios, al cual ofrecen su vida por la de su señor (a aquel al que se consagran) y quedan ligados a él hasta que muera. Esta "guardia personal" jamás sobrevive a su jefe, ya que tanto si ganan, como si no, si su señor muere, ellos también lo hacen en el mismo instante. A cambio de unirse así a un señor estos guerreros reciben una bendición divina.

Los íberos adoran principalmente a *Ashtarté* (vida, madre naturaleza, fecundidad, amor, guerra y placeres carnales, es la misma Asthar de los tartesios, aunque los íberos la representan cómo mujer alada y le añaden un aspecto guerrero), a *Erythia* (diosa de la luna, el anochecer y la oscuridad), y adoran a espíritus animales (los *Lycaon*), principalmente de *toro*, *jabalí*, *oso pardo*, *lobo* y *león*. Algunos adoran también a los espíritus de los *ciervos* (pero estos no proporcionan la Furia, por lo que nadie se ha unido a ellos), aunque los adoran cómo guardianes de las almas de los muertos (y se encuentran estatuas de ciervos en los túmulos de los más ricos). Los *Grifos* y las *Esfinges* (comunes en las montañas de la península) también son adorados por algunas tribus de íberos.

CELTAS:

Los pueblos celtas de Ophioússa son descendientes de celtas que emigraron de la Galia. Son un pueblo variado, pero que mantiene una cierta cohesión lingüística y cultural. Los celtas viven en casas cuadrangulares (redondas hacia el norte) de piedra de un solo piso. Se visten de lana y cuero, y gustan de usar colores variados en una misma prenda, principalmente a cuadros. Son muy dados a llevar joyas.

Los celtas de la península pertenecen a distintos grupos, pero los dos más importantes son los Lusitanos y los celtíberos. Pese a las diferencias entre estos grupos la lengua Lusitana y la Celtíbera son tan parecidas que dos personas hablando esas lenguas se pueden comprender (siempre que hablen con lentitud).

Los Lusitanos adoran a Endovelicus (dios de la salud y la seguridad, su dios principal), la diosa Ataegina (renacer, primavera, fertilidad, naturaleza y curación) y Runesocesius (dios de las jabalinas, arma favorita de los lusitanos, de lo marcial y la guerra). Los druidas lusitanos se encargan de la adoración a esa trinidad, así cómo a los espíritus de los muertos, y son una religión organizada. Aparte de celebrar el culto y servir de guardianes de conocimiento debido a lo organizado de su religión muchas veces hacían de mediadores y mensajeros en las disputas inter-tribales.

Los celtíberos aunque también tienen druidas con las mismas funciones que los lusitanos (y la misma organización) adoran a otros dioses. Cerunno (el Astado, dios de la abundancia, la naturaleza y los animales salvajes), Belenus (dios de la agricultura con aspecto solar), Teutates (dios de la guerra y la protección), Taranis (dios de la tormenta, el cielo y el trueno, dios temido) y Esus (dios de los depredadores, de la sangre y los bosques, dios malvado y ávido de sangre).

Los celtíberos son un pueblo mucho más violento que los Lusitanos (quizás por su influencia íbera). Son una sociedad de aristócratas guerreros, altamente jerarquizada y que también hace uso de la Devoti. Famosos en combate por su fiereza y por no rendirse nunca. Poco a poco los comerciantes se han hecho también un lugar importante en la sociedad, y se podría decir que junto a druidas y aristócratas-guerreros son los que ostentan el poder en la sociedad celtíbera.

VASCOS:

Los vascos o vascones son un Pueblo cuyos orígenes son desconocidos para los pueblos que les rodean. Según estos los vascos ya estaban ahí cuando llegaron. Su cultura no tiene similitudes con las culturas circundantes. Adaptan evoluciones tecnológicas de los pueblos que los rodean, pero lo hacen con su estilo. Su lengua no tiene relación con ninguna otra lengua de Ophioússa (ni del mundo), lo que propicia tener poco contacto con ello. Tal cómo los vascos quieren.

Son un pueblo claramente aislacionista. Son autosuficientes en sus montañas, y es prácticamente imposible sacarles de estas si ellos no quieren. Pero cómo no molestan a nadie no les ha molestado nadie. Hasta la fecha.

Los vascos son politeístas. Adoran a Mari y Maju (mujer y hombre respectivamente, deidades de creación y destrucción, de la lluvia y la tormenta, y son las deidades reinantes de su panteón), Urtzi (dios de la sabiduría y la justicia), etc. La zona en la que viven los vascos es una de las zonas con mas criaturas mágicas de la península. En ella se pueden encontrar con facilidad lamias, mairuak (constructores de monolitos), iratxoak (duendes traviesos), sorgiank (brujas sirvientes de Mari), Basajaun (hombres salvajes de los bosques, emparentados con los Lycaon), y por supuesto Jentilak, una pacíficos gigantes que viven en las montañas más elevadas.

FENICIOS:

Los fenicios son un pueblo comerciante que se mueve por toda la cuenca mediterránea. Su cultura tiene claras influencias orientales. La cultura tartesí tiene muchas similitudes con la fenicia (ya que en gran medida los fenicios fueron los promotores de Tartessos), y las similitudes entre estos pueblos son muy grandes. Los fenicios tienen muchos tratos también con los íberos, a los que suelen contratar cómo mercenarios para proteger sus caravanas y sus puertos.

Los fenicios adoran a Astarté (que es la misma Asthar o Ashtarté de tartesios e íberos), a Eshmún (dios sanador, del deporte y las competiciones deportivas) y a Baal (cómo Bael de los tartesios es una divinidad de la lluvia, la guerra y del mar), Melquart (cómo el Melkart tartesio es una deidad de la naturaleza) y Dagón (enemigo de Baal, medio hombre y medio pez, compite con Baal por el control del mar).

GRIEGOS:

Los griegos son muy raros en Ophioússa en esta época, aunque no lo eran tanto hace unos 100 -200 años. La civilización micénica ha sido destruida por la voluntad de los dioses (que hicieron explotar el volcán de Santorini, sobre el que la capital de su civilización se encontraba), y los pueblos griegos no se han recuperado aún de eso, por lo que es muy raro encontrar a griegos es la península. Pero no imposible.

De hecho llega muy de cuando en cuando algún barco comerciante de bandera griega (más que para comerciar para determinar posibles expansiones mercantiles), e incluso llegan a costas íberas barcos de refugiados griegos que huyen de unos invasores a los que llaman Dorios.

Los griegos que se pueden encontrar en Ophioússa son en su gran mayoría micénicos (más similares a los griegos de la Illiada que a los de la época de Platón), un pueblo que gusta de la paz, el comercio y la buena vida, pero que son también experimentados guerreros y no tienen reparos en empuñar un arma (de hecho enseñan a sus niños a hacerlo como si de un juego se tratase). Adoran a Zeus, Hera, Hermes, Atenea, Artemisa, Dioniso, Erinia, Dédalo, Poseidón, etc.

EGIPCIOS:

Los comerciantes egipcios eran una visión habitual en Tartessos (y por lo tanto en los puertos íberos que se encuentran camino de Tartessos), y con la destrucción de esta los egipcios están atracando cada vez más y más en puertos íberos (sobre todo para averiguar lo que puedan de estos nuevos invasores).

Los egipcios (sobre todo los que llegan a la península) son mucho más sofisticados que el resto de pueblos (fenicios incluidos), y sus bienes y artesanía son codiciados entre los más nobles (y son muy caros). Sus carros de combate son los mejores con diferencia, y sus arquitectos son famosos en toda la región (aunque solo sea por los cuentos de las monumentales obras que hay en Egipto).

Los egipcios tienen cientos de dioses, que habitualmente tienen cabeza animal en un cuerpo humano. Entre sus dioses los más conocidos en Ophioússa son Ra, Horus, Set, Isis y Osiris.

LOS INVASORES:

Los Invasores son realmente los nativos del planeta. Su tecnología es muy avanzada, pero se trata de una tecnología mágica, no de tecnología en el sentido moderno de la palabra. Los Atalanté tienen una conexión innata con el mundo (representada en el juego como la capacidad innata de utilizar Hechicería) que les ha llevado a poder conocer el funcionamiento de este sin tener la necesidad de explicarlo por medio de dioses y fuerzas sobrenaturales. Saben que los dioses existen, pero cómo conocen su auténtica naturaleza no se ven inclinados a adorarles, ni nada similar.

Los Atalanté son criaturas humanoides de piel azulada (aunque los guerreros la cubren con tatuajes negros de formas “tribales”) y de ojos rojos, amarillos o negros (sin pupila). Su pelo es negro o azul oscuro, aunque existen algunos atalanté con el pelo verde (y son todos automáticamente parte de la

Casta Gobernante). Sus manos tienen 4 dedos, aunque estos son ligeramente más alargados y ágiles que los de los humanos. Sus pies tienen dedos palmeados.

La sociedad atalanté está dividida en Castas, aunque raras veces es la familia la que determina la Casta, sino las aptitudes. Estas Castas son: Gobernante (llamada Eidoloi, a la que acceden los más diestros hechiceros y todos los nacidos con pelo verde), Guerrera (Onos), Artesana y Campesina (Pageté). Los atalanté no tienen esclavitud, y la aborrecen por parecerles algo inherentemente malvado.

Los atalanté no creen en dioses. Pero si creen en el más allá (ya que conocen la existencia de espíritus, por lo que saben que hay algo después de la muerte), y piensan que sus actos en vida determinarán si pasan al mas allá (se convierten en espíritus) o simplemente se desvanecen.

LOS DIOSES:

Los Dioses son una raza que se alimenta de la creencia en ellos que tienen sus seguidores. No tienen cultura propia, sino que asimilan la de sus creyentes. De hecho no tienen casi personalidad, sino que son sus creyentes los que le proporcionan esta según sus creencias (y la divinidad tratará con cada creyente de acuerdo a lo que crea).

Los Dioses pueden proporcionar poderes y habilidades a sus seguidores. Son ellos los que les permiten a los usuarios de magia "divina" controlar espíritus y curar a los enfermos entre otras cosas. De hecho son los dioses los que hacen eso, no los creyentes. Estos simplemente actúan cómo transmisores del poder divino.

Nadie sabe por qué los dioses no han intervenido para salvar Tartessos. Los íberos piensan que es porque los tartesios eran débiles, y que los dioses acudirán en su ayuda. Los celtas dicen que es porque los dioses tartesios eran débiles, y que los suyos plantarán cara a su lado cuando llegue el momento. Pero la realidad es que los dioses no están interviniendo en las batallas, y nadie sabe porque. Pero los dioses siguen intercediendo por los humanos, y la magia divina sigue funcionando, pero nadie sabe realmente por qué, nadie sabe qué sucede con los dioses…

LA FURIA:

La Furia es el arma que han encontrado los humanos para luchar contra los invasores. Se trata de una fusión entre un humano y un espíritu cazador primordial llamado Lycaon. Los Lycaon les proporcionan poder a los humanos que se fusionan con ellos, pero este tiene un coste. Cuando entran en la Furia (que es cómo llaman a usar ese poder) se vuelven un poco más salvajes, un poco más animales. Cada vez que usan su poder el Lycaon gana un poco más de control sobre el humano y su cuerpo cambia para convertirse en algo más animal; hasta que llega un momento en que el humano desaparece, el Lycaon asume control y el cuerpo se transforma en el del Lycaon.

CAPÍTULO 2: CREACIÓN DE PERSONAJES

Aquí debería ir un relato

A continuación proporcionamos las reglas de creación de personajes. Todos los personajes excepto los Dioses y los Atalanté utilizan este sistema.

Los Personajes en La Invasión Atalanté tienen distintos Rasgos. Estos son los Humores (equivalentes a los Atributos de otros juegos), las Habilidades y los Aspectos. Además en la creación de personajes intervienen factores cómo el Pueblo al que pertenece el personaje o si es un Lycaon o un mago (sea un hechicero, o un usuario de magia espiritual/divina). Vamos a analizar todos los Rasgos y factores que tiene un personaje e intervienen en su creación y luego veremos cómo crear los personajes.

HUMORES:

Los personajes tienen 4 Humores. El cuerpo y alma humana está compuesta por cuatro elementos, llamados humores, cuyo equilibrio indica el estado de salud físico y anímico de una persona. Cada uno de los cuatro humores aumenta o disminuye en función las acciones e inacciones de cada individuo.

Los valores de los Humores van cambiando durante el juego, dependiendo de las acciones de los personajes y de cómo decida utilizarlos. Las personas normales no pueden hacer que sus humores varíen, sino que estos varían lentamente y las variaciones que sufren a lo largo de su vida no son muy grandes (cómo mucho uno o dos puntos a lo largo de toda una vida). Los personajes al haber sido poseídos por Lycaon sufren cambios muy drásticos de los Humores, pudiendo incluso llegar a controlar esos cambios en algunos casos. Los héroes y otras criaturas fantásticas que acompañaron a los Dioses y los humanos también pueden alterar sus Humores.

Los Humores son recursos que el jugador puede utilizar durante el juego para que su personaje se esfuerce más, haga más cosas y realice hazañas increíbles. Los cuatro Humores son VITALIDAD, FURIA, MELANCOLÍA y FLEMA.

VITALIDAD representa las reservas de energía física del personaje, su resistencia física, su fuerza y su destreza. Los personajes con mucha VITALIDAD son activos e impulsivos, casi irreflexivos. A medida que el Lycaon les va poseyendo su VITALIDAD aumentará, y cuando llegue a 10 (y su MELANCOLÍA a 0) el personaje cambiará definitivamente de forma y se asumirá la misma forma que tiene el espíritu Lycaon que le posee. Si por algún motivo la VITALIDAD de un personaje desciende a 0 este muere (o, dependiendo de las circunstancias se convierte en un espíritu, a discreción del Invasor).

FURIA representa la parte más animal del personaje, sus instintos, sus pasiones más hondas y secretas, sus miedos más fuertes (los que le hacen reaccionar con violencia), representa el deseo de sangre, el animal que todos llevamos dentro. Los jugadores han cambiado esa parte animal por un Lycaon, un espíritu cazador primordial de la naturaleza (nativo de la Tierra) que odian a los Atalanté por que los

expulsaron de sus reinos hace miles de años (antes de que llegasen los humanos). Los Lycaon murieron todos en esa guerra contra los Atalanté, pero muchos de ellos se convirtieron en espíritus inmortales que han encontrado en los jugadores el instrumento perfecto de su venganza. Pero los Lycaon son criaturas violentas y bestiales, y así se vuelven los personajes a mediad que su FURIA aumenta. Cuando la FURIA de un personaje llega a 10 (y su FLEMA a 0) la personalidad de este desaparece y es poseído completamente por el Lycaon, y un monstruo casi tan peligroso cómo los Atalanté estará suelto por el mundo. Si la FURIA de un personaje llega a 0 (y su FLEMA a 10) este se libera del espíritu Lycaon que le posee.

MELANCOLÍA representa las reservas de energía espiritual del personaje, su resistencia mágica, su voluntad y su autocontrol. Los personajes con mucha MELANCOLÍA son tranquilos y pausados, resueltos y voluntariosos. A medida que el Lycaon les va poseyendo su MELANCOLÍA disminuirá, y cuando llegue a 0 (y su VITALIDAD a 10) el personaje cambiará definitivamente de forma y se asumirá la misma forma que tiene el espíritu Lycaon que le posee. Si por algún motivo la MELANCOLÍA de un personaje aumenta hasta 10 este muere (o, dependiendo de las circunstancias se convierte en un espíritu, a discreción del Invasor).

FLEMA representa la parte más racional del personaje, sus conocimientos, capacidad de raciocinio, su inteligencia, representa el deseo de conocer más que todos los humanos tienen, la razón que nos hace elevarnos por encima del animal que somos. Cuando la FLEMA de un personaje llega a 0 (y su FURIA a 10) la personalidad de este desaparece y es poseído completamente por el Lycaon. Si la FLEMA de un personaje llega a 10 (y su FURIA a 0) este se libera del espíritu Lycaon que le posee.

Las Humores se miden en puntos y cada humor varía entre 0 y 10 puntos. Durante el juego, estos puntos se gastan para hacer cosas mejor de lo normal o realizar proezas inusuales, pero al gastar un punto de un Humor (para potenciar un tipo de acción concreta) el punto pasa al Humor opuesto (de VITALIDAD a MELANCOLÍA y de FURIA a FLEMA; o viceversa). Los movimientos de los Humores están reglados. No se pueden hacer libremente. Los distintos usos de los Humores se explican con más profundidad en el **Capítulo 3: Resolución de Conflictos**.

Al crear un personaje se reciben 10 puntos a distribuir entre cada par de Humores. Esto es, se reciben 10 puntos para distribuir entre VITALIDAD y MELANCOLÍA, y 10 puntos para distribuir entre FURIA y FLEMA. Esta distribución no es libre, sino que el Pueblo de procedencia del personaje le marcará unos límites a la distribución de sus Humores. Además, ningún personaje capaz de llamar la Furia (esto es, los poseídos por los Lycaon) puede empezar con una Furia inferior a 6.

DETERMINACIÓN:

La Determinación es un rasgo que sirve para representar una mezcla de la energía espiritual del personaje, su voluntad, su capacidad de esperanza, la parte racional que le dice que todo es posible si se lucha lo suficiente; lo que le permite parar, analizar la situación y continuar con más fuerza y resolución aún. Al crear un personaje nuevo se tiene una Determinación de 1. La Determinación

máxima que puede tener un personaje es igual a **la suma de MELANCOLÍA y FLEMA** y se modifica al cambiar estas de valor. La Determinación y sus usos se explican por completo en el **Capítulo 3**.

HABILIDADES:

Las Habilidades representan tanto los *conocimientos adquiridos* cómo las *capacidades innatas* de los personajes. Las *capacidades innatas* dependen de los Humores iniciales de los personajes (aunque pueden ser aumentadas y disminuidas durante la creación de personaje). Los *conocimientos adquiridos* se desarrollan durante la creación de personaje, y todos tienen un valor inicial de *Terrible* (el más bajo que se puede tener en el juego). Al gastar uno de los puntos que se reciben para habilidades se obtiene la habilidad escogida a *Pobre*.

Legendario	**5**
Excelente	**4**
Grande	**3**
Bueno	**2**
Normal	**1**
Mediocre	**0**
Pobre	**-1**
Terrible	**-2**

Las Habilidades tienen entre paréntesis al lado del nombre uno de los Humores. Es el humor con el que está relacionado y dependiendo de a que humor afecte el daño que reciba un personaje este daño afectará a unas Habilidades u otras. En el caso de las *capacidades innatas* también indica de que Humores depende su valor inicial.

CAPACIDADES INNATAS:

Las *capacidades innatas* son aquellas Habilidades cuyo valor inicial depende de los valores de los Humores (por lo que cada Pueblo tendrá ciertas similitudes en sus *capacidades innatas*, ya que los límites en los Humores dependen de los Pueblos). Las *capacidades innatas* pueden ser aumentadas por medio de los niveles para Habilidades que se reciben en la creación de personaje.

Nivel de las Capacidades Innatas según el valor de los Humores	
Valor de los Humores	**Nivel inicial de la Capacidad Innata**
1 – 2	Terrible
3 – 4	Pobre
5	Mediocre
6 – 7	Normal
8 - 9	Bueno

Para calcular el valor inicial de las capacidades innatas hay que mirar el valor del Humor del que depende la Habilidad en la tabla de Niveles de las Capacidades Innatas según el valor de los Humores y anotar el nivel que se indica en la Habilidad correspondiente. Las *capacidades innatas* y los Humores de los que dependen son:

Nótese que las capacidades innatas cambian a medida que aumentan y disminuyen los Humores.

Agilidad (VITALIDAD):

La habilidad para mover el cuerpo con gracia y con éxito mediante difíciles maniobras como rodar, dar volteretas, saltos, caer en pie, la capacidad de mantener el propio equilibrio en difíciles situaciones físicas (como andar sobre la cuerda floja), equilibrios, cruzar un tronco sobre un río, etc.
Depende de VITALIDAD.

Averiguar Intenciones (MELANCOLÍA):

La capacidad de juzgar cuándo alguien está mintiendo, o cuáles son las intenciones que posee. Se trata de una Conflicto contra la Habilidad de *Persuadir* del oponente.
Depende de MELANCOLÍA.

Buscar (FURIA):

Esta habilidad sirve para encontrar a alguien oculto, para revelar una puerta secreta o un cajón con doble fondo, para seguir rastros, etc. Se trata de un Conflicto contra la habilidad de *Subterfugio* del oponente o de una Prueba contra una dificultad impuesta por el Dj, que se puede basar en lo siguiente:

- *Fácil* (cuando sabes la localización aproximada de lo que buscas, rastrear huellas recientes en la arena, sigues a alguien con pintura en las suelas): *Mediocre*.
- *Normal* (seguir el rastro de alguien con botas metálicas, encontrar una puerta secreta cuya localización sabes): *Normal*
- *Moderado* (cuando tu información sobre la localización tiene algunos días, encontrar una puerta secreta cuya localización supones, seguir el rastro de dos o tres personas por un bosque, rastrear en un terreno duro en el que no hay muchas huellas): *Bueno*.
- *Difícil* (cuando sigues una pista fría, o la información que sigues tiene algunas semanas o meses, encontrar una puerta secreta si no se conoce la localización, seguir el rastro de una sola persona por el bosque que entra y sale de un río, seguir un rastro de muchos días de antigüedad): *Grande*.
- *Muy difícil* (encontrar un doble fondo dentro de un doble fondo, ha llovido o nevado desde que se dejó el rastro, hace años que se dejó el rastro): *Excelente o Legendario*.

Depende de FURIA.

Escalar (VITALIDAD):

Capacidad de escalar, ya sean formaciones naturales como acantilados y árboles, o construcciones hechas por el hombre. La **dificultad** depende de lo que se quiera escalar:

- Subir por una escalera de cuerda o un árbol con asideros: *Mediocre.*
- Escalar por un árbol sin casi asideros o por rocas: *Normal*.
- Trepar por un árbol sin ningún lugar del que agarrarse, por unas enredaderas o por unas rocas escarpadas: *Buena*.
- Escalar por una pared con balcones o por una pared casi vertical: *Grande*.
- Escalar una pared lisa: *Excelente* o *Legendario.*

Depende de VITALIDAD.

Esquivar (FURIA):

Capacidad de evitar un ataque. Consulta el **Capítulo 3: Resolución de Pruebas y Conflictos** para ver el uso de esta Habilidad.
Depende de FURIA.

Nadar (VITALIDAD):

Capacidad de desplazarse por el agua sin peligro de ahogarse. Para nadar por aguas tranquilas si se tiente a un Nivel *Mediocre* o superior no hace falta hacer Pruebas de nadar. Si se intenta nadar en una situación peligrosa (cómo en un rápido, en mitad de una tormenta, en una persecución acuática) el Invasor puede requerir Pruebas de Nadar.
Depende de VITALIDAD.

Pelea (FURIA):

Capacidad de pelear sin armas, realizando tanto ataques cómo paradas. No tienes un estilo bonito ni especialmente fluido, pero es efectivo. También sirve para improvisar armas. Consulta el **Capítulo 3: Resolución de Pruebas y Conflictos** para ver el uso de esta Habilidad.
Depende de FURIA.

Vigor (VITALIDAD):

Es la habilidad que se utiliza para realizar proezas físicas en los que la fuerza bruta es importante. Sirve para comprobar que pesos se puede llevar, para correr, para saltar, etc.

- Ponerse una mochila de 25 kg. Subir una escalera saltando varios escalones a la vez: *Mediocre.*
- Llevar a una persona durante 10 minutos Saltar una distancia de 2-3 metros: *Normal*.
- Cargar con 25 kg. durante 8 horas. Saltar una distancia de 4-6 metros: *Buena*.
- Cargar con 100 kg. durante varias horas. Saltar una distancia de 7-8 metros: *Grande*.
- Cargar con 200 kg. durante una hora. Saltar más de 8 metros: *Excelente* o *Legendario.*

Depende de VITALIDAD.

Voluntad (MELANCOLÍA):

La capacidad de resistir amenazas, intentos de control mental, tentaciones y la Furia que crece en el interior. Se trata de una Conflicto contra la Habilidad de *Persuadir* o *Intimidar* del oponente. Aunque algunos Aspectos pueden requerir Pruebas de *Voluntad* (la dificultad vendrá indicada en el Aspecto).
Depende de MELANCOLÍA.

CONOCIMIENTOS ADQUIRIDOS:

Los *conocimientos adquiridos* son aquellas Habilidades que no mejoran dependiendo de los Humores, sino que su valor inicial es *Terrible*, pero pueden ser aumentadas por medio de los niveles para habilidades que se reciben en la creación de personaje.

Arcos (VITALIDAD):
Capacidad de usar arcos. Consulta el **Capítulo 3: Resolución de Pruebas y Conflictos** para ver el uso de esta Habilidad.

Armas Contundentes (FURIA):
Capacidad de usar armas contundentes (porras, mazas, en definitiva toda arma sin filo que se base en la potencia del golpe para causar daño), realizando tanto ataques cómo paradas. Consulta el **Capítulo 3: Resolución de Pruebas y Conflictos** para ver el uso de esta Habilidad.

Armas de 2 Manos (FURIA):
Capacidad de usar armas de dos manos (espadones, hachas pesadas, en definitiva toda arma de filo que se use a dos manos), realizando tanto ataques cómo paradas. Consulta el **Capítulo 3: Resolución de Pruebas y Conflictos** para ver el uso de esta Habilidad.

Armas de Filo (VITALIDAD):
Capacidad de usar armas de filo (cuchillos, hachas de una mano, Falcata, en definitiva toda arma de filo que se use a una mano), realizando tanto ataques cómo paradas. Consulta el **Capítulo 3: Resolución de Pruebas y Conflictos** para ver el uso de esta Habilidad.

Conocimiento (Especialización):
Esta Habilidad es realmente un grupo de Habilidades. Al adquirir un nivel en Conocimiento se debe escoger en que se especializa. Las especialidades de Conocimiento son.

- **Arte** *(FLEMA)*: El conocimiento necesario para crear obras estéticamente agradables, sean esculturas, obras de alfarería o pinturas.
- **Arte Arcano** *(MELANCOLÍA)*: Conocimiento del uso de la magia y de su naturaleza. Es la Habilidad utilizada para todo aquello que envuelva el uso de magia no relacionada con espíritus ni divinidades. No permite lanzar hechizos, para eso están las Habilidades Mágicas.
- **Arte Curativo** *(FLEMA)*: Esta Habilidad es realmente una mezcla de Filosofía, Arte Arcano y Religión. Su objetivo es muchas veces más consolar que curar, ya que el conocimiento del cuerpo en esta época se encuentra en un estado muy primitivo, por decir algo.
- **Leyendas** *(FLEMA)*: El equivalente a historia en este mundo en el que aunque existe la escritura muy pocos la conocen, y la historia que está escrita se encuentra enormemente ligada a la mitología, cómo además algunos mitos son reales es muy difícil distinguir la historia real de lo puramente mitológico.
- **Leyes** *(FLEMA)*: Conocimiento de las leyes de un Pueblo concreto (tartesio, íbero, celta o vasco, aunque existe la posibilidad de interpretar a un fenicio e incluso a un griego, pero esto será raro). Esta Habilidad está generalmente muy relacionada con la Religión.
- **Escritura** *(FLEMA)*: El que posea esta habilidad sabe escribir en una lengua concreta (tartesio, íbero, celta, euskara, fenicio o griego).
- **Filosofía** *(FLEMA)*: Se trata de la Habilidad propia de aquellos que practican la sabiduría, de los que investigan la naturaleza del universo. En esta época es el equivalente de los conocimientos de ciencia que en la actualidad cubren disciplinas cómo la matemática, la física, la química, la biología, etc.
- **Religión** *(MELANCOLÍA)*: Esta habilidad implica el conocimiento de las relaciones entre las fuerzas divinas y espirituales, cómo tratar con ellas. Proporciona también conocimiento sobre la magia en la que intervienen espíritus o Dioses. No permite lanzar hechizos, para eso están las Habilidades Mágicas.

Delito (VITALIDAD):
Un personaje utiliza esta habilidad cuando llevar a cabo actos delictivos cómo robar un bolso, planificar un robo, atar correctamente a una persona para que no escape, falsificar un documento, etc. También sirve para ocultar cosas en el cuerpo.

Etiqueta (Especialización):
Esta habilidad sirve para relacionarse con personas de un ambiente concreto. Requiere que se especialice en un ámbito social: *Nobleza* (FLEMA), *Guerreros* (FURIA), *Religión* (MELANCOLÍA), *Campesinos* (MELANCOLÍA), *Ganaderos* (MELANCOLÍA) y *Artesanos* (MELANCOLÍA).

Intimidar (FURIA):
La habilidad de forzar a alguien para que cumpla tu voluntad. Intentes que haga algo, convencerle de algo, u obtener información si lo hacer por medio de la fuerza y de amenazas Intimidar es tu Habilidad.
El uso de esta Habilidad se trata cómo un Conflicto, por lo general entre *Intimidar* del que amenaza e intimida contra la *Voluntad* de quien sufre la intimidación. En el caso de que dos personas se intenten intimidar mutuamente el Conflicto será de *Intimidar* contra *Intimidar*.

Lanzar (FURIA):
Capacidad de lanzar objetos, por lo general con intenciones violentas. Se utiliza también para el uso de hondas o atlatl. Consulta el **Capítulo 3: Resolución de Pruebas y Conflictos** para ver el uso de esta Habilidad.

Liderazgo *(FLEMA)*:
La capacidad de dirigir adecuadamente, conocimiento de la escala de mando y del protocolo adecuado, conocimiento de tácticas de combate, etc.
El liderazgo se utiliza para conseguir que un Personaje No Jugador haga lo que quiere el jugador que utiliza la habilidad. Cuando se tiene éxito, la víctima reacciona de inmediato y hace lo que se le ordena. Visto de otra manera, un personaje con un liderazgo alto puede hacerse cargo de una situación donde es necesario el orden, y conseguir que otros personajes cooperen sin discutir ni preguntar. Esta habilidad puede ser un Conflicto (cuando se intente ejercer liderazgo contra Personajes No Jugadores importantes) o una Prueba (cuando se intente ordenar a personajes secundarios sin importancia). Si es una Prueba la **dificultad** dependerá de:

- Los Personajes No Jugadores tienen todas las razones para obedecer (un soldado cree que eres un líder tribal): *Mediocre*.
- Los Personajes No Jugadores tienen algunas razones para obedecer (un soldado de una unidad distinta pero de tu mismo ejército teniendo tú mayor "rango"): *Normal*.
- Los Personajes No Jugadores no tienen ninguna razón para obedecer (un artesano dando órdenes a un guerrero): *Bueno*.
- Los Personajes No Jugadores son escépticos o sospechan (otros soldados te llevan cautivo, son tus enemigos): *Grande*.

Montar (VITALIDAD):
Capacidad de montar un tipo de criatura concreta (caballos siendo la más común). Si no se tiene esta habilidad y se saca un Normal o superior se consigue que el animal se mueva, pero con mucha lentitud.

Persuadir *(MELANCOLÍA)*:
Esta habilidad de persuasión se utiliza cuando un jugador negocia, regatea, intenta sobornar, intenta convencer para que proporcione información, intenta convencer de un plan o idea, intenta convencer de que haga algo (incluso cosas que van contra el interés de la otra persona), y todo lo que implique convencer a alguien por medio de la palabra y la inteligencia (y sin que medien amenazas).
El uso de esta Habilidad se trata cómo un Conflicto, por lo general entre *Persuadir* del que intenta convencer contra *Averiguar Intenciones*. En el caso de que dos personas se intenten convencer de ideas distintas el Conflicto será de *Persuadir* contra *Persuadir*.

Profesión *(VARIABLE)*:
Esta habilidad sirve para representar una profesión concreta (que se debe escoger al adquirir niveles en la Habilidad), sea alfarero, curtidor, ganadero, etc. Se utiliza para todas aquellas cuestiones que estén relacionadas con la profesión. El Humor que afecta a la Habilidad depende de la profesión.

Subterfugio (VITALIDAD):
La habilidad de ocultarse, desaparecer a simple vista y moverse sin hacer ruido ni ser visto. Siempre es un Conflicto contra la Habilidad de *Buscar* del oponente (la persona de la que se esconde, la que le busca, etc.).

Supervivencia (FURIA):
Esta habilidad implica saber cómo sobrevivir en ambientes hostiles. Se puede utilizar para obtener información sobre el mundo natural. También cuando un personaje es amenazado por la naturaleza, puedes hacer una tirada de habilidad para ver si toma inmediatamente la decisión adecuada. Por último, cuando un personaje está en un ambiente hostil, puede utilizar la habilidad para encontrar lo necesario para sobrevivir.

Listado de Habilidades		
Capacidades Innatas	**Conocimientos Adquiridos**	
Agilidad - VIT	Arcos- VIT	Etiqueta (Nobleza) - FLE
Averiguar Intenciones - MEL	Armas Contundentes - FUR	Etiqueta (Guerreros) - FUR
Buscar - FUR	Armas de 2 Manos - FUR	Etiqueta (Religión) - MEL
Escalar - VIT	Armas de Filo- VIT	Etiqueta (Campesinos) - MEL
Esquivar - FUR	Conocimiento (Arte) - FLE	Etiqueta (Ganaderos) - MEL
Nadar - VIT	Conocimiento (Arte Arcano) - MEL	Etiqueta (Artesanos) - MEL
Pelea - FUR	Conocimiento (Arte Curativo) - FLE	Intimidar - FUR
Vigor - VIT	Conocimiento (Leyendas) - FLE	Lanzar - FUR
Voluntad - MEL	Conocimiento (Leyes) - FLE	Liderazgo - FLE
	Conocimiento (Escritura) - FLE	Montar - VIT
	Conocimiento (Filosofía) - FLE	Persuadir - MEL
	Conocimiento (Religión) - MEL	Profesión - VARIABLE
	Delito - VIT	Subterfugio - VIT
		Supervivencia - FUR

NIVELES INICIALES DE HABILIDADES:

Todo personaje humano recibe 15 niveles de Habilidades para gastarse a su gusto entre las *capacidades innatas* y los *conocimientos adquiridos*. Las *capacidades innatas* de elevan a partir del nivel inicial (por ejemplo si la *capacidad innata* tiene un nivel inicial *Normal* al añadir un nivel pasará a *Bueno*). Los *conocimientos adquiridos* tienen un valor inicial *Terrible* y al añadir un nivel pasan a Pobre, al añadir un segundo nivel pasan a Mediocre, y así sucesivamente.

No se puede tener una Habilidad por encima de Excelente durante la Creación de Personaje.

PUEBLOS HUMANOS

Los Humanos se distribuyen en varios Pueblos. Dependiendo del Pueblo al que pertenezca un personaje tendrá unos límites u otros a los Humores (o sea, no podrán tener más o menos de los valores indicados **durante la creación de personaje**, aunque al empezar el juego podrán subir y bajar más allá de esos límites), y tendrá acceso a Aspectos únicos de ese pueblo. Asimismo, dependiendo del Pueblo al que pertenezcan los personajes reciben 1 nivel de Habilidad gratuito en una Habilidad u otra. Si hay más de una Habilidad se debe escoger 1.

PUEBLO CELTÍBERO:

VITALIDAD Máximo 7 / Mínimo 4 – **MELANCOLÍA** Máximo 6 / Mínimo 3
FURIA Máximo 7 / Mínimo 4 – **FLEMA** Máximo 6 / Mínimo 3
Habilidades:
+1 Armas de Filo o +1 Supervivencia
Aspectos celtíberos:
Código de Honor, Devoti, Geas.

PUEBLO EGIPCIO:

VITALIDAD Máximo 6 / Mínimo 3 – **MELANCOLÍA** Máximo 7 / Mínimo 4
FURIA Máximo 6 / Mínimo4 – **FLEMA** Máximo 6 / Mínimo 4
Habilidades:
+1 Conocimiento (escoge 1 Especialización)
Aspecto egipcio:
Sexto Sentido.

PUEBLO FENICIO:

VITALIDAD Máximo 6 / Mínimo 4 – **MELANCOLÍA** Máximo 6 / Mínimo 4
FURIA Máximo 6 / Mínimo 4 – **FLEMA** Máximo 6 / Mínimo 4
Habilidades:
+1 Persuadir o +1 Etiqueta (escoge 1 Especialización)
Aspecto fenicio:
Negociador Nato.

PUEBLO GRIEGO:

VITALIDAD Máximo 6 / Mínimo 4 – **MELANCOLÍA** Máximo 6 / Mínimo 4
FURIA Máximo 6 / Mínimo 3 – **FLEMA** Máximo 7 / Mínimo 4
Habilidades:
+1 Conocimiento (escoge 1 Especialización)
Aspecto griego:
Paz Minoica.

PUEBLO ÍBERO:

VITALIDAD Máximo 7 / Mínimo 4 – **MELANCOLÍA** Máximo 6 / Mínimo 3
FURIA Máximo 7 / Mínimo 4 – **FLEMA** Máximo 6 / Mínimo 3
Habilidades:
+1 Armas de Filo
Aspectos íberos:
Devoti, Falcata.

PUEBLO LUSITANO:

VITALIDAD Máximo 6 / Mínimo 3 – **MELANCOLÍA** Máximo 7 / Mínimo 4
FURIA Máximo 6 / Mínimo 3 – **FLEMA** Máximo 7 / Mínimo 4
Habilidades:
+1 Lanzar
Aspectos lusitanos:
Código de Honor, Geas, Imberbe.

PUEBLO TARTESIO:

VITALIDAD Máximo 6 / Mínimo 4 – **MELANCOLÍA** Máximo 6 / Mínimo 4
FURIA Máximo 6 / Mínimo 4 – **FLEMA** Máximo 6 / Mínimo 4
Habilidades:
+1 Persuadir
Aspectos tartesios:
Juramento de la Venganza, Negociador Nato.

PUEBLO VASCO:

VITALIDAD Máximo 7 / Mínimo 4 – **MELANCOLÍA** Máximo 6 / Mínimo 3
FURIA Máximo 7 / Mínimo 4 – **FLEMA** Máximo 6 / Mínimo 3
Habilidades:
+1 Supervivencia o +1 Intimidar
Aspectos vascos:
Hijos de la Mari, Nacido en Tierra Mágica.

ASPECTOS:

Los Aspectos son rasgos especiales de una persona que no se pueden representar por medio de los Humores o de las Habilidades. En cierto sentido se parece a los Dones y Limitaciones (o mecanismos similares) de otros juegos, pero con una diferencia, y es que los Aspectos tienen siempre una parte positiva y una negativa. Los Pueblos tienen Aspectos que solo son accesibles a los miembros de ese pueblo. Asimismo Lycaon, magos, sacerdotes y druidas tienen Aspectos únicos a los que nadie más tiene acceso.

Ningún personaje puede tener nunca más de 3 Aspectos.

Los humanos empiezan el juego con un Aspecto. A escoger entre los Aspectos Generales y los Aspectos de su Pueblo.
Sin embargo aquellos que hayan pasado el Ritual de la Furia empezarán el juego con 3 Aspectos (el máximo) a escoger entre los Aspectos Generales, los Aspectos de su Pueblo y los Aspectos Lycaon. Esto es así para reflejar que son personas especiales, héroes trágicos. Uno de ellos debe ser el **Aspecto de la Furia**.
Los sacerdotes, druidas y hechiceros empezarán el juego con 2 Aspectos (a escoger entre los Aspectos Generales, los Aspectos de su Pueblo y los aspectos propios del tipo de magia que utilice), y uno de ellos será obligatoriamente el que les permite acceder al estilo de magia que utilicen.

Durante el juego se pueden ganar y perder Aspectos. Los aspectos tienen mucho que ver con la personalidad de los personajes y con cosas que les suceden, por esto tienen varias funciones. Por un lado los Aspectos con los que empiece un personaje le servirán para saber cómo es y de donde viene. Los Aspectos no dan toda esa información, pero sí que proporcionan una base sólida (y fomentada con reglas) sobre la que empezar a construir.

Pero por otro lado los Aspectos sirven para mostrar la evolución que sufre el personaje a lo largo de una trama. Un personaje que empiece una partida con *Furia del Lobo*, *Amor Verdadero* y *Consciencia*, pero que al cabo de tres sesiones tiene *Furia del Lobo*, *Sed de Venganza* (matar al asesino de su amada) y *Consciencia*, que al cabo de seis sesiones tiene *Furia del Lobo*, *Sed de Venganza* (matar al asesino de su amada) y *Aspecto de la Ira* y que al ser poseído definitivamente por el Lycaon tiene *Furia del Lobo*, *Calmar la Furia* y *Aspecto de la Ira* ha evolucionado a lo largo del juego (cómo se ve claramente en los aspectos que ha ido adquiriendo).

No todos los Aspectos pueden ser cambiados. Por ejemplo, una vez se es Devoti, siempre se es Devoti. Otros se pueden dejar, pero es muy difícil (las Furias solo se pierden si se alcanza FLEMA 10, el Aspecto del Juramento de la Venganza es muy difícil de perder, etc.) pero en esos casos se indica en los textos de los Aspectos.

En el resto de casos depende más del sentido común que de otra cosa. Para dejar de tener un Aspecto de Amor Verdadero algo deberá suceder en la partida para que el Aspecto se pierda (sea la muerte de la persona amada, la ruptura de la relación [aunque eso no necesariamente significa la pérdida del

Aspecto, el personaje puede seguir enamorado, e intentar recuperar la relación], etc.). Ganar aspectos en similar. Tiene que suceder algo en la partida para que el Aspecto se adquiera.

Tanto la pérdida cómo la adquisición de Aspectos **debe ser negociada** entre jugador e Invasor. Ambos deben llegar a un acuerdo de que debe suceder para que el Aspecto sea ganado o perdido. Aunque es posible que tras un hecho imprevisto el jugador o el Invasor piensen que un personaje debería hacer un cambio en sus Aspectos y sugerirlo así. Pero nosotros recomendamos que se negocie de antemano: que el jugador le indique al Invasor el Aspecto que quiere y cómo le gustaría adquirirlo, y el Invasor le indique al jugador las modificaciones apropiadas para que el cambio del Aspecto sea coherente, y tras esto que se negocie la manera que más convenga a ambos de realizar el cambio.

Si el resto de los jugadores están presentes durante las negociaciones para cambiar de Aspecto no solo pueden opinar sobre este cambio, sino que deben hacerlo, ya que ellos también están jugando y el cambio también les afecta, aunque en última instancia la decisión sobre cómo se debe hacer el cambio de Aspecto depende de la negociación entre jugador e Invasor, y el resto solo puede opinar. Por supuesto cualquier negociación de cambio de Aspecto que tenga que sean inducidos por la Traición de uno de los personajes será conducida en secreto.

Los Aspectos se pueden utilizar de distintas formas. Algunos son permanentes, y su efecto tiene lugar en todo momento (hasta que se pierda el Aspecto, claro). Otros deben ser Invocados. Para hacerlo muchos Aspectos tienen unas condiciones que se deben dar, aunque otros no. Si se puede Invocar un Aspecto la Invocación es automática (excepto en el caso de los Aspectos de Furia, ya que la transformación tarda unos 10 segundos). No hay límite al número de veces que un Aspecto se puede invocar al día, siempre que se reúnan las condiciones adecuadas. Si en algún momento se produce un conflicto entre una regla y lo que pone en un Aspecto este tiene precedencia.

Aspecto de Ejemplo (HUMOR):
Aquí se pone la descripción general del Aspecto. Además se suele indicar los efectos que no sean de términos de juego que produzca Invocar el Aspecto (si se puede Invocar). Los efectos positivos y los efectos negativos están indicados aparte en cada Aspecto. Los efectos negativos pueden depender de los Humores del personaje (en cuyo caso se sufren siempre) o sufrirse cuando se Invoca el Aspecto (o al acabar la Invocación).
Requisito: Algunos aspectos tienen requisitos. Si es el caso se indica aquí.
Duración: Algunos aspectos tienen una duración limitada. Si es el caso se indica aquí.
Efectos positivos: Si el Aspecto no puede ser Invocado se dirá aquí.

- Aquí se indican que efector permanentes tiene el Aspecto (si tienen alguno)
- Y también los efectos positivos se obtienen cuando se Invoca el Aspecto, si se puede Invocar.
- Algunos Aspectos aumentan el Humor relacionado con el Aspecto en 1 al ser Invocados.
- Algunos Aspectos Generales y Aspectos de los Pueblos proporcionan Determinación, si es así se indica aquí y se indica también la cantidad obtenida.

Efectos negativos: Si el Aspecto no puede ser Invocado se dirá aquí.

- Los efectos negativos se pueden sufrir al Invocar el Aspecto.
- También se pueden sufrir al acabar la Invocación

- Puede que se sufran de manera permanente. Esto suele suceder con los Aspectos que aumentan un Humor al ser Invocados, y el efecto negativo suele depender de el valor del Humor afectado.

ASPECTOS GENERALES:

Los Aspectos Generales son aquellos que todo el mundo posee. Sirven para representar relaciones, sueños, miedos, deseos y aptitudes de los personajes. Algunos de ellos proporcionan Determinación, lo que los convierte en Aspectos muy importantes. A continuación proporcionamos unos cuantos Aspectos Generales, pero la lista no es para nada exhaustiva. El Invasor es libre de crear más siguiendo estos ejemplos cómo modelo.

Amor Verdadero (MELANCOLÍA):
¡Ah, el amor! ¡Encomio a la estulticia! El personaje está enamorado hasta tal punto que moriría por la persona objeto de su amor. Este Aspecto debe ser Invocado con la aprobación del Invasor. El Aspecto se puede Invocar en una escena en que haya un efecto negativo para el personaje que envuelva a la persona amada: cómo el este presente y en peligro, se le haya secuestrado, haya desaparecido, le hayan visto con otra persona en actitud íntima, etc. Proporcionamos algunos ejemplos de efectos negativos, pero no son las únicas posibilidades; lo importante es que sea divertido, y si el jugador y el Invasor acuerdan algo que no está en la lista pero es divertido y supone alguna clase de problema para el jugador adelante
Efectos positivos:

- Si el Aspecto se Invoca el personaje gana 1 punto de Determinación.

Efectos negativos: Para que el Aspecto se pueda Invocar se tiene que dar (antes de la Invocación, o después de esta si así lo acuerdan Invasor y jugador) una de estos efectos negativos (o similar).

- La persona amada se encuentra en peligro y el personaje se arriesga para salvarla.
- La persona amada quiere hacer algo que aleja completamente al personaje de su misión (sin que sea desastroso) y este acepta hacer eso.
- La relación con la persona amada está por algún motivo en peligro de romperse y el personaje consigue solucionar el problema.

Amistad Verdadera (MELANCOLÍA):
Los autenticos amigos que se tienen en una vida se pueden contar con los dedos de una mano. El personaje tiene a un amigo verdadero (o una amiga, que aquí no queremos discriminar). Tiene más amigos y tiene muchos conocidos, pero hay una persona por la que incluso llegaría a morir. El Aspecto se puede Invocar en una escena en la que haya un efecto negativo para el personaje y que envuelva a ese amigo/a: cómo que esté presente y en peligro, se le haya secuestrado, haya desaparecido, etc. Proporcionamos algunos ejemplos de efectos negativos, pero no son las únicas posibilidades. El jugador y el Invasor pueden acordar algo que no esté en la lista.
Efectos positivos:

- Si el Aspecto se Invoca el personaje gana 1 punto de Determinación.

Efectos negativos: Para que el Aspecto se pueda Invocar se tiene que dar (antes de la Invocación, o después de esta si así lo acuerdan Invasor y jugador) una de estos efectos negativos (o similar).

- La Amistad Verdadera se encuentra en peligro y el personaje se arriesga para salvarla.
- La Amistad Verdadera quiere hacer algo que aleja completamente al personaje de su misión (sin que sea desastroso) y este acepta hacer eso.
- La relación con La Amistad Verdadera está por algún motivo en peligro de romperse y el personaje consigue solucionar el problema.

Carnicero (FURIA):

Hay que ser la Bestia para dominar a la Bestia. O por lo menos es lo que dicen para justificarse aquellos que tienen este Aspecto. Y quizá tienen algo de razón. Los que poseen este aspecto disfrutan dañando a sus oponentes, realmente disfrutan haciendo daño, saboreando el olor de la sangre al entrar en sus pulmones, deleitándose con los gritos y las súplicas de piedad de sus enemigos. Pero la piedad nunca llega. Aquellos que tienen el Aspecto del Carnicero disfrutan de la Furia que el Lycaon emana, y aprovechan ese disfrute para combatir al Lycaon (reduciendo la Furia con los puntos de Determinación que ganan).

Este aspecto solo se puede Invocar en un combate en el que se haya dañado a un enemigo y si no se ha Invocado un Aspecto de Furia. *Si un personaje Invoca el Aspecto del Carnicero no puede dejar el combate hasta que el enemigo contra el que Invoca el Aspecto haya muerto* (puede Invocarlo contra un grupo, pero al finalizar el combate deberán estar todos muertos).

Requisito: Tener un Aspecto de Furia. Pese a poseer ese requisito no se considera un Aspecto Lycaon, sino un Aspecto General, ya que proporciona Determinación.

Efectos positivos:

- Si el Aspecto se Invoca contra un solo enemigo el personaje gana 2 puntos de Determinación.
- Si el Aspecto se Invoca contra un grupo de enemigos el personaje gana 1 punto de Determinación por enemigo al que mate.

Efectos negativos: Para que el Aspecto se pueda Invocar se tiene que estar en combate, haber dañado a un enemigo y no se puede abandonar el combate hasta que ese enemigo haya muerto. Se puede Invocar contra un grupo de enemigos, pero solo hay que dañar a uno de ellos para Invocarlo.

- Si se Invoca contra un solo enemigo tras matarlo el personaje tiene que superar una Prueba de *Voluntad* de dificultad Buena para evitar que se Invoque de manera automática su Aspecto de Furia. Si falla se Invoca y el personaje gana FURIA de manera normal, pero no pierde los puntos de Determinación ganados.
- Si se Invoca contra un grupo de enemigos una vez que estén todos muertos el personaje tiene que superar una Prueba de *Voluntad* de dificultad *Normal + 1 nivel por cada enemigo al que haya matado* para evitar que se Invoque de manera automática su Aspecto de Furia. Si falla se Invoca y el personaje gana FURIA de manera normal, pero no pierde los puntos de Determinación ganados.

Cobarde (FLEMA):

El que tenga este Aspecto nunca se definirá cómo cobarde, aunque no tendrá problema en reconocer que se preocupa por su propio bienestar. ¿Quién no lo hace? Es de estúpidos lanzarse corriendo hacia el peligro. No es que sea una persona llena de miedo. Se trata de algo más bien racional. Es capaz de

arriesgar su vida (sobre todo cuando el futuro más probable si no la arriesga es una muerte segura). Simplemente tiene un muy desarrollado instinto de supervivencia. Para aquellas personas a las que el miedo les domina mira el Aspecto del Miedoso.

El Aspecto del Cobarde se puede Invocar cuando el personaje debido a su acción o inacción consiga evitar estar en una situación peligrosa, o cuando se plantee una situación peligrosa y el personaje consiga esquivarla (aunque esta segunda opción tiene que ser controlada con mayor rigor para evitar un uso abusivo).

Efectos positivos:

- Si el Aspecto se Invoca el personaje gana 1 punto de Determinación.

Efectos negativos: Para que el Aspecto se pueda Invocar tiene que evitar una situación cómo las plateadas o similar (a negociar entre jugador e Invasor).

- El personaje evita un peligro (se esconde, no hace nada, etc.) que si afecta a otras personas.
- El personaje no auxilia a alguien para evitar ponerse en peligro él.
- El personaje consigue evitar que se produzca una situación peligrosa (aunque hay que tener cuidado con que no se abuse de esta opción).

Consciencia (MELANKOLÍA):

No es que el personaje sea un buen chaval, es que se pasa. Se desvive por ayudar a aquellos que son más débiles que él, intenta siempre hacer lo correcto y no duda en dar más de lo que puede para ayudar a los demás. El Aspecto de la Consciencia se puede Invocar cuando el personaje tenga la oportunidad de ayudar a alguien en necesidad aunque suponga un perjuicio para él.

Efectos positivos:

- Si el Aspecto se Invoca el personaje gana 1 punto de Determinación.

Efectos negativos: Para que el Aspecto se pueda Invocar tiene que producirse una situación cómo las plateadas o similar (a negociar entre jugador e Invasor).

- El personaje deja (temporalmente) su misión, su deber o su trabajo para ayudar a otros.
- El personaje defiende a los débiles o los menos poderosos incluso a riesgo de su vida (defender a la especie humana de los Atalanté no cuenta, ya que es cuestión de pura supervivencia).
- El personaje da algo que necesita (se un objeto importante, o dinero que necesite para comer) para ayudar a alguien más necesitado que el.

Deber (FLEMA):

Aquel que tiene el Aspecto del Deber se debe a un señor. Y es su deber poner su vida al servicio de su señor, y estar presente cuando este requiera de él. Le guste o no le guste. Le de miedo cumplir las órdenes, o incluso puede que asco, pero su deber es obedecer lo que le manda su señor.

El Aspecto del Deber se puede Invocar cuando el personaje se arriesgue o haga algo que vaya en contra de su naturaleza (esto es, en contra de otro Aspecto) cumpliendo las órdenes de su señor. Luchar en general contra los Atalanté no cuenta, pero luchar contra una guarnición concreta que el señor le ha ordenado al personaje que ataque sí.

Efectos positivos:

- Si el Aspecto se Invoca el personaje gana 1 punto de Determinación.

Efectos negativos: Para que el Aspecto se pueda Invocar tiene que producirse una situación cómo las plateadas o similar (a negociar entre jugador e Invasor).

- El personaje arriesga su vida cumpliendo las órdenes de su señor (estar en un combate en el que no se sufre ningún ataque no es arriesgar la vida).
- El personaje actúa en contra de otro Aspecto por seguir las órdenes de su señor. Por ejemplo, matar a alguien indefenso si se tiene el aspecto Consciencia.

Honor del Guerrero (FLEMA):
Los personajes con este Aspecto siguen el siguiente código (o uno similar acordado entre jugador e Invasor):

- Da cobijo al necesitado, no sea que cuando tu necesites cobijarte nadie te dé a ti.
- Di la verdad, cómo mínimo en las palabras que escojas.
- Responde a los insultos a tu señor y a tu pueblo (opcionalmente a la fe, pero es más raro).
- No ataques a un hombre desarmado ni ataques por la espalda.
- Trata a tus enemigos cómo iguales, siempre que ellos se comporten de igual manera.

Tener este Aspecto no solo supone cumplir el código, sino también vigilar que los demás lo cumplan. Si el personaje cumple el código pese a que eso suponga un peligro para el puede Invocar el Aspecto.
Efectos positivos:

- Si el Aspecto se Invoca el personaje gana 1 punto de Determinación.

Efectos negativos: Para que el Aspecto se pueda Invocar tiene que evitar una situación cómo las plateadas o similar (a negociar entre jugador e Invasor).

- El personaje se arriesga y sufre alguna clase de peligro por cumplir el código.
- El personaje actúa en contra de otro Aspecto por cumplir el código. Por ejemplo, no hacer algo para cumplir un Juramento por cumplir el código.

Juramento (VITALIDAD):
Algunos Juramentos tienen poder. Jurar sin más no tiene importancia. Decir "te juro que no se me olvidará" no tiene mayores efectos. Sin embargo jurar por un Dios sí que tiene importancia, ya que el Dios se asegurará de que cumplas tu Juramento. De todas formas los Dioses no se preocupan por un "te juro por *Bael* que no se me olvidará". Son los juramentos importantes cómo "juro por *Bael* que averiguaré quien te ha matado", o "juro por *Teutates* que protegeré este pueblo cueste lo que cueste" las que llaman la atención de los dioses.
Para adquirir este Aspecto solo debe hacerse un juramento en nombre de un Dios, que este juramento entre dentro de su campo de influencia y que sea lo bastante importante como para llamarle la atención. Ser adorador del Dios no es necesario, pero siempre es más probable que escuche a un seguidor que a quien no le reza. El Dios a partir de ese momento le apoyará cuando intente cumplir el juramento, pero le dificultará el hacer algo que no esté orientado a cumplir el mismo. Una vez el Juramento se cumple se pierde el Aspecto.
Requisito: Realizar un juramento en nombre de un Dios que llame su atención.
Efecto s *positivos*: El Aspecto del Juramento es permanente y no puede ser Invocado.

- El personaje obtiene un +1 a todas las Pruebas y todos los Conflictos que estén orientados a cumplir el Juramento. El Invasor y el jugador deberán negociar en las situaciones menos claras.

Efectos negativos: El Aspecto del Juramento es permanente y no puede ser Invocado.

- El personaje obtiene un -1 a todas las Pruebas y todos los Conflictos que **no** estén orientados a cumplir el Juramento. El Invasor y el jugador deberán negociar en las situaciones menos claras.

Miedoso (VITALIDAD):

El personaje que tiene este Aspecto no es que tenga miedo, es que se queda paralizado por el miedo, o huye despavorido de las situaciones peligrosas. Combates, cadáveres, cualquier clase de criatura fantástica, y por supuesto los Atalanté. Todo asusta al infortunado que tenga el Aspecto del Miedoso. Este no se puede Invocar , sino que se trata de un Aspecto de efecto permanente.

Efecto s *positivos*: El Aspecto del Miedoso es permanente y no puede ser Invocado.

- Si el personaje supera la Prueba de *Voluntad* puede actuar y gana 1 punto de Determinación.

Efectos negativos: El Aspecto del Miedoso es permanente y no puede ser Invocado.

- Al estar en una situación peligrosa, cuando suceda algo desagradable, cuando se vea a una criatura fantástica, etc. el personaje debe superar una Prueba de *Voluntad* de dificultad *Buena* (cómo mínimo, aunque el Invasor puede pedir que se supere una dificultad mayor dependiendo de la situación) para poder actuar. Si falla se queda helado en el lugar del pánico. Si falla con un Filo de 2 o más huye despavorido.

Protector (FLEMA):

Aquel que tiene el Aspecto del Protector tiene a alguien bajo su cuidado (voluntaria o involuntariamente). Y es su deber dedicar su vida a proteger a esa personas (o personas, se puede ser Protector de un pueblo, los gobernantes normalmente lo son). El Aspecto del Protector se puede Invocar cuando el personaje se arriesgue para proteger y cuidar a las personas a las que tiene bajo su cuidado.

Efectos positivos:

- Si el Aspecto se Invoca el personaje gana 1 punto de Determinación.

Efectos negativos: Para que el Aspecto se pueda Invocar tiene que producirse una situación cómo las plateadas o similar (a negociar entre jugador e Invasor).

- El personaje arriesga su vida para proteger y cuidar a las personas a las que tiene bajo su cuidado (estar en un combate en el que no se sufre ningún ataque no es arriesgar la vida).
- El personaje actúa en contra de otro Aspecto para proteger y cuidar a las personas a las que tiene bajo su cuidado. Por ejemplo, matar a alguien desarmado si se tiene el Aspecto del Honor del Guerrero por qué se sabe a ciencia cierta que intenta matar a los protegidos.

Sed de Venganza (FURIA):

Algún mal terrible tiene que sufrir un personaje para posee el Aspecto de la Sed de Venganza. La muerte de su familia, o de la persona amada, la exterminación de todo su pueblo (pero los tartesios supervivientes suelen tener el Aspecto de Juramento de la Venganza) o alguna calamidad similar.

Requisito: Haber sufrido un mal indecible a manos de alguien.

El Aspecto de la Sed de Venganza se puede Invocar cuando el personaje se arriesgue o haga algo que vaya en contra de su naturaleza (esto es, en contra de otro Aspecto) para cumplir su venganza. Si los Atalanté destruyen un poblado luchar en general contra los Atalanté no cuenta, pero luchar contra la unidad atalanté que destruyó el poblado sí.

Efectos positivos:

- Si el Aspecto se Invoca el personaje gana 1 punto de Determinación.

Efectos negativos: Para que el Aspecto se pueda Invocar tiene que producirse una situación cómo las plateadas o similar (a negociar entre jugador e Invasor).

- El personaje arriesga su vida para cumplir su venganza.
- El personaje actúa en contra de otro Aspecto para cumplir su venganza. Por ejemplo, matar a al objetivo de la Sed de Venganza si está desarmado y se tiene el Aspecto del Honor del Guerrero .

ASPECTOS DE LOS PUEBLOS:

Los distintos Pueblos tienen acceso a algunos Aspectos únicos. Sea por su cultura o por su religión. Todos los Aspectos que se presentan aquí tienen cómo requisito pertenecer al Pueblo apropiado. En las Descripciones de los Pueblos se indica también a cuales de estos Aspectos puede acceder cada Pueblo.

Aspectos Celtíberos:

Código de Honor (MELANCOLÍA):

Los celtíberos siguen un estricto Código de Honor. Este consiste de tres partes: Hospitalidad, Verdad y Venganza:

- **Hospitalidad**: Si alguien visita tu casa debes darle comida y cobijo sin hacer preguntas, aunque si aceptas la hospitalidad se considera educado decir quién eres y cuál es el motivo de tu estancia. Se debe dar hospitalidad incluso a los enemigos jurados.
- **Verdad**: Debes decir siempre la verdad, cómo mínimo en las palabras que escojas (sino en el sentido de las mismas, aunque esto no es necesario). Aunque retorcer la verdad de tal manera que no se mienta pero de deforme la realidad se considera de mal gusto salvo que se haga por una buena causa. Si se hace una promesa se debe cumplir sin importar las consecuencias.
- **Venganza**: Si alguien mata a un miembro de tu clan tu debe es matar al que lo hizo, pero no se debe hacer por medio de subterfugios, sino que se debe hacer de manera abierta y pública (y si se hace así ningún celta intervendrá, nunca; hacerlo sería un deshonor para ambos combatientes).

Este código lo respetan todos los celtíberos de boca, pero pocos realizan el Ritual del Honor (y reciben el Aspecto). Los que lo hacen se comprometen ante los dioses a cumplirlo, por lo que estos les recompensan; aunque si no lo cumplen también les castigan.

Requisito: Realizar el Ritual del Códígo de Honor.

Efecto s *positivos*: El Aspecto del Código de Honor es permanente y no puede ser Invocado.

- El personaje obtiene un +1 a todos los Conflictos en los que el opositor del personaje sea celta (celtíbero, lusitano u otro) y no tenga el Aspecto del Código de Honor.

Efectos negativos: El Aspecto del Código de Honor es permanente y no puede ser Invocado.

- Si Rompe el Código de Honor el personaje obtiene un -1 a todos los Conflictos en los que el opositor del personaje sea celta (celtíbero, lusitano u otro).

Devoti (ᛗᛖᛚᚨᚾᚲᛟᛚᛁᚨ):

Aquel que tiene el Aspecto del Deber no solo se debe a un señor. Se debe a un señor en el que cree, un señor por el que moriría. Y es esa fe y esa creencia lo que le ha llevado a pasar el Ritual del Devoti. Este Ritual es un juramento consagrado a *Teutates*, al cual ofrecen su vida por la de su señor (a aquel al que se consagran) y quedan ligados a él hasta que muera. Una vez se pasa el ritual no se puede sobrevivir al señor, cuando este muere todas las personas que le hayan jurado Devoti mueren (esto en **inevitable**). A cambio de unirse así a un señor estos guerreros reciben una bendición divina.

El Aspecto del Devoti no puede ser Invocado, sino que proporciona un bonificador permanente al personaje que lo posea (a cambio de sufrir un efecto negativo permanente). *Requisito*: Ser Íbero o Celtíbero y tener el Aspecto del Deber.

Efecto s *positivos*: El Aspecto del Devoti es permanente y no puede ser Invocado.

- Siempre que actúe en cumplimiento de las órdenes de su señor (ver lo que se dice al respecto en el Aspecto del Deber) el personaje tendrá un +1 a *Montar*, +1 a *Arcos*, +1 a *Armas Contundentes*, +1 a *Armas a 2 Manos*, +1 a *Armas de Filo*, y +1 a *Pelea*.

Efectos negativos: El Aspecto del Devoti es permanente y no puede ser Invocado.

- Cuando el señor ante el que se ha realizado el Ritual del Devoti muere el personaje que tenga el Aspecto del Devoti morirá irremediablemente. Esto no puede ser evitado. Su alma, independientemente de su estado le pertenece a *Teutates*, y será reclamada por este (no en persona).

Geas (ᛗᛖᛚᚨᚾᚲᛟᛚᛁᚨ):

Los Geas son compulsiones mágicas o limitaciones impuestas por el Destino o por personajes con espíritus poderosos (ᛗᛖᛚᚨᚾᚲᛟᛚᛁᚨ 7 o más), y son a efectos mágicos cómo tabúes individuales. Poseer un Geas marca al personaje a ojos de otros celtas cómo alguien con un Destino (sea bueno o malo). El Aspecto de Geas se asemeja al de Juramento, aunque no es exactamente igual.

Los Aspectos de Geas se formulan con un **debe** o con un **no debe**, yendo desde el inocuo "no debe comer cerdo" al peligroso "no debe enfundar la espada hasta que no se derrame sangre". Los Geas pueden tener condiciones que los hagan finalizar, representados con un **hasta** ("hasta que se bañe 3 lunas llenas seguidas en el mar", "hasta que vea a los Atalanté abandonar Tarshish").

Algunas personas nacen con el Aspecto de Geas, pero la mayoría lo reciben de otra persona; por lo general de un druida, pero cualquier celta (celtíbero, lusitano u otro) con ᛗᛖᛚᚨᚾᚲᛟᛚᛁᚨ 7 o más puede imponer un Geas.

Efecto s *positivos*: El Aspecto del Geas es permanente y no puede ser Invocado.

- Si el personaje supera la Prueba de *Voluntad* puede actuar de manera distinta a lo que el Geas le indica, y gana 3 puntos de Determinación, pero debe estar seguro que algo funesto le pasará (y el Invasor debe asegurarse de que así sea, no debe ser algo mortal, pero si lo mas molesto posible para ese personaje).
- Si el personaje consigue cumplir la condición que lo haga finalizar obtiene 5 puntos de Determinación (y pierde el Aspecto de Geas).

Efectos negativos: El Aspecto del Geas es permanente y no puede ser Invocado.

- Cuando esté en la situación que el Aspecto de Geas le obliga a hacer o a no hacer el personaje debe superar una Prueba de *Voluntad* de dificultad *Grande* (cómo mínimo, aunque el Invasor

puede pedir que se supere una dificultad mayor dependiendo de la situación) para poder actuar en contra del Geas. Si falla no lo logra y actúa conforme el Geas indica.

Aspecto Egipcio:

Sexto Sentido (MELANCOLÍA):

Los egipcios son con diferencia el pueblo que más domina y controla la magia arcana (la propia del mundo) y de hecho algunos egipcios tienen un talento natural para ella, aunque no sean hechiceros. Este Aspecto representa ese talento unido al hecho de haber crecido en continuo contacto con la magia. Este Aspecto no puede ser Invocado, sino que sus efectos son permanentes.

Efectos positivos: El Aspecto del Sexto Sentido es permanente y no puede ser Invocado.

- El personaje siempre sabe si es el objetivo de un hechizo de magia arcana.
- El personaje sabe si un objeto es mágico con solo tocarlo, pero desconoce sus propiedades, y si son buenas o malas.
- El personaje sabe si un hechizo arcano de algún tipo pende sobre un lugar o persona con solo mirarlo, pero no sabe cuál, ni se el efecto es positivo o negativo.
- El personaje siempre sabe si una persona está poseída por alguna clase de espíritu con solo mirarlo.

Efectos negativos: El Aspecto del Sexto Sentido es permanente y no puede ser Invocado.

- La conexión del personaje con la magia arcana es tan fuerte que cualquier hechizo que el personaje se resiste de cualquier conjuro que requiera de un Conflicto entre el personaje y el lanzador con un -2.

Aspecto Fenicio:

Negociador Nato (FLEMA):

Los fenicios son los comerciantes más importantes de la cuenca mediterránea en el momento, o por lo menos eso piensan ellos. Han nacido para negociar. El personaje que tenga el Aspecto del Negociador es muy hábil persuadiendo a los demás para que le compren o venden lo que desee. Pero por otro lado si falla en una negociación su confianza en su capacidad negociadora se ve afectada por ese fallo, perdiendo puntos de Determinación.

Efectos positivos: El Aspecto del Negociador Nato es permanente y no puede ser Invocado.

- El personaje tiene un +2 en todas las Pruebas y los Conflictos de Persuadir que haga con el objetivo de comprar o vender algo (sea un objeto, información, una persona, etc.).

Efectos negativos: El Aspecto del Negociador Nato es permanente y no puede ser Invocado.

- Si falla una Prueba o un Conflicto de Persuadir en el que participe pierde una cantidad de puntos de Determinación igual al Filo por el que haya fallado.

Aspecto Griego:

Paz Minoica (FLEMA):

Los griegos que se pueden encontrar en la Península son refugiado minoicos que huyen de las invasiones dóricas (que se están produciendo en Grecia en este mismo momento). Estos conservan

uno de los aspectos que más famosos ha hecho a los Minoicos. Su capacidad de promover la paz por donde quiera que se encuentren. Este Aspecto puede ser Invocado en cualquier situación en la que vaya a producirse o acabe de empezar un combate o una pelea o discusión de algún tipo.

Efecto s *positivos*:

- Al Invocar el Aspecto de la Paz Minoica el personaje gana un +2 en todas las Pruebas y los Conflictos de Persuadir que haga para intentar establecer la paz o evitar la confrontación.

Efectos negativos:

- Si falla la Prueba o el Conflicto de Persuadir que haga para intentar establecer la paz el personaje pierde una cantidad de puntos de Determinación igual al Filo por el que haya fallado.

Aspectos Íberos:

Devoti (MELANCOLÍA):

Aquel que tiene el Aspecto del Deber no solo se debe a un señor. Se debe a un señor en el que cree, un señor por el que moriría. Y es esa fe y esa creencia lo que le ha llevado a pasar el Ritual del Devoti. Este Ritual es un juramento consagrado a *Ashtarté*, al cual ofrecen su vida por la de su señor (a aquel al que se consagran) y quedan ligados a él hasta que muera. Una vez se pasa el ritual no se puede sobrevivir al señor, cuando este muere todas las personas que le hayan jurado Devoti mueren (esto en **inevitable**). A cambio de unirse así a un señor estos guerreros reciben una bendición divina.

El Aspecto del Devoti no puede ser Invocado, sino que proporciona un bonificador permanente al personaje que lo posea (a cambio de sufrir un efecto negativo permanente). *Requisito*: Ser Íbero o Celtíbero y tener el Aspecto del Deber.

Efecto s *positivos*: El Aspecto del Devoti es permanente y no puede ser Invocado.

- Siempre que actúe en cumplimiento de las órdenes de su señor (ver lo que se dice al respecto en el Aspecto del Deber) el personaje tendrá un +1 a *Montar*, +1 a *Arcos*, +1 a *Armas Contundentes*, +1 a *Armas a 2 Manos*, +1 a *Armas de Filo*, y +1 a *Pelea*.

Efectos negativos: El Aspecto del Devoti es permanente y no puede ser Invocado.

- Cuando el señor ante el que se ha realizado el Ritual del Devoti muere el personaje que tenga el Aspecto del Devoti morirá irremediablemente. Esto no puede ser evitado. Su alma, independientemente de su estado le pertenece a *Ashtarté*, y será reclamada por esta (no en persona).

Falcata (FURIA):

El personaje que posea este Aspecto tiene una Falcata. Esta se crea dejando el hierro oxidar hasta que sólo queda su núcleo más puro, lo que ofrece una dureza enorme a la espada. Después, se funde y se le da la curvatura, (no todas tienen la misma curvatura) y el tamaño del propio brazo del guerrero. Es decir, cada Falcata es un arma única, ya que su tamaño varía según la longitud del brazo de su portador. La medida se toma desde el dedo corazón hasta el codo del brazo del guerrero.

Pero el personaje no tiene una Falcata normal. Tiene una Falcata consagrada a él, y el consagrado a ella. Con ella en la mano es el mejor guerrero que hay. Sin ella se siente como si le faltase una parte del brazo.

Efecto s *positivos*: El Aspecto de la Falcata es permanente, y no puede ser Invocado.

- El personaje tiene +1 Armas de Filo siempre que utilice su Falcata.

Efectos negativos: El Aspecto de la Falcata es permanente, y no puede ser Invocado.

- El personaje tiene -1 a *Arcos*, -1 a *Armas Contundentes*, -1 a *Armas a 2 Manos* y -1 a *Armas de Filo* cuando utilice un arma que no sea su Falcata.

Aspectos Lusitanos:

Código de Honor (MELANKOLÍA):

Los lusitanos siguen un estricto Código de Honor. Este consiste de tres partes: Hospitalidad, Verdad y Venganza:

- **Hospitalidad**: Si alguien visita tu casa debes darle comida y cobijo sin hacer preguntas, aunque si aceptas la hospitalidad se considera educado decir quién eres y cuál es el motivo de tu estancia. Se debe dar hospitalidad incluso a los enemigos jurados.
- **Verdad**: Debes decir siempre la verdad, cómo mínimo en las palabras que escojas (sino en el sentido de las mismas, aunque esto no es necesario). Aunque retorcer la verdad de tal manera que no se mienta pero de deforme la realidad se considera de mal gusto salvo que se haga por una buena causa. Si se hace una promesa se debe cumplir sin importar las consecuencias.
- **Venganza**: Si alguien mata a un miembro de tu clan tu debe es matar al que lo hizo, pero no se debe hacer por medio de subterfugios, sino que se debe hacer de manera abierta y pública (y si se hace así ningún celta intervendrá, nunca; hacerlo sería un deshonor para ambos combatientes).

Este código lo respetan todos los lusitanos de boca, pero pocos realizan el Ritual del Honor (y reciben el Aspecto). Los que lo hacen se comprometen ante los dioses a cumplirlo, por lo que estos les recompensan; aunque si no lo cumplen también les castigan.

Requisito: Realizar el Ritual del Código de Honor.

Efecto s *positivos*: El Aspecto del Código de Honor es permanente y no puede ser Invocado.

- El personaje obtiene un +1 a todos los Conflictos en los que el opositor del personaje sea celta (celtíbero, lusitano u otro) y no tenga el Aspecto del Código de Honor.

Efectos negativos: El Aspecto del Código de Honor es permanente y no puede ser Invocado.

- Si Rompe el Código de Honor el personaje obtiene un -1 a todos los Conflictos en los que el opositor del personaje sea celta (celtíbero, lusitano u otro).

Geas (MELANKOLÍA):

Los Geas son compulsiones mágicas o limitaciones impuestas por el Destino o por personajes con espíritus poderosos (MELANKOLÍA 7 o más), y son a efectos mágicos cómo tabúes individuales. Poseer un Geas marca al personaje a ojos de otros celtas cómo alguien con un Destino (sea bueno o malo). El Aspecto de Geas se asemeja al de Juramento, aunque no es exactamente igual.

Los Aspectos de Geas se formulan con un **debe** o con un **no debe**, yendo desde el inocuo "no debe comer cerdo" al peligroso "no debe enfundar la espada hasta que no se derrame sangre". Los Geas pueden tener condiciones que los hagan finalizar, representados con un **hasta** ("hasta que se bañe 3 lunas llenas seguidas en el mar", "hasta que vea a los Atalanté abandonar Tarshish").

Algunas personas nacen con el Aspecto de Geas, pero la mayoría lo reciben de otra persona; por lo general de un druida, pero cualquier celta (celtíbero, lusitano u otro) con MELANCOLÍA 7 o más puede imponer un Geas.

Efecto s *positivos*: El Aspecto del Geas es permanente y no puede ser Invocado.

- Si el personaje supera la Prueba de *Voluntad* puede actuar de manera distinta a lo que el Geas le indica, y gana 3 puntos de Determinación, pero debe estar seguro que algo funesto le pasará (y el Invasor debe asegurarse de que así sea, no debe ser algo mortal, pero si lo mas molesto posible para ese personaje).
- Si el personaje consigue cumplir la condición que lo haga finalizar obtiene 5 puntos de Determinación (y pierde el Aspecto de Geas).

Efectos negativos: El Aspecto del Geas es permanente y no puede ser Invocado.

- Cuando esté en la situación que el Aspecto de Geas le obliga a hacer o a no hacer el personaje debe superar una Prueba de *Voluntad* de dificultad *Grande* (cómo mínimo, aunque el Invasor puede pedir que se supere una dificultad mayor dependiendo de la situación) para poder actuar en contra del Geas. Si falla no lo logra y actúa conforme el Geas indica.

Imberbe (VITALIDAD):

La barba entre los Lusitanos es la medida de la hombría. Los niños y los jóvenes no tienen barba. Por eso a aquellos hombres que no tengan barba se les trata como a niños. El personaje que tenga este Aspecto no tiene barba. El Aspecto del Imberbe solo se puede Invocar cuando el personaje consigue que le traten cómo a un adulto (momento en el que recibirá el Efecto positivo) pero aparte de esos extraños momentos el personaje será tratado cómo un niño, sin deberes y sin responsabilidades, pero también sin derechos.

Efectos positivos: Para Invocar el aspecto positivo se debe conseguir que alguno de los efectos negativos sea "anulado" temporalmente (esto es, que se le dé una responsabilidad o un derecho).

- Si el Aspecto se Invoca el personaje gana 1 punto de Determinación.

Efectos negativos: Los efectos negativos se sufren de manera permanente, a diferencia de los positivos.

- El personaje no tienen ninguna clase de derecho.
- El personaje tiene que obedecer a sus mayores (todos los hombres que tengan barba), si no lo hace puede ser castigado.
- El personaje no tiene ninguna clase de responsabilidad, ni se le permite tenerla.

Aspectos Tartesios:

Negociador Nato (FLEMA):

Los tartesios son los comerciantes más importantes de la península en el momento. Muchos de ellos han nacido para negociar. El personaje que tenga el Aspecto del Negociador es muy hábil persuadiendo a los demás para que le compren o venden lo que desee. Pero por otro lado si falla en una negociación su confianza en su capacidad negociadora se ve afectada por ese fallo, perdiendo puntos de Determinación.

Efecto s *positivos*: El Aspecto del Negociador Nato es permanente y no puede ser Invocado.

- El personaje tiene un +2 en todas las Pruebas y los Conflictos de Persuadir que haga.

Efectos negativos: El Aspecto del Negociador Nato es permanente y no puede ser Invocado.

- Si falla una Prueba o un Conflicto de Persuadir en el que participe pierde una cantidad de puntos de Determinación igual al Filo por el que haya fallado.

Juramento de la Venganza (FURIA):
El día que Tarshish fue destruida y Tartessos invadida muchos de los supervivientes se reunieron e hicieron un juramento antes Bael. Juraron que no dormirían hasta que los Atalanté fuesen expulsados de sus tierras, que no descansarían hasta que eso sucediese o ellos muriesen, lo que sea primero. Bael escuchó sus plegarias y les proporcionó a todos una versión especial del Juramento. No todos los tartesios tienen este Aspecto, pero si todos los que sobrevivieron a la destrucción de Tarshish. A efectos prácticos esta es una versión especializada de Juramento a la que tienen acceso todos los personajes pertenecientes al Pueblo tartesio.
El Aspecto del Juramento de la Venganza se puede Invocar cuando el personaje se arriesgue o haga algo que vaya en contra de su naturaleza (esto es, en contra de otro Aspecto) para cumplir su venganza. Si los Atalanté destruyen un poblado luchar en general contra los Atalanté no cuenta, pero luchar contra la unidad atalanté que destruyó el poblado sí.
Efecto s *positivos*: El Aspecto del Juramento de la Venganza es permanente y no puede ser Invocado.

- El personaje obtiene un +1 a todas las Pruebas y todos los Conflictos que estén orientados a expulsar a los Atalanté de Tartessos. El Invasor y el jugador deberán negociar en las situaciones menos claras.
- El personaje que tenga el Aspecto del Juramento de la Venganza no necesita dormir ni descansar. Nunca.

Efectos negativos: El Aspecto del Juramento de la Venganza es permanente y no puede ser Invocado.

- El personaje obtiene un -2 a todas las Pruebas y todos los Conflictos que **no** estén orientados a expulsar a los Atalanté de Tartessos. El Invasor y el jugador deberán negociar en las situaciones menos claras.

Aspectos Vascos:

Hijos de la Mari (MELANCOLÍA):
Los vascos ya estaban en las montañas cuando el resto de humanos llegaron a la zona. La Mari y su panteón los había puesto ahí en cuanto llegaron a la Tierra (bien alejados de donde estaban el resto de humanos entonces) y ahí siguen. La tierra en la que viven es la Mari, la tierra a la que vuelven es la Mari, y cuando pisan una montaña la Mari está ahí para cuidar de ellos. Pero a la Mari no le gusta que sus hijos se alejen de ella.
Para que el Aspecto de Hijo de la Mari se active el personaje debe encontrarse en una montaña (no sirve una colina). El día que no duerma en una Montaña el personaje debe pagar un punto de Determinación para no sufrir los efectos negativos.
Efecto s *positivos*: El Aspecto de Hijo de la Mari es permanente y no puede ser Invocado.

- El personaje obtiene un +2 a su Factor Defensivo siempre que se encuentre en una montaña.

Efectos negativos: El Aspecto de Hijo de la Mari es permanente y no puede ser Invocado.

- El personaje obtiene un -2 a su Factor Defensivo siempre que no duerma en una montaña. Para evitar el negativo a FD debe pagar 1 punto de Determinación al levantarse día. El Invasor y el jugador deberán negociar en las situaciones menos claras.

Nacido en Tierra Mágica (MELANCOLÍA):
Los vascos han nacido en la zona más mágica (de magia espiritual) de toda Ophioússa, y de hecho algunos tienen un talento natural para ella, aunque no sean sacerdotes. Este Aspecto representa ese talento. Este Aspecto no puede ser Invocado, sino que sus efectos son permanentes.
Efecto s *positivos*: El Aspecto del Nacido en Tierra Mágica es permanente y no puede ser Invocado.

- El personaje siempre sabe si es el objetivo de un hechizo de magia espiritual/divina.
- El personaje siempre sabe si una persona está poseída por alguna clase de espíritu con solo mirarlo.

Efectos negativos: El Aspecto del Nacido en Tierra Mágica es permanente y no puede ser Invocado.

- La conexión del personaje con la magia espiritual/divina es tan fuerte que cualquier hechizo que el personaje se resiste de cualquier conjuro que requiera de un Conflicto entre el personaje y el lanzador con un -1.

ASPECTOS LYCAON:

Aparte de los Aspectos de la Furia (que varían según el espíritu animal que posea al humano) esta sección contiene algunos Aspectos adicionales a los que tienen acceso aquellos que hayan pasado un Ritual de la Furia.

Aspecto de la Furia del Jabalí (FURIA):
Los que tienen este Aspecto han sido poseídos por el espíritu Lycaon de un jabalí. Se trata del espíritu primordial de un jabalí. Al Invocar el Aspecto de la Furia del Jabalí el personaje sufre una pequeña transformación: le sale pelo por todo el cuerpo, dos largos colmillos surgen de su boca y su musculatura aumenta considerablemente.
Requisito: Tener FURIA 6 y hacer el Ritual de la Furia del Jabalí.
Duración: El Aspecto puede estar Invocado un número de horas igual al valor de FURIA del personaje **antes** de Invocar el Aspecto.
Efecto s *positivos*: Al Invocar el Aspecto de la Furia del Jabalí el personaje sufre los siguientes efectos.

- +1 FO (Colmillos).
- +2 FD.
- Inmunidad a los poderes de control mental Atalanté.
- Aumenta la FURIA en 1 y disminuye la FLEMA en 1.
- Aparte de manera **permanente** es inmune a la intimidación, por lo no sufre los efectos de perder un Conflicto de *Intimidar*, incluso si se trata de efectos mágicos.

Efectos negativos: Estos efectos negativos se sufren de manera permanente, y dependen del valor de FURIA o de la VITALIDAD del personaje. Los efectos son acumulativos.

- Si tiene VITALIDAD 8 → Sufre -1 a *Voluntad* y -1 a todas las Habilidades de *Etiqueta*.
- Si tiene VITALIDAD 10 → El personaje adopta la forma del Lycaon: le sale pelo por todo el cuerpo, dos largos colmillos surgen de su boca y su musculatura aumenta considerablemente. A partir de este momento sufre los efectos positivos del Aspecto de manera permanente, y si Invoca el Aspecto los efectos se apilan, pero al hacerlo la FURIA aumenta en 2 y la FLEMA disminuye en 2.

- Si tiene FURIA 6 → Sufre -1 a todas las Habilidades de *Etiqueta*.
- Si tiene FURIA 7 → Sufre -1 a *Averiguar Intenciones* y -1 a todas las Habilidades de *Conocimiento*.
- Si tiene FURIA 8 → Sufre -1 a todas las Habilidades de *Conocimiento*, -1 a *Persuadir*, -1 a *Montar*, -1 a *Arcos*, -1 a *Armas Contundentes*, -1 a *Armas a 2 Manos*, -1 a *Armas de Filo*, y -1 a *Liderazgo*.
- Si tiene FURIA 9 → Sufre -1 a *Averiguar Intenciones*, -1 a todas las Habilidades de *Conocimiento*, -1 a *Persuadir*, -1 a *Montar* y -1 a *Liderazgo* .
- Si tiene FURIA 10 → El personaje resulta poseído por el espíritu del Lycaon. El jugador pierde el control del personaje que pasa a ser controlado por el Invasor.

Aspecto de la Furia del León (FURIA):
Los que tienen este Aspecto han sido poseídos por un espíritu Lycaon de un León. Se trata del espíritu primordial de un león. Al Invocar el Aspecto de la Furia del León el personaje sufre una pequeña transformación: le sale pelo por todo el cuerpo (especialmente de su cuello), sus manos se convierten en garras (retráctiles, por lo que no interfieren con su capacidad de usar las manos), y su musculatura aumenta considerablemente.
Requisito: Tener FURIA 6 y hacer el Ritual de la Furia del León.
Duración: El Aspecto puede estar Invocado un número de horas igual al valor de FURIA del personaje **antes** de Invocar el Aspecto.
Efecto s *positivos*: Al Invocar el Aspecto de la Furia del León el personaje sufre los siguientes efectos.
- +2 FO (Garras).
- +1 Pelea.
- Inmunidad a los poderes de control mental Atalanté.
- Aumenta la FURIA en 1 y disminuye la FLEMA en 1.
- Aparte de manera **permanente** recibe un +1 a *Liderazgo* y un +1 a *Buscar* cuando se utilice esa Habilidad para seguir un rastro.

Efectos negativos: Estos efectos negativos se sufren de manera permanente, y dependen del valor de FURIA o de la VITALIDAD del personaje. Los efectos son acumulativos.
- Si tiene VITALIDAD 8 → Sufre -1 a *Voluntad* y -1 a todas las Habilidades de *Conocimiento*.
- Si tiene VITALIDAD 10 → El personaje adopta la forma del Lycaon: le sale pelo por todo el cuerpo (especialmente de su cuello), sus manos se convierten en garras (retráctiles, por lo que no interfieren con su capacidad de usar las manos), y su musculatura aumenta considerablemente. A partir de este momento sufre los efectos positivos del Aspecto de manera permanente, y si Invoca el Aspecto los efectos se apilan, pero al hacerlo la FURIA aumenta en 2 y la FLEMA disminuye en 2.
- Si tiene FURIA 6 → Sufre -1 a todas las Habilidades de *Etiqueta*.
- Si tiene FURIA 7 → Sufre -1 a todas las Habilidades de *Conocimiento* y -1 a todas las Habilidades de *Etiqueta*.
- Si tiene FURIA 8 → Sufre -1 a todas las Habilidades de *Conocimiento*, -1 a *Persuadir*, -1 a *Montar*, -1 a *Arcos*, -1 a *Armas Contundentes*, -1 a *Armas a 2 Manos*, -1 a *Armas de Filo*, y -1 a todas las Habilidades de *Etiqueta*.

- Si tiene FURIA 9 → Sufre -1 a *Averiguar Intenciones*, -1 a todas las Habilidades de *Conocimiento*, -1 a *Persuadir*, -1 a *Montar* y -1 a todas las Habilidades de *Etiqueta* .
- Si tiene FURIA 10 → El personaje resulta poseído por el espíritu del Lycaon. El jugador pierde el control del personaje que pasa a ser controlado por el Invasor.

Aspecto de la Furia del Lobo (FURIA):
Los que tienen este Aspecto han sido poseídos por un espíritu Lycaon de un Lobo. Se trata del espíritu primordial de un lobo. Al Invocar el Aspecto de la Furia del Lobo el personaje sufre una pequeña transformación: le sale pelo por todo el cuerpo, sus colmillos crecen y le sale un poco de hocico (lo que molesta ligeramente a la hora de hablar), y su musculatura aumenta considerablemente.
Requisito: Tener FURIA 6 y hacer el Ritual de la Furia del Lobo.
Duración: El Aspecto puede estar Invocado un número de horas igual al valor de FURIA del personaje **antes** de Invocar el Aspecto.
Efecto s *positivos*: Al Invocar el Aspecto de la Furia del Lobo el personaje sufre los siguientes efectos.

- +1 FO (Colmillos).
- +1 FD.
- +1 Pelea.
- Inmunidad a los poderes de control mental Atalanté.
- Aumenta la FURIA en 1 y disminuye la FLEMA en 1.
- Aparte de manera **permanente** recibe un +1 a *Intimidar* y un +1 a *Buscar* cuando se utilice esa Habilidad para seguir un rastro.

Efectos negativos: Estos efectos negativos se sufren de manera permanente, y dependen del valor de FURIA o de la VITALIDAD del personaje. Los efectos son acumulativos.

- Si tiene VITALIDAD 8 → Sufre -1 a *Voluntad* y -1 a todas las Habilidades de *Etiqueta*.
- Si tiene VITALIDAD 10 → El personaje adopta la forma del Lycaon: le sale pelo por todo el cuerpo, sus colmillos crecen y le sale un poco de hocico (lo que molesta ligeramente a la hora de hablar), y su musculatura aumenta considerablemente. A partir de este momento sufre los efectos positivos del Aspecto de manera permanente, y si Invoca el Aspecto los efectos se apilan, pero al hacerlo la FURIA aumenta en 2 y la FLEMA disminuye en 2.
- Si tiene FURIA 6 → Sufre -1 a todas las Habilidades de *Etiqueta*.
- Si tiene FURIA 7 → Sufre -1 a *Averiguar Intenciones* y -1 a todas las Habilidades de *Conocimiento*.
- Si tiene FURIA 8 → Sufre -1 a todas las Habilidades de *Conocimiento*, -1 a *Persuadir*, -1 a *Montar*, -1 a *Arcos*, -1 a *Armas Contundentes*, -1 a *Armas a 2 Manos*, -1 a *Armas de Filo*, y -1 a *Liderazgo*.
- Si tiene FURIA 9 → Sufre -1 a *Averiguar Intenciones*, -1 a todas las Habilidades de *Conocimiento*, -1 a *Persuadir*, -1 a *Montar* y -1 a *Liderazgo*.
- Si tiene FURIA 10 → El personaje resulta poseído por el espíritu del Lycaon. El jugador pierde el control del personaje que pasa a ser controlado por el Invasor.

Aspecto de la Furia del Oso (FURIA):

Los que tienen este Aspecto han sido poseídos por un espíritu Lycaon de un Oso. Se trata del espíritu primordial de un oso. Al Invocar el Aspecto de la Furia del Oso el personaje sufre una pequeña transformación: le sale pelo por todo el cuerpo, sus colmillos se agudizan un poco, sus manos se convierten en garras (no retráctiles, por lo que interfieren con su capacidad de usar las manos), y su musculatura aumenta más que considerablemente.

Requisito: Tener FURIA 6 y hacer el Ritual de la Furia del Oso.

Duración: El Aspecto puede estar Invocado un número de horas igual al valor de FURIA del personaje **antes** de Invocar el Aspecto.

Efecto s *positivos*: Al Invocar el Aspecto de la Furia del Oso el personaje sufre los siguientes efectos.

- +2 FO (Garras).
- +1 FD.
- Inmunidad a los poderes de control mental Atalanté.
- Aumenta la FURIA en 1 y disminuye la FLEMA en 1.
- Aparte de manera **permanente** recibe un +1 a *Pelea*.

Efectos negativos: Aparte de los efectos abajo mencionados siempre que invoque el Aspecto sufre un -1 a todas las acciones que impliquen un uso preciso de las manos (como agarrar un arma en combate).

Estos efectos negativos se sufren de manera permanente, y dependen del valor de FURIA o de la VITALIDAD del personaje. Los efectos son acumulativos.

- Si tiene VITALIDAD 8 → Sufre -1 a todas las Habilidades de *Etiqueta*.
- Si tiene VITALIDAD 10 → El personaje adopta la forma del Lycaon: le sale pelo por todo el cuerpo, sus colmillos se agudizan un poco, sus manos se convierten en garras (no retráctiles, por lo que interfieren con su capacidad de usar las manos), y su musculatura aumenta más que considerablemente. A partir de este momento sufre los efectos positivos del Aspecto de manera permanente (y sufre un -1 a todas las acciones que impliquen un uso preciso de las manos, como agarrar un arma en combate, debido a las garras). Si Invoca el Aspecto los efectos se apilan, pero al hacerlo la FURIA aumenta en 2 y la FLEMA disminuye en 2.
- Si tiene FURIA 6 → Sufre -1 a todas las Habilidades de *Etiqueta*.
- Si tiene FURIA 7 → Sufre -1 a todas las Habilidades de *Conocimiento*.
- Si tiene FURIA 8 → Sufre -1 a *Persuadir*, -1 a *Montar*, -1 a *Arcos*, -1 a *Armas Contundentes*, -1 a *Armas a 2 Manos*, -1 a *Armas de Filo*, y -1 a *Liderazgo*.
- Si tiene FURIA 9 → Sufre -1 a *Averiguar Intenciones*, -1 a todas las Habilidades de *Conocimiento*, -1 a todas las Habilidades de *Etiqueta,* -1 a *Persuadir*, -1 a *Montar* y -1 a *Liderazgo* .
- Si tiene FURIA 10 → El personaje resulta poseído por el espíritu del Lycaon. El jugador pierde el control del personaje que pasa a ser controlado por el Invasor.

Aspecto de la Furia del Toro (FURIA):

Los que tienen este Aspecto han sido poseídos por un espíritu Lycaon de un Toro. Se trata del espíritu primordial de un toro. Al Invocar el Aspecto de la Furia del Toro el personaje sufre una pequeña transformación: le sale pelo por todo el cuerpo, le crecen cuernos, hocico, y su musculatura aumenta considerablemente.

Requisito: Tener FURIA 6 y hacer el Ritual de la Furia del Toro.

Duración: El Aspecto puede estar Invocado un número de horas igual al valor de FURIA del personaje **antes** de Invocar el Aspecto.

Efecto s *positivos*: Al Invocar el Aspecto de la Furia del Toro el personaje sufre los siguientes efectos.

- +1 FO (Cuernos).
- +1 Pelea.
- Inmunidad a toda la magia Atalanté.
- Aumenta la FURIA en 1 y disminuye la FLEMA en 1.
- Aparte de manera **permanente** recibe un +1 a *Vigor* y un +1 a *Voluntad*.

Efectos negativos: Estos efectos negativos se sufren de manera permanente, y dependen del valor de FURIA o de la VITALIDAD del personaje. Los efectos son acumulativos.

- Si tiene VITALIDAD 8 → Sufre -1 a *Voluntad* y -1 a todas las Habilidades de *Etiqueta*.
- Si tiene VITALIDAD 10 → El personaje adopta la forma del Lycaon: le sale pelo por todo el cuerpo, le crecen cuernos, hocico, y su musculatura aumenta considerablemente. A partir de este momento sufre los efectos positivos del Aspecto de manera permanente, y si Invoca el Aspecto los efectos se apilan, pero al hacerlo la FURIA aumenta en 2 y la FLEMA disminuye en 2.
- Si tiene FURIA 6 → Sufre -1 a todas las Habilidades de *Etiqueta*.
- Si tiene FURIA 7 → Sufre -1 a *Averiguar Intenciones* y -1 a todas las Habilidades de *Etiqueta*.
- Si tiene FURIA 8 → Sufre -1 a todas las Habilidades de *Conocimiento*, -1 a *Persuadir*, -1 a *Montar*, -1 a *Arcos*, -1 a *Armas Contundentes*, -1 a *Armas a 2 Manos*, -1 a *Armas de Filo*, y -1 a *Liderazgo*.
- Si tiene FURIA 9 → Sufre -1 a *Averiguar Intenciones*, -1 a todas las Habilidades de *Etiqueta*, -1 a *Persuadir*, -1 a *Montar* -1 a *Voluntad* , y -1 a *Liderazgo* .
- Si tiene FURIA 10 → El personaje resulta poseído por el espíritu del Lycaon. El jugador pierde el control del personaje que pasa a ser controlado por el Invasor.

Aspecto de Ira (FURIA):

Este aspecto permite Invocar parte de un Aspecto de Furia, pero sin aumentar la FURIA. Si se declara que se Invoca el Aspecto de la Ira el personaje sufre un pequeño cambio físico (que dependerá de que parte de su Aspecto de Furia decida manifestar), mucho menor eso sí que el que se produce al Invocar un Aspecto de Furia.

Requisito: Tener un Aspecto de Furia.

Duración: El Aspecto puede estar Invocado un número de minutos igual al doble del valor de FURIA del personaje.

Efecto s *positivos*: Al Invocar el Aspecto de Ira personaje sufre el siguiente efecto dependiendo de cuál sea su Aspecto de Furia.

- Si tiene el Aspecto de *Furia de Jabalí* el personaje puede escoger entre ganar un +1 FO (Colmillos), o ganar un +2 FD.
- Si tiene el Aspecto de *Furia de León* el personaje puede escoger entre ganar un +2 FO (Garras), o ganar un +1 a *Pelea*.
- Si tiene el Aspecto de *Furia de Lobo* el personaje puede escoger entre ganar un +1 FO (Colmillos), ganar un +1 FD o ganar un +1 a *Pelea*.

- Si tiene el Aspecto de *Furia de Oso* el personaje puede escoger entre ganar un +2 FO (Garras), o ganar un +1 FD .
- Si tiene el Aspecto de *Furia de Toro* el personaje puede escoger entre ganar un +1 FO (Cuernos), o ganar un +1 Pelea.

Efectos negativos: Si en algún momento mientras el Aspecto de Ira está Invocado el personaje sufre daño debe hacer una Prueba de *Voluntad* de dificultad *Grande* para evitar que se Invoque el Aspecto de Furia de manera automática.

Calmar la Furia (FLEMA):

Este aspecto refleja la capacidad que tiene el personaje que lo posee de intentar calmarse y acallar a la bestia interior que es el espíritu Lycaon. Para Invocar el Aspecto el personaje debe disponer de 5 horas libres (que es el tiempo necesario para que la meditación tenga efecto y el personaje pueda calmar su furia), y solo se puede Invocar una vez a la semana.

Requisito: Tener un Aspecto de Furia.

Efecto s *positivos*: Al Invocar el Aspecto Calmar la Furia personaje sufre el siguiente efecto.

- El personaje hace una Prueba de *Voluntad* de dificultad *Buena*. Si la pasa aumenta la FLEMA en 1 y disminuye la FURIA en 1. No se puede reducir la FURIA a 5 o menos.

Efectos negativos: Estos efectos negativos se sufren durante unas horas después de haber acabado la Invocación del Aspecto (esto es, después de las 5 horas que tarda el Aspecto en tener efecto), y tanto su intensidad cómo su duración dependen del valor de FLEMA del personaje **antes** de Invocar el Aspecto. Los efectos **no** son acumulativos.

- Si tiene FLEMA 4 → Sufre -1 a *Arcos*, -1 a *Armas Contundentes*, -1 a *Armas a 2 Manos*, -1 a *Armas de Filo*, y -1 a *Pelea* durante 5 horas.
- Si tiene FLEMA 3 → Sufre -1 a *Arcos*, -1 a *Armas Contundentes*, -1 a *Armas a 2 Manos*, -1 a *Armas de Filo*, y -1 a *Pelea* durante 10 horas.
- Si tiene FLEMA 2 → Sufre -2 a *Arcos*, -2 a *Armas Contundentes*, -2 a *Armas a 2 Manos*, -2 a *Armas de Filo*, - y -2 a *Pelea* durante 5 horas.
- Si tiene FLEMA 1 → Sufre -2 a *Arcos*, -2 a *Armas Contundentes*, -2 a *Armas a 2 Manos*, -2 a *Armas de Filo*, y -2 a *Pelea* durante 5 horas.

Terror de la Bestia (FURIA):

El cambio que se produce en algunos de los que han pasado el Ritrual de la Furia cuando esta les posee es realmente terrorífico, y atemoriza a todo el que lo ve. Aquellos que tengan este Aspecto aterrorizan a aquellos que no lo tengan cuando dejan que la Furia les posea.

Requisito: Tener un Aspecto de Furia.

Efecto s *positivos*: El Aspecto Terror de la Bestia es permanente y no puede ser Invocado.

- Cuando Invoquen un **Aspecto de Furia** (no el Terror de la Bestia) todos aquellos que vean la transformación **y no tengan un Aspecto de Furia** deberán resolver un Conflicto contra el *Intimidar* del Lycaon y si pierden serán presas del pánico (este les afectará con mayor o menor intensidad dependiendo del Filo que obtenga el Lycaon en el Conflicto).

Efectos negativos: El Aspecto Terror de la Bestia es permanente y no puede ser Invocado.

- El Terror de la Bestia no tiene efectos negativos, pues cómo afecta tanto a amigos cómo a enemigos es un inconveniente en sí mismo.

EL TRAIDOR:

Este es un elemento opcional de la creación de personaje (pero altamente recomendado). Si se escoge utilizar este elemento opcional se incluye a un traidor Atalanté en el grupo. El traidor puede ser alguien escogido por el Invasor (recomendado si el Invasor conoce bien a los jugadores, ya que así podrá seleccionar al más apropiado), o de una manera aleatoria.

Seleccione al traidor cómo lo seleccione (a dedo o de manera aleatoria) deberá coger tantos trozos cómo jugadores haya en la partida y escribir en todos menos en uno **Tú no eres el traidor**. Por supuesto en el papel restante escribirá **Tú eres el traidor**. Si ha seleccionado el traidor a dedo le entregará a cada jugador un papel, entregándole el del traidor al personaje que haya seleccionado. Si lo hace de manera aleatoria debería poner los papeles en una caja o bolsa (cerrados, para que no se vea que pone) y hacer que cada jugador coja uno.

Por que hacerlo frente al resto de jugadores, y no llevarlo aparte para decírselo. Simplemente porque así se recuerda a los jugadores que hay un traidor en el grupo, y se crea el estado de desconfianza adecuado.

La idea del traidor es opcional, pero nosotros la recomendamos por que no solo añade un poco más de desesperación a la situación de *Ophioússa* (si sufres una invasión estar rodeado de traidores no ayuda), sino que además proporciona un elemento de discordia adicional entre los jugadores (sí, creemos que el que tanto tú cómo tus compañeros os estéis transformado en monstruos para destruir a otros monstruos no es suficiente; la Edad Antigua es época de Tragedias).

Pero para que sea efectivo jugador e Invasor deber llevar extremo cuidado. Que haya un traidor en el grupo solo es interesante si el grupo no lo sabe (además, si el grupo lo averigua ya no hay un traidor, hay un cadáver).

Dependiendo de cómo decidan los jugadores que quieren orientar la partida tener un traidor en el grupo puede ser mucho más importante. Si deciden jugar la trama de los Dioses será mucho más peligroso, ya que el auténtico destino de los humanos dependerá de lo que el Traidor averigüe.

Traidor (FLEMA):
El personaje es un traidor a la humanidad, ya que la ha vendido a los Atalanté. Los motivos que tiene para hacer esto pueden ser muchos, Aquí ponemos algunos ejemplos:

- Los Atalanté tienen captivo a alguien de gran importancia para el personaje.
- Los Atalanté le han prometido que no lo matarán con el resto de humanos, sino que esperarán a que muera de viejo; además le han prometido que mantendrán un harén para el personaje y vivirá con todo lujo.
- Los Atalanté le han prometido al personaje que no matarán a una persona / poblado/ familia si traiciona al resto de humanos.

- Al personaje no le importa el destino de la raza humana, lo único que le importa es matar, así que ha acordado con los Atalanté que le guardarán unos cuantos miles de humanos y humanas para que haga con ellos lo que quiera, y cuando se canse de sus baños de sangre privados le matarán a él.

Requisito: Haber vendido a la especie humana a los Atalanté.

Efectos positivos:

- Si el Aspecto se Invoca el personaje gana 1 punto de Determinación.

Efectos negativos: Para que el Aspecto se pueda Invocar se tiene que dar (antes de la Invocación, o después de esta si así lo acuerdan Invasor y jugador) una de estos efectos negativos (o similar).

- El personaje se pone en peligro para pasar información a los Atalanté.
- El personaje está a punto de ser descubierto por algo que ha hecho (o va a hacer) por ser un traidor.
- El trato con los Atalanté está por algún motivo en peligro de romperse y el personaje consigue solucionar el problema.

CREANDO LOS PERSONAJES:

La creación de un personaje permite escoger entre muchas opciones, pero realmente es mucho más fácil de lo que parece. Recomendamos que todos los jugadores se reúnan con el Invasor para hablar de cómo quieren orientar la partida y hacer los personajes.

Somos conscientes de que en muchos casos no resulta factible hacer algo así, pero creemos que es importante porque así los jugadores tienen el enfoque que se ha decidido que se va a dar a la partida fresco en la cabeza (pues lo acaban de discutir), y crearán sus personajes con ese enfoque en mente. Sin embargo si se decide el enfoque de la partida en un momento y en otro distinto se hacen los personajes es posible que los jugadores no tengan tan claro cómo orientar su personaje para que se ajuste a lo que se decidió en otro momento.

Si va a haber un traidor en el grupo este es el momento adecuado para entregar los papeles para asignar el traidor. Antes incluso de darles la hoja de personaje para empezar a crearlo.

Una vez se haya decidido el enfoque de la partida y se han repartido los papelitos del Traidor es el momento de darle a cada jugador una Hoja de Personaje y definir el concepto del personaje. El concepto del personaje también es algo que recomendamos hacer en grupo, y aunque el jugador tiene la última palabra sobre ese concepto es bueno que escuche tanto lo que sus compañeros cómo el Invasor tienen que decir sobre su concepto. Además, es recomendable que los personajes tengan una cierta relación, y definir los conceptos de los mismos en común es una de las mejores formas de conseguir que los personajes acaben relacionados.

Antes de crear el personaje es recomendable que el jugador tenga claro:

- Una idea sobre el Pueblo del personaje, así como el papel que tenía entre los suyos antes de pasar el Ritual de la Furia (si es el caso), antes de ser mago, druida, etc.

- Una idea de cómo ha acabado haciendo el Ritual de la Furia. Si hubo algo o alguien que le impulsó a hacerlo, o si se trato de una decisión completamente independiente.
- Una idea general de la apariencia física de su personaje, así como de su psicología

De todas formas no hace falta que seas especialmente exhaustivo. Con que tengas una idea de lo que quieres antes de empezar ya vale. El resto se perfilará durante la creación, y más importante aún, a medida que juegas.

PASOS DE LA CREACIÓN DE PERSONAJES:

1. **Escoge un nombre** para tu personaje y apúntalo. El Invasor no debe permitir que un jugador continúe con la creación del personaje hasta que no haya escrito el nombre del personaje.
2. **Escoge un Pueblo** y apunta en un papel los Humores máximos y mínimos que este te permite tener. Apunta también en ese papel la Habilidad que proporciona el Pueblo (en el caso de tener la posibilidad de escoger no hace falta que lo hagas ahora) y los Aspectos de los Pueblos a los que te permite acceder.
3. **Distribuye 10 puntos entre cada par de Humores**. Esto es, se reciben 10 puntos para distribuir entre VITALIDAD y MELANCOLÍA, y 10 puntos para distribuir entre FURIA y FLEMA. Esta distribución no es libre, sino que el Pueblo de procedencia del personaje le marcará unos límites a la distribución de sus Humores. Además, ningún personaje capaz de llamar la Furia (esto es, los poseídos por los Lycaon) puede empezar con una Furia inferior a 6.
4. **Calcula el valor inicial de las capacidades innatas**. Para ello debes mirar el valor del Humor del que depende la Habilidad en la tabla de **Niveles de las Capacidades Innatas** según el valor de los Humores y anotar el nivel que se indica en la Habilidad correspondiente. Las *capacidades innatas* y los Humores de los que dependen son:

Nivel de las Capacidades Innatas según el valor de los Humores	
Valor de los Humores	**Nivel inicial de la Capacidad Innata**
1 – 2	Terrible
3 – 4	Pobre
5	Mediocre
6 – 7	Normal
8 - 9	Bueno

5. **Apunta la bonificación a una Habilidad que proporciona el Pueblo**. En el caso de que permita escoger entre varias Habilidades es el momento de hacerlo.
6. **Distribuye los niveles iniciales de Habilidades**. Todo personaje humano recibe 15 niveles de Habilidades para gastarse a su gusto entre las *capacidades innatas* y los *conocimientos adquiridos*.
7. **Las *capacidades innatas* de elevan a partir del nivel inicial** (por ejemplo si la *capacidad innata* tiene un nivel inicial *Normal* al añadir un nivel pasará a *Bueno*).
8. **Los *conocimientos adquiridos* tienen un valor inicial *Terrible*** y al añadir un nivel pasan a Pobre, al añadir un segundo nivel pasan a Mediocre, y así sucesivamente.
9. **No se puede tener una Habilidad por encima de *Excelente*** durante la Creación de Personaje.

Listado de Habilidades		
Capacidades Innatas	**Conocimientos Adquiridos**	
Agilidad - VIT	Arcos	Etiqueta (Nobleza)
Averiguar Intenciones - MEL	Armas Contundentes	Etiqueta (Guerreros)
Buscar - FUR	Armas de 2 Manos	Etiqueta (Religión)
Escalar - VIT	Armas de Filo	Etiqueta (Campesinos)
Esquivar - FUR	Conocimiento (Arte)	Etiqueta (Ganaderos)
Nadar - VIT	Conocimiento (Arte Arcano)	Etiqueta (Artesanos)
Pelea - FUR	Conocimiento (Arte Curativo)	Intimidar
Vigor - VIT	Conocimiento (Leyendas)	Lanzar
Voluntad - MEL	Conocimiento (Leyes)	Liderazgo
	Conocimiento (Escritura)	Montar
	Conocimiento (Filosofía)	Persuadir
	Conocimiento (Religión)	Subterfugio
	Delito	Supervivencia

10. **Escoge y apunta los Aspectos del personaje**.
11. **Los humanos normales empiezan el juego con un Aspecto**. A escoger entre los Aspectos Generales y los Aspectos de su Pueblo.
12. **Aquellos que hayan pasado el Ritual de la Furia empiezan el juego con 3 Aspectos** (el máximo) a escoger entre los Aspectos Generales, los Aspectos de su Pueblo y los Aspectos Lycaon. Esto es así para reflejar que son personas especiales, héroes trágicos. Uno de ellos debe ser el **Aspecto de la Furia**
13. **Los sacerdotes, druidas y hechiceros empiezan el juego con 2 Aspectos** a escoger entre los Aspectos Generales, los Aspectos de su Pueblo y los aspectos propios del tipo de magia que utilice. Uno de ellos será obligatoriamente el que les permite acceder al estilo de magia que utilicen.

CAPÍTULO 3: RESOLUCIÓN DE PRUEBAS Y CONFLICTOS

Este capítulo trata de cómo determinar cuando un personaje ha tenido éxito intentando realizar una acción. En el capítulo anterior, las Habilidades de los personajes se definían en términos de Niveles: Excepcional, Grande, Bueno, etc. Este capítulo explica cómo afectan estos niveles a la probabilidad de éxito que tiene un personaje al realizar una acción, ya sea luchando o rastreando una pista. Algunas veces un resultado Normal es suficiente para completar una tarea y otras veces será necesario un resultado Bueno o mejor.

TÉRMINOS EN LA RESOLUCIÓN DE ACCIONES

Conflictos

Los Conflictos se dan cuando otras personas (o animales) pueden afectar el resultado de la acción. Los Conflictos no son acciones inmediatas que se solucionen en unos segundos, sino que son acciones prolongadas.
En lugar de dividir un Conflicto (por ejemplo de combate) en turnos se establece una cantidad total de Filo que se tiene que conseguir para resolver el Conflicto y el que lo consigue primero resuelve el Conflicto. La cantidad de Filo a conseguir depende de la intención de cada personaje y por lo general será distinto para cada uno. A veces con conseguir más Filo que el contrario es suficiente.
Los ejemplos de conflictos incluyen el combate, los intentos de persuasión, regateo, de buscar a alguien oculto, etc.

Determinación

La Determinación se utiliza para modificar e influir en las Pruebas y Conflictos.

Dificultad

El DJ establece un nivel de dificultad en las Pruebas. Habitualmente, ésta será Normal, pero algunas veces puede ser más difícil o más fácil.

Ejemplo: escalar un acantilado bastante vertical pero con muchos asideros, tiene una dificultad Normal. Para un acantilado muy complicado de escalar, el DJ puede establecer un nivel de dificultad Grande: el jugador necesitará obtener un grado de tirada Grande o superior para escalar el acantilado con éxito.

Filo

Este término expresa lo bien o mal que ha realizado el personaje una tarea en concreto. Si la dificultad para escalar una pared es Buena, pero la tirada de dados proporciona un resultado de Grande,

entonces el Filo es +1; si por el contrario el resultado de la tirada es Mediocre el Fio es de -2. El Filo puede utilizarse para obligar al narrador del resultado a introducir elementos en la narración.

Marcas:

Marcas son cantidades de Filo necesarias para lograr una intención concreta en un Conflicto.

Narrador del Resultado:

En la Invasión Atalanté si el resultado de una Prueba o Conflicto es positivo para el jugador es narrado por el Invasor; sin embargo, si el resultado es negativo para el jugador es narrado por el mismo. El Filo positivo puede ser utilizado por el jugador para obligar al Invasor a introducir elementos concretos en la narración. El Filo negativo puede ser utilizado por el Invasor para obligar al jugador a introducir elementos concretos en la narración.

Pruebas

Las Pruebas son aquellas acciones son *no tienen oposición activa*, como cuando un personaje intenta realizar una acción que no está influida por nadie más. Algunos ejemplos serían el saltar un amplio abismo, escalar un acantilado, etc.

Tirada Situacional

En ocasiones el Invasor puede necesitar hacer una tirada de dados que no esté basada en los Rasgos del personaje sino en el conjunto de circunstancias externas. Esta tirada situacional es una simple tirada normal de dados, pero no está basada en ningún Rasgo. De esta forma, un resultado de 0 es un resultado Normal, +1 es un Buen resultado, -1 es un resultado Mediocre y así sucesivamente. Esto se usa normalmente en tiradas de reacción, pero puede utilizarse en cualquier situación que se necesite.

Ejemplo, el jugador pregunta al DJ si hay algún transeúnte en la calle en ese momento; está preocupado por si hay algún testigo en la escena. El DJ decide que no lo habrá si el resultado de la tirada situacional es Bueno o superior y tira los dados.

DADOS USADOS EN LA INVASIÓN ATALANTÉ:

En La Invasión Atalanté se pueden utilizar distintos tipos de dados. Pueden usarse dados Fudge o dados de seis caras (como los del parchís).

DADOS FUDGE

Al tirar 4dF seproducen resultados entre el +4 y el -4.

En el primer caso utilizarás cuatro dados Fudge, o 4dF. Los dados Fudge son dados de seis caras con dos caras marcadas con +1, dos caras marcadas con -1 y dos caras con 0. Están disponibles comercialmente a través de Grey Ghost Games - véase el Aviso legal donde se lista su dirección.

Para usar los dados Fudge, simplemente tira 4 dados y suma las cantidades. Ya que un +1 y un -1 se cancelan el uno al otro, retira un +1 y un -1 de la mesa, y los dados que queden son fáciles de leer indiquen lo que indiquen. Si no hay ningún par opuesto de dados de +1 y -1, retira cualquier 0 y los dados que queden serán nuevamente fáciles de leer.

Ejemplo: si tiras 4dF y obtienes -1, 0, +1, +1 el resultado es +1 (el -1 se anula con un +1).

El resultado de una tirada de dados Fudge es un número entre -4 y +4. En la hoja de personaje hay una gráfica con los niveles de los atributos. Para determinar el resultado de una acción, simplemente pon el dedo en el Nivel de tu Rasgo, entonces muévelo hacia arriba (para resultados positivos) o hacia abajo (para resultados negativos). Tirar 4dF genera un resultado desde -4 a +4 con rapidez y facilidad, sin entrometerse en la interpretación o requerir matemáticas complejas o una tabla.

La Invasión Atalanté presume que vas a utilizar dados Fudge, así que todo el libro está escrito teniendo esto en cuenta, pero proporcionamos mecanismos para utilizar también dados de seis caras. Por ese motivo en la mayoría de los casos se habla de hacer Pruebas o Conflictos, no de tirar 4dF o 4d6, y se evitan las reglas en las que el sistema se vería modificado por utilizar dados Fudge o dados de seis caras (cosa que no sucede en otros juegos Fudge mucho más centrados en el mecanismo de los dados, cómo el **FUDGE Star Wars**).

Dados de seis caras (4dF d6)

La segunda opción es utilizar dados de seis caras. Hay dos maneras de hacer esto. Puedes intentar jugar con cuatro dados de seis caras normales simulado dados Fudge, de esta manera:

1, 2 = -1 3, 4 = 0 5, 6 = +1

O puedes tirar 2 dados de 6 caras. Sumar los números y mirar en la siguiente tabla (que en cuanto juegas un poco se memoriza con facilidad) para obtener un resultado entre +4 y -4. Por ejemplo, un resultado en los 2d6 de 3 en cada dado suma 6. Mirando la tabla vemos que es un resultado *Mediocre*.

Tirada de 2d6	Resultado de la Tirada
2	-4
3	-3
4	-2
5	-1
6-7-8	0
9	+1
10	+2
11	+3
12	+4

Tirando los dados

No hay necesidad de lanzar los dados cuando un personaje realiza una acción tan fácil como para ser automática. Así mismo, una acción que por su dificultad no tiene probabilidad alguna de realizarse con éxito tampoco precisa tirada de dados, simplemente no puede hacerse. Los dados se usan solamente en términos medios, cuando el resultado de la acción es incierto.

Animamos al Invasor a mantener bajo mínimo el número de las tiradas de dados. No hagas lanzar dados a los jugadores cuando sus personajes hagan cosas ordinarias. No se necesita hacer una tirada para ver si alguien hace la cena correctamente, coge algo de una estantería, o sube una escalera. Ni siquiera habría que lanzar los dados para subir por un risco si no es uno dificultoso o la situación es estresante, como una persecución.

Las reglas de Pruebas están especialmente diseñadas para evitar hacer muchas tiradas de dados en esas situaciones. En la mayoría de Pruebas si el jugador tiene la Habilidad necesaria al mismo nivel o superior que la dificultad de la prueba no hace falta que tire. Aunque puede hacerlo para obtener beneficios adicionales lo normal es que esto solo suceda en momentos dramáticos o importantes, ya que será en esos momentos cuando a los jugadores les convendrá tener esos beneficios.

PRUEBAS:

Las Pruebas son acciones que *no tienen oposición activa*: cuando un personaje intenta realizar una acción que no está influida por nadie más. Saltar un abismo, escalar un acantilado, etc., son pruebas. La intención de la acción no tiene tanta importancia en las Pruebas cómo la tiene en los Conflictos.

Para cada Prueba, el Invasor establece un nivel de **dificultad** (teniendo en cuenta todos los aspectos que afectan a la prueba) y declara qué Habilidad en necesaria para superar la prueba. En este momento pueden pasar varias cosas:

- Si el **nivel de Habilidad** del personaje es **igual o superior** a la **dificultad** de la Prueba a que quiere realizar, **la acción puede tener éxito sin necesidad de tirada**. Esa decisión depende del jugador que interpreta al personaje:
    - **Si el jugador decide no tirar:** supera automáticamente la prueba, pero no obtiene Filo (aunque su nivel de Habilidad sea muy superior al nivel exigido para superar la prueba).
    - **Si el jugador decide tirar:** lanza los dados, le suma su nivel de Habilidad e intenta **igualar o superar** el nivel de **dificultad** establecido por el Invasor.
        - **Si supera la dificultad** obtiene Filo igual a la cantidad por la que haya superado la tirada. El Invasor narra el resultado (exitoso) de la acción y el jugador puede utilizar el Filo para obligar al Invasor a introducir elementos concretos en la narración de su éxito (un elemento por cada punto de Filo que se haya obtenido).
        - **Si no alcanza la dificultad** obtiene Filo igual a la cantidad por la que haya fallado la tirada. El jugador narra el resultado (fallido) de la acción y el Invasor puede utilizar el Filo para obligar al jugador a introducir elementos concretos en la narración de su éxito (un elemento por cada punto de Filo que se haya obtenido).
- Si el **nivel de Habilidad** del personaje es **inferior** a la **dificultad** de la Prueba **debe** realizar una **tirada** para comprobar si consigue superar la Prueba o no. Lanza los dados, le suma su nivel de Habilidad e intenta **igualar o superar** el nivel de **dificultad** establecido por el Invasor.
    - **Si supera la dificultad** obtiene Filo igual a la cantidad por la que haya superado la tirada. El Invasor narra el resultado (exitoso) de la acción y el jugador puede utilizar el Filo para obligar al Invasor a introducir elementos concretos en la narración de su éxito (ver el apartado de Filo, más abajo).
    - **Si no alcanza la dificultad** obtiene Filo igual a la cantidad por la que haya fallado la tirada. El jugador narra el resultado (fallido) de la acción y el Invasor puede utilizar el Filo para obligar al jugador a introducir elementos concretos en la narración de su éxito (ver el apartado de Filo, más abajo).
- **Gastar** un punto de **Determinación** en una Prueba sirve para **pasarla de manera automática** y **narrar** uno mismo **el resultado** sin necesidad de hacer una tirada. Aunque dependiendo de que se quiera narrar cómo resultado el Invasor puede pedir que se paguen más puntos de Determinación (para evitar usos abusivos de la narración). A efectos prácticos jugador y narrador deben negociar lo que sucederá y los puntos de Determinación que costará eso.

EJEMPLOS DE PRUEBAS:

A continuación vamos a poner un ejemplo para cada posible resultado de una Prueba. Para ejemplificar mejor el funcionamiento de estas se trata de en todos los casos del mismo ejemplo.

Aguer-do está huyendo de un grupo de Atalanté tras que él y sus compañeros cayesen en una emboscada. Todos sus compañeros murieron en el ataque inicial, por lo que ha creído que lo más conveniente es ponerse a salvo y volver al campamento de su señor para informar de la cercanía de los batidores Atalanté, no sea que caigan sobre el campamento por sorpresa.

En su huída se ha encontrado con un acantilado. Ha estado bordeándolo hasta que por fin el Invasor le indica que hay un sitio lo suficientemente estrecho para saltar al otro lado. Aún así, le informa el Invasor, se trata de una Prueba de Agilidad de dificultad ***Grande****. Aguer-do no tiene más remedio que saltar si quiere dejar atrás a sus perseguidores…*

Si Aguer-do tuviese la Habilidad Agilidad a Grande *podría decidir no hacer la tirada. Huir es más importante que sacar un poco de Filo, por lo que cómo su nivel de Agilidad es igual que la dificultad que el Invasor pide para realizar la Prueba el jugador que interpreta a Aguer-do decide que pase la Prueba sin necesidad de hacer la tirada.*

Otra posibilidad es que el jugador que interpreta a Aguer-do haya pensado que los Atalanté también pueden saltar y quiera conseguir algo de Filo para impedir eso. Así que decide hacer la tirada.

- ***Opción 1: Pasa la tirada.*** *El jugador tira los dados, sacando un +3, lo que sumado a su nivel de Habilidad le hace superar la tirada por 3 (esto es, obtiene un Filo de +3). El jugador le dice que quiere gastar todo el Filo en impedir que los Atalanté puedan saltar por ahí. El Invasor le dice que está de acuerdo, y narra cómo Aguer-do salta el acantilado y llega al otro lado sin problemas, pero al aterrizar el suelo bajo sus pies empieza a ceder y caer al vacío. Aguer-do consigue ponerse a salvo sin mayor inconveniente, pero el saliente que permitía saltar de un lado a otro del acantilado ya no existe, por lo que los Atalanté deberán encontrar otra forma de cruzar… Las posibilidades de escapar de Aguer-do ha aumentado mucho.*
- ***Opción 2: Falla la tirada.*** *El jugador tira los dados, sacando un -3, lo que sumado a su nivel de Habilidad le hace fallar la tirada por 3 (esto es, obtiene un Filo de -3). El Invasor le dice al jugador que quiere que el Filo de la tirada se gaste en hacer daño al personaje por la caída, por lo que el jugador no solo narra cómo cae, sino que se expande narrando los distintos golpes y contusiones que recibe (pero cómo el Invasor no le ha especificado que clase de herida recibe el jugador aplica el Filo cómo golpes separados, so cómo un solo golpe que probablemente le habría hecho una Herida Grave).*

Si Aguer-do tuviese la Habilidad Agilidad a Bueno *(menor que la dificultad) debe hacer la tirada quiera o no quiera.*

Y claro, Aguer-do siempre puede gastar Determinación para narrar el directamente lo que sucede. Cuando le cuenta al Invasor lo que quiere que pase este le dice que para eso necesitará 2 Puntos de Determinación. Aguer-do acepta (ya recibirá Determinación por cumplir con su aspecto de Deber en contra de su Honor del Guerrero al huír para informar a su señor) y narra la acción incluyendo un derrumbamiento que impide a los Atalanté que le sigan.

CONFLICTOS:

El sistema de Conflictos es el alma de La Invasión Atalanté, ya que la mayoría de las acciones que realicen los personajes serán conflictos. Siempre que una o más personas se oponen a otra u otras personas se trata de un Conflicto. Sea una pelea callejera, una batalla con miles de personas, un regateo en un mercado o el intento de convencer a alguien de algo. Todo eso son Conflictos.

El mecanismo de resolución de Conflictos puede parecer difícil a primera vista. Es cierto que no tienen muchos de los elementos que tradicionalmente se pueden encontrar en un juego de rol. No hay turnos, no existe la iniciativa, los diferentes participantes de cada bando agrupan todos sus resultados para resolver el Conflicto, la intención importa más que las acciones individuales, y lo más importante. Todos los Conflictos se resuelven utilizando la Plantilla de Resolución de Conflictos.

Los Conflictos funcionan de la siguiente manera. Los jugadores y el Invasor discuten que quiere hacer cada personaje y cada bando en el conflicto y **las intenciones de esas acciones**. Tras tener eso claro el Invasor asigna Marcas (que son cantidades concretas de Filo necesarias para conseguir una intención concreta) y las apunta en un papel (o en una pizarra, cosa que recomendamos porque se esta manera todos los jugadores pueden ver en todo momento las marcas que tienen que conseguir). Las Marcas pueden estar asignadas a un personaje concreto o ser genéricas del grupo. Una vez asignadas las Marcas los jugadores y el Invasor empiezan a hacer Rondas de Tiradas en las que todos deben tirar (en cualquier orden, pero recomendamos pactar uno de antemano). Tras concluir una Ronda se irán anotando el Filo total por Ronda y las Marcas alcanzadas (así como otros detalles). El primer bando en acumular todo el Filo necesario para vencer en el Conflicto gana (si una victoria es posible, ya que los Conflictos no siempre son competiciones).

PLANTILLA DE RESOLUCIÓN DE CONFLICTOS			
RONDA DE TIRADAS	MARCAS	FILO	BANDO ATACANTE DETALLES
1			
2			
3			
4			
5			
6			
7			
8			
9			
10			
RONDA DE TIRADAS	MARCAS	FILO	BANDO DEFENSOR DETALLES
1			
2			
3			
4			
5			
6			
7			
8			
9			
10			

Los Conflictos pueden parecer complicados, pero una vez se entiende su funcionamiento son mucho más fáciles de lo que parecen. El motivo para utilizar un sistema cómo este es para favorecer la narración del Conflicto, ya que al terminar este el bando perdedor del Conflicto (que es quien lo narra) tiene un resumen exacto de lo que ha ido pasando durante este en la Plantilla, pudiendo narrar así todo el Conflicto con facilidad. A continuación vamos a analizar las distintas partes de un Conflicto para luego ver un ejemplo completo.

Declaración de intenciones:

Lo primero que se debe hacer al iniciar un Conflicto es declarar las intenciones de cada bando. El bando que inicie el conflicto (que no necesariamente tiene que ser el que lo instigue, sino el que realice la acción con la que el Conflicto se da por iniciado) se considera el Bando Atacante, y el otro bando (o los otros en caso de haber más de un bando) se considera Bando Defensor.

El Atacante declara sus intenciones primero y el Invasor le asigna Marcas a cada intención. Luego el bando Defensor indica sus intenciones y el Invasor asigna Marcas a esas intenciones. Más abajo hay una lista de ejemplos de Marcas, pero durante el juego saldrán situaciones que no están cubiertas por esa lista; en tal caso Invasor y jugadores deben negociar el coste en Filo de la Marca, aunque el Invasor tiene la última palabra. Si sucede a menudo recomendamos que se apunte para futuras referencias.

Las Marcas siempre deben estar asociadas a una Habilidad, que se utiliza para conseguir esa Marca.

El bando compuesto por los jugadores es muy probable que tenga intenciones distintas, e incluso puede que opuestas (y también el del Invasor, claro, aunque será menos común). Para esto se pueden asignar marcas distintas a personajes distintos, de tal manera en un mismo bando puede haber intenciones distintas, a incluso opuestas. El que la Plantilla se divida en bandos solo es para que resulte más claro y simpe. Pero proporcionamos una Plantilla Desglosada para que aquellos jugadores que quieran llevar a su personaje como si de un Bando se tratase puedan hacerlo.

Para representar si las intenciones de las acciones se oponen o no se oponen entre si las Marcas pueden ser de dos tipos:

- **Marcas Paralelas**: Estas son aquellas marcas que no se oponen. Esto es, que un Bando logre la Marca no impide al otro bando lograr sus intenciones. En la Plantilla para ahorrar espacio escribiremos MP seguidas de un guión y el Filo necesario para lograr esa Marca. Dos personajes que compiten para ver quien forja primero una espada mientras no declaren que quieren impedir el trabajo del otro utilizarán Marcas Paralelas para determinar su progreso.
- **Marcas Opuestas**: Son aquellas Marcas que se oponen. Esto es, que un Bando logre la Marca implica que el otro no logra la Marca opuesta. En la Plantilla para ahorrar espacio las apuntaremos cómo MO seguidas de un guión y el Filo necesario para lograr esa Marca. Un combate por lo general suele ser a base de Marcas Opuestas (quieres incapacitar o matar a ese tipo antes de que el te lo haga a ti) donde matar a un oponente es una Marca Opuesta de Filo 5. Las tiradas para superar Marcas Opuestas añaden el Factor Ofensivo al Filo cuando es posible.

Es por ese motivo que resulta tan útil tener una pizarra, ya que permite establecer relaciones de oposición entre Marcas de los distintos bandos de tal manera que estas puedan ser vistas por los participantes en el Conflicto de un vistazo.

PLANTILLA DESGLOSADA DE RESOLUCIÓN DE CONFLICTOS

RONDA DE TIRADAS	MARCAS	BANDO: FILO	DETALLES
1			
2			
3			
4			
5			
6			

RONDA DE TIRADAS	MARCAS	BANDO: FILO	DETALLES
1			
2			
3			
4			
5			
6			

RONDA DE TIRADAS	MARCAS	BANDO: FILO	DETALLES
1			
2			
3			
4			
5			
6			

RONDA DE TIRADAS	MARCAS	BANDO: FILO	DETALLES
1			
2			
3			
4			
5			
6			

RONDA DE TIRADAS	MARCAS	BANDO: FILO	DETALLES
1			
2			
3			
4			
5			
6			

RONDA DE TIRADAS	MARCAS	BANDO: FILO	DETALLES
1			
2			
3			
4			
5			
6			

RONDA DE TIRADAS	MARCAS	BANDO: FILO	DETALLES
1			
2			
3			
4			
5			
6			

Las intenciones se pueden cambiar entre Ronda de Tiradas y Ronda de Tiradas. Esto sirve para representar los conflictos son algo mutable. En tal caso se parará un momento, se discutirán y anotarán las nuevas Marcas y cuando esté claro se comenzará la nueva Ronda.

Asimismo en pueden entrar nuevos participantes en el Conflicto, pero deben hacerlo entre Ronda de Tiradas y Ronda de Tiradas. Al suceder esto se para el juego, el nuevo Bando indica sus intenciones y se le asignan Marcas, el resto de Bandos reaccionan y modifican sus Marcas, y cuando todo esté claro se comienza la siguiente Ronda.

RONDAS DE TIRADAS:

Cómo ya se ha dicho en lugar de utilizar Turnos o Asaltos ordenados por orden de iniciativa en La Invasión Atalanté utilizamos Rondas de Tiradas. En esta no importa cuando actúe cada personaje, ya que todo lo que sucede en una Ronda es simultáneo; por lo que el orden de las tiradas es irrelevante en lo que respecta a cómo afecta a las acciones.

Cada personaje hace una sola tirada por Ronda, salvo que Invoque un Aspecto que requiera una tirada. Puede hacer más cosas que a discreción del Invasor no requieran tirada (sacar un arma, coger algo del suelo, hablar, etc.) sin un límite concreto (las Rondas no tienen duran un tiempo concreto, sino que tienen una duración indefinida), pero sin pasarse.

Pero no es irrelevante a la hora de calcular que Marcas alcanza cada Bando. Sobre todo si en cada Bando hay varios personajes, ya que si las tiradas se hacen de manera desordenada va a ser más complicado llevar cuenta de los Filos que consigue un Bando en una Ronda concreta. Por eso recomendamos que las tiradas se hagan por Bandos. Primero todos los componentes de un Bando hacen sus tiradas y anotan los resultados de las mismas en la Plantilla. Luego todos los componentes del otro Bando y anotan sus resultados, y así sucesivamente.

Cómo ya se ha dicho cada Marca tiene una Habilidad asociada. **Siempre**. Un Bando puede tener distintas Marcas asociadas a distintas Habilidades. **Cuando se hace una tirada se trata siempre de una Habilidad concreta contra una dificultad establecida por el Invasor** (golpear a alguien siempre es Normal mas su Factor Defensivo), y el Filo Obtenido se aplica a esa Marca (las Marcas Opuestas añaden el Factor Ofensivo aplicable al Filo).

Esto se indicará en la Plantilla cómo la abreviatura de la Marca – El Filo necesario / el Filo obtenido - Nombre del personaje que lo ha hecho (por ejemplo **MO – 5/3 – Aguer-do**). Si la sección de Marcas de la Plantilla de la Ronda apropiada se llena (porque distintos personajes del mismo Bando logran Marcas distintas en una misma Ronda de Tiradas) se puede continuar en la de Detalles, pero si eso sucede muy a menudo te recomendamos que utilices la Plantilla Desglosada y dividas a los Bandos (especialmente recomendamos que en tal caso cada jugador sea un Bando).

De hecho en los combates es especialmente útil usar la Plantilla Desglosada asignando un Bando a cada jugador, otro Bando a los matones o secundarios del grupo contra el que se enfrenten, y otro Bando para su líder (o el más poderoso de sus enemigos, que generalmente será el líder).

Una vez todos los componentes de todos los Bandos han realizado sus tiradas y el Invasor ha marcado en la Plantilla los resultados se para un momento para ver que ha sucedido durante la Ronda de Tiradas. Si alguien quiere cambiar sus intenciones se discuten y modifican apropiadamente las Marcas y se empieza con la siguiente Ronda.

En muchos casos el Conflicto además de tener distintas Marcas tendrá una **Marca Final** (representada en la Plantilla cómo **MF**). Esta Marca representa el Filo total necesario para vencer el conflicto (de hecho muchos Conflictos solo tendrán una Marca Final). El primer Bando en acumular todo el Filo necesario para superar la Marca Final gana y el Conflicto finaliza cuando esto sucede. En los casos en los que no haya Marca Final el Conflicto finalizará cuando todas las Marcas se hayan alcanzado todos los Bandos menos 1 se retiren del Conflicto.

INTERPRETANDO LAS TIRADAS:

Otra cosa muy importante es interpretar las tiradas. Todo dependerá de las intenciones, y el Invasor tiene la última palabra, pero lo ideal es negociar también esos resultados.

Cómo guía genérica se puede aplicar lo siguiente:

- En las **Marcas Paralelas** las acciones de los Bandos no impiden las de los otros Bandos, por lo que interpretar un resultado será sencillo. Si se alcanza una Marca se logra lo que esa Marca indica.
- En las **Marcas Opuestas** el tema se complica un poco más.:
    - **Si un Bando consigue alcanzar la Marca en una Ronda de Tiradas sin que el otro Bando la alcance** ese bando adquiere esa Marca y anula la Marca del otro bando.
    - **Si los dos Bandos consiguen alcanzar la Marca en la misma Ronda de Tiradas** adquiere la Marca el bando que la haya alcanzado por mas Filo (no Filo Total, sino el Filo concreto que se ha obtenido intentando superar esa marca) y anula la Marca del otro bando. **Si los dos Bandos la han alcanzado con el mismo Filo** se comparan las tiradas que han llevado al empate y el Bando con la tirada más alta adquiere esa Marca y anula la Marca del otro bando. Si también son iguales el bando Atacante adquiere la Marca y anula la Marca del otro bando.
    - Por lo general el Filo acumulado no se pierde, sino que cuenta contra el Filo total para alcanzar la Marca Final, si la hay. Por ejemplo en un combate, aunque un personaje mate a otro las heridas que le han hecho permanecen. Aunque en algunas situaciones el Filo acumulado por el Bando que ha perdido la Marca si se pierde, por lo general en aquellas situaciones en las que no pueda haber daño y al ganar la marca se acabe el Conflicto.

RETIRARSE DE UN CONFLICTO:

Un Bando (o un componente de un Bando) puede anunciar que quiere retirarse del Conflicto únicamente entre las Rondas de Tiradas. En tal caso si nadie cambia su intención para evitarlo en la siguiente Ronda abandonará el Conflicto. Si alguien cambia su intención para evitarlo quien se retire deberá cambiar su intención por una Marca Opuesta sin un Filo definido, sino que si el Bando que quiere marcharse tiene más Filo que su opositor Consigue escapar.

Gasto de Determinación durante un Conflicto:

La Determinación se puede gastar en cualquier momento de un Conflicto, incluso entre Rondas de Tiradas. Es una acción gratuita que no requiere modificar las Marcas. El gasto de Determinación es algo que hace un personaje, no un Bando, y solo afecta a este. Todos los jugadores tienen Determinación (salvo que tengan Determinación 0 por que la han gastado toda, claro). Solo los Personajes No Jugadores Principales (los antagonistas propiamente dichos) tienen Determinación, y suelen tener mucha menos que los jugadores. Los Personajes No Jugadores Secundarios no tienen Determinación. Los jugadores interpretan a los Protagonistas de la historia, y por ello suelen tener más Determinación que nadie. Los Dioses miran por ellos.

Durante un Conflicto se puede gastar Determinación de dos formas distintas y excluyentes:

- Se puede gastar 1 punto de Determinación por Ronda de Tiradas para obtener un +2 a una tirada concreta. El único límite que tiene a la cantidad de puntos de Determinación que se puede gastar a lo largo del Conflicto es los puntos que tenga.
- Se puede gastar 1 punto de Determinación para obtener un +1 a todas las tiradas que se hagan durante el Conflicto. En este caso solo se puede gastar 1 punto de Determinación en todo el Conflicto. El +1 solo se aplica a las tiradas que se tienen que hacer, no a las que se han hecho.

Invocar Aspectos en un Conflicto:

Se puede Invocar Aspectos en un Conflicto. En cualquier momento de un Conflicto. Incluso en medio de una Ronda de Tiradas. En tal caso queda a discreción del Invasor determinar si el Aspecto se activa en esa Ronda o en la siguiente. Nótese que si se activa en esa ronda afecta a todos los participantes (independientemente de si han tirado o no) ya que las Rondas son simultáneas. Invocar un Aspecto se hace de manera gratuita, y no hay que tirar (salvo que el Aspecto requiera una tirada de algún tipo).

Si se Invoca un Aspecto entre dos Rondas de Tiradas este se activa en la Ronda que va a empezar.

Cómo norma excepcional diremos que los Aspectos de Furia siempre se activan (o sea, la transformación finaliza) en la Ronda posterior a ser Invocados. Si se Invocan en mitad de una Ronda los efectos estarán presentes ya en la siguiente Ronda de Tiradas. Si se activan entre Rondas los efectos no estarán presentes en la Ronda que va a empezar (en esa se sufrirá la transformación) sino en la siguiente. Mientras se sufre la transformación se puede actuar.

Además el Aspecto Atalanté de la Dominación solo puede ser Invocado entre Rondas de Tiradas.

Narración del Conflicto:

Una vez se ha acabado el Conflicto queda lo más importante. Narrarlo.

El Conflicto lo narra el Bando perdedor, pero el Bando ganador puede utilizar la diferencia entre el Filo Total del Bando ganador y el Filo Total del Bando perdedor. El uso de ese Filo es el mismo que se hace en las Pruebas, y con él se pueden hacer muchas cosas, cómo obligar al narrador a introducir elementos en la narración, hacer más daño a los oponentes, eliminar el daño que se ha recibido, etc. En la sección Usos del Filo, más abajo, se explica cómo hacer esto.

Narrar el Conflicto es algo muy sencillo. Solo hay que mirar la Plantilla, comparar lo que ha hecho cada Bando y narrar lo que se ve en las respectivas líneas de las Rondas de Tiradas. De hecho, cuando pierda el Bando de los jugadores puede ser interesante que cada uno narre una Ronda de Tiradas. En este caso también es efectivo tener una pizarra, porque si se mantienen en esta las Marcas del Conflicto será más sencillo aún narrar lo que ha sucedido.

DAÑO:

El daño en La Invasión Atalanté es muy fácil de calcular. El daño puede ser resultado de Pruebas o Conflictos (no necesariamente fallidos), aunque habrá casos en los que el daño se sufrirá de manera automática (por ejemplo una puerta de metal con un incendio al otro lado que si alguien dice que toca produce un daño de FO 2).

El daño en la Invasión Atalanté no procede únicamente del uso de armas, sino que cualquier Habilidad capaz de ser utilizada en un Conflicto es capaz de hacer daño. Este mecanismo está directamente inspirado en La Sombra del Ayer, y lo aprovechamos para este juego porque refleja perfectamente el tema central del juego.

El Daño representa el control que tiene el personaje de si mismo en todo momento. Control físico, espiritual, anímico, etc. En el juego se puede representar de formas muy distintitas, y que dependerán directamente de la Habilidad que produce el daño y de la intención que ha llevado a que este se produzca.

En La Invasión Atalanté el daño está relacionado con uno de los Humores, de tal manera que dependiendo de la Habilidad que cause el Daño estará relacionado con un humor u otro:

- VITALIDAD: Daño físico (cortes, golpes y magulladuras), cansancio y fatiga. Afecta a las **Habilidades**: *Arcos, armas de filo, agilidad, delito, escalar, montar, nadar, subterfugio, vigor*.
- FURIA: Miedo, pasión e ira. Afecta a las **Habilidades**: *Armas contundentes, armas de 2 manos, buscar, esquivar, etiqueta (guerreros), intimidar, lanzar, pelea, supervivencia*.
- MELANCOLÍA: Voluntad, autocontrol, estima. Afecta a las **Habilidades**: *Averiguar intenciones, conocimiento (arte arcano, religión), etiqueta (religión, campesinos, ganaderos y artesanos), persuadir, voluntad.*
- FLEMA: Concentración, capacidad de raciocinio e inteligencia. Afecta a las **Habilidades**: *Conocimiento (arte, arte curativo, escritura, filosofía, leyendas, leyes,), etiqueta (nobleza), liderazgo.*

Y dependiendo de la gravedad de la herida recibirá negativos a las Habilidades relacionadas con ese Humor.

EFECTOS DEL DAÑO:

Dependiendo del daño que se reciba se sufrirán unos efectos y otros. El daño que puede recibir una criatura tiene 5 niveles de intensidad y está siempre relacionado con un Humor (dependiendo de la Habilidad que ha infringido el daño). Para hacer una herida en un nivel concreto hay que hacer el FO apropiado.

Efectos del Daño			
Nivel de Daño	**FO necesario**	**Heridas**	**Efecto a las Habilidades relacionadas con el Humor.**
RASGUÑO	1	OOO	En este nivel de daño no se sufren efectos, pero por acumulación de Rasguños se puede sufrir daño Leve.
DAÑO LEVE	2	OO	En este nivel de daño se sufre un -1 a todas las tiradas de las Habilidades relacionadas con el Humor afectado por el daño.
DAÑO MODERADO	3	OO	En este nivel de daño se sufre un -2 a todas las tiradas de las Habilidades relacionadas con el Humor afectado por el daño.
DAÑO GRAVE	4	O	En este nivel de daño se sufre un -3 a todas las tiradas de las Habilidades relacionadas con el Humor afectado por el daño.
MUERTO	5	O	Si el personaje sufre daño en este nivel está muerto. Pero tranquilo, que ni la muerte es eterna.

En un Conflicto un personaje puede elegir como Marca el Nivel de Daño que quiera provocar. En tal caso el Filo que debe conseguir será igual al FO necesario para hacer un Daño de un nivel concreto.

Los efectos de los niveles no se acumulan; por lo que si se ha sufrido daño moderado y daño leve no se tiene un -3, sino que solo se sufre el efecto más alto, un -2.

NIVELES DE DAÑO

- **Rasguño**: sin efectos reales en el juego, excepto para crear tensión. Esto puede hacer que paulatinamente un personaje llegue a tener Daño Leve si recibe más golpes. La herida en sí puede ser un arañazo, corte, cardenal, etc.
- **Daño Leve**: el personaje está herido de forma significativa, lo bastante como para dificultarle el actuar: tiene un -1 a toda Habilidad que esté relacionada con el Humor al que afecta el daño.
- **Daño Moderado**: el personaje está gravemente herido y está tambaleándose: tienen -2 a toda a toda Habilidad que esté relacionada con el Humor al que afecta el daño.
- **Daño Grave**: el personaje está tan malherido que se ve incapaz de realizar cualquier maniobra, excepto el arrastrarse de cuando en cuando por el suelo por pequeñas distancias o murmurar un importante mensaje: tiene un -3 a toda Habilidad que esté relacionada con el Humor al que afecta el daño. +
- **Muerto**: La Muerte es el fin para muchos, pero para algunos es solo el principio, ya que existen medios mágicos para volver a la vida, aunque son muy difíciles, y justificarían tres o cuatro partidas solo para encontrarlos.

FACTORES OFENSIVOS:

El Factor Ofensivo es la manera de medir el daño que sufre un personaje. Dos son las fuentes de Factores Ofensivos:

- **El Filo** se puede convertir en FO en un cambio de 1 punto de Filo por un +1 FO.
- **Los objetos** añaden FO asociado a un Humor. Desde un casco mágico que añade FO de MELANCOLÍA a una espada que añade FO de VITALIDAD.
- Los objetos no mágicos pueden dar un +1 FO de un Humor concreto. Las armas siempre dan FO de VITALIDAD. El resto de los objetos darán bonos dependiendo de su función y su calidad. Por ejemplo un torque no tiene por que dar FO, pero un torque de oro con piedras preciosas dará +1 FO a MELANCOLÍA.
- Los objetos mágicos pueden dar un +2 FO de un Humor, o un +1 FO de dos Humores de distinto par.
- Los artefactos (objetos mágicos creados por los dioses o los objetos más poderosos de los Atalanté) dan un +3 FO de un Humor concreto, aunque los artefactos no tienen por qué dar bonos, pudiendo tener efectos especiales que rompan las reglas, o cualquier efecto que se les quiera dar. Los artefactos son muy raros, y si sale uno en una trama esta debería girar alrededor de él.

FACTORES DEFENSIVOS:

El Factor Defensivo es la manera de medir el daño que evita un personaje. Una es la fuente de Factores Defensivos, los objetos:

- **Los objetos** añaden FD asociado a un Humor. Desde un casco mágico que añade FD de MELANCOLÍA a una armadura que añade FD de VITALIDAD.
- Los objetos no mágicos pueden dar un +1 al FD de un Humor concreto. Las armaduras siempre dan FD de VITALIDAD. El resto de los objetos darán bonos dependiendo de su función y su calidad. Por ejemplo un torque no tiene por que dar FD, pero un torque de oro con piedras preciosas dará +1 FD a MELANCOLÍA.
- Los objetos mágicos pueden dar un +2 FD de un Humor, o un +1 FD de dos Humores de distinto par.
- Los artefactos (objetos mágicos creados por los dioses o los objetos más poderosos de los Atalanté) pueden dar un +3 FD de un Humor concreto, aunque los artefactos no tienen por qué dar bonos, pudiendo tener efectos especiales que rompan las reglas, o cualquier efecto que se les quiera dar. Los artefactos son muy raros, y si sale uno en una trama esta debería girar alrededor de él.

El Factor Defensivo se añade a Normal para calcular la dificultad que tiene que superar el Atacante para hacer el daño. Cuando se decida la Marca para atacar a una persona la dificultad para impactarle será siempre Normal + su Factor Defensivo.

Por supuesto un personaje siempre puede decir que su intención es **esquivar ataques**, en cuyo caso además de añadir su FD a la dificultad de la Marca para atacarle su Marca es esquivar el ataque que le

hacen, y debe conseguir la misma Marca que quien le ataca para evitar que la intención del otro se cumpla y el muera.

APLICANDO DAÑO:

El Daño es muy fácil de aplicar. Se suma el Filo que se transforme en FO junto al posible FO que den los objetos que se lleven y se marca una casilla de Herida en el nivel apropiado. Si no hay casillas libres en ese nivel se marca en el nivel superior, esto representa que la acumulación de un tipo de heridas acaba teniendo efectos más graves que los de las heridas por separado.

APILAR EL DAÑO:

Cuando acaba un Conflicto el daño se Apila. Este concepto también pertenece a La Sombra del Ayer. Esto quiere decir que todo el daño se colapsa al nivel más bajo del marcador de daño. El daño recibido en una Prueba no se Apila hasta después de un Conflicto.

Por ejemplo, si al acabar un conflicto estás así:

Efectos del Daño					
Nivel de Daño	**FO necesario**	**VITALIDAD**	**FURIA**	**MELANCOLÍA**	**FLEMA**
RASGUÑO	1	XXO	OOO	OOO	OOO
DAÑO LEVE	2	XO	OO	XO	OO
DAÑO MODERADO	3	XO	OO	OO	XO
DAÑO GRAVE	4	O	O	O	O
MUERTO	5	O	O	O	O

Tras Apilar el Daño quedaría así:

Efectos del Daño					
Nivel de Daño	**FO necesario**	**VITALIDAD**	**FURIA**	**MELANCOLÍA**	**FLEMA**
RASGUÑO	1	XXX	OOO	XOO	XOO
DAÑO LEVE	2	XO	OO	OO	OO
DAÑO MODERADO	3	OO	OO	OO	OO
DAÑO GRAVE	4	O	O	O	O
MUERTO	5	O	O	O	O

CURANDO EL DAÑO:

Curar por lo general se trata cómo una Prueba, salvo que la otra persona se resista o alguien impida activamente que se produzca la curación. El Filo necesario para curar una herida es igual al FO necesario para causarla. Por lo tanto para curar un Rasguño se necesita un Filo de 1, para curar un Daño Leve se necesita sacar Filo 2, para curar un Daño Moderado se necesita sacar Filo 3, para curar un Daño Grave se necesita sacar Filo 4. Y si se saca un Filo 5 en la Ronda de Tiradas posterior a la que el personaje ha recibido la herida esta baja en un nivel (pasa a ser Daño Grave).

- El daño de VITALIDAD se cura con *Arte Curativo.*
- El daño de FURIA se cura con *Voluntad*.
- El daño de MELANCOLÍA se cura con *Persuadir*.
- Y el daño de FLEMA se cura con *Persuadir*.
- Por cada punto de Determinación que se gaste se cura una Herida.

DETERMINACIÓN:

La Determinación es un rasgo que sirve para representar una mezcla de la energía espiritual del personaje, su voluntad, su capacidad de esperanza, la parte racional que le dice que todo es posible si se lucha lo suficiente; lo que le permite parar, analizar la situación y continuar con más fuerza y resolución aún.

Al crear un personaje nuevo se tiene una Determinación de 1. La Determinación máxima que puede tener un personaje es igual a la suma de MELANCOLÍA y FLEMA y se modifica al cambiar estas de valor.

La Determinación permite influir sobre el funesto destino de los personajes cambiando el resultado de tiradas, modificando sus Humores temporal o permanentemente y permitiendo al jugador tomar el control de la narración. A continuación recopilamos los distintos usos de la Determinación que se pueden dar, aunque se pueden encontrar también en las secciones apropiadas a los distintos usos que tienen.

- La Determinación se obtiene por medio de algunos Aspectos.
- Hay Aspectos que hacen perder Determinación, y otros que hacen pagar para no sufrir efectos negativos si no se cumplen ciertas condiciones.
- Gastar un punto de Determinación en una Prueba sirve para pasarla de manera automática y narrar uno mismo el resultado sin necesidad de hacer una tirada. Aunque dependiendo de que se quiera narrar cómo resultado el Invasor puede pedir que se paguen más puntos de Determinación (para evitar usos abusivos de la narración). A efectos prácticos jugador y narrador deben negociar lo que sucederá y los puntos de Determinación que costará eso.
- En un Conflicto se puede gastar 1 punto de Determinación por Ronda de Tiradas para obtener un +2 a una tirada concreta. El único límite que tiene a la cantidad de puntos de Determinación que se puede gastar a lo largo del Conflicto es los puntos que tenga.

- En un Conflicto se puede gastar 1 punto de Determinación para obtener un +1 a todas las tiradas que se hagan durante el Conflicto. En este caso solo se puede gastar 1 punto de Determinación en todo el Conflicto. El +1 solo se aplica a las tiradas que se tienen que hacer, no a las que se han hecho.
- La Determinación se puede usar cómo Filo mientras se narra el resultado de un Conflicto, con la salvedad de que todos los Bandos pueden utilizarla, y se puede usar para anular Filo del Bando ganador (aunque no se puede impedir que gane, si se puede suavizar su victoria).
- Por cada punto de Determinación que se gaste se cura una Herida.
- Se pueden gastar puntos de Determinación para asegurarse coincidencias favorables; el coste lo marcará el Invasor y dependerá de lo que se quiera conseguir.
- Se puede gastar Determinación para aumentar una Habilidad. Subir una Habilidad un nivel cuesta 3 Puntos de Determinación.
- Se puede gastar Determinación para cambiar el valor de los Humores. Cambiar el valor de un par de humores (VITALIDAD / MELANCOLÍA y FURIA / FLEMA) en un punto cuesta 5 Puntos de Desarrollo.

USOS DEL FILO:

A continuación ponemos unos cuantos usos del Filo, aunque durante el juego surgirán nuevas formas de utilizarlo. Invasor y jugadores deben negociar el coste en Filo de lo que se quiere introducir en la narración. Estos costes se pueden utilizar cómo ejemplo:

- El Filo equivale a daño. 1 punto de Filo = +1 FO.
- Si se está protegiendo a otra persona el Filo reduce el FO del atacante. 1 punto de Filo = -1 FO.
- El Filo positivo puede ser utilizado por el ganador de una Prueba o Conflicto para obligar al narrador de este a introducir elementos concretos en la narración. Un elemento de menor importancia para la trama cuesta 1 Filo. Un elemento de mayor importancia costará más dependiendo de que se quiera introducir. La última palabra a este respecto la tiene el Invasor, aunque recomendamos que el coste sea negociado entre Invasor y jugador.
- El Filo negativo puede ser utilizado por el ganador de una Prueba para obligar al narrador de este a introducir elementos concretos en la narración. Un elemento de menor importancia para la trama cuesta 1 Filo. Un elemento de mayor importancia costará más dependiendo de que se quiera introducir. La última palabra a este respecto la tiene el Invasor, aunque recomendamos que el coste sea negociado entre Invasor y jugador.
- El Filo sirve para reducir el daño que se ha sufrido en un Conflicto. El Filo necesario para curar una herida es igual al FO necesario para causarla. Por lo tanto para curar un Rasguño se necesita un Filo de 1, para curar un Daño Leve se necesita Filo 2, para curar un Daño Moderado se necesita Filo 3, para curar un Daño Grave se necesita Filo 4.
- En un Conflicto un personaje puede elegir como Marca el Nivel de Daño que quiera provocar. En tal caso el Filo que debe conseguir será igual al FO necesario para hacer un Daño de un nivel concreto.

EJEMPLO DE MARCAS:

Las Marcas son un elemento muy importante del juego, y Marcar una acción apropiadamente es fundamental para la correcta y equilibrada resolución del los Conflictos. Si el Invasor se da cuenta de que se ha Marcado algo inadecuadamente durante el Conflicto puede parar este para explicar porque le parece que la Marca debe ser cambiada.

Vamos a ver unas cuantas Marcas posibles:

- Para conseguir hacer un Rasguño a un personaje se necesita alcanzar una **Marca de Filo 1**. Esto será lo habitual en duelos a primera sangre, en discusiones en las que se quiere "derrotar" al oponente sin avergonzarlo públicamente.
- Para conseguir hacer un Daño Leve a un personaje se necesita alcanzar una **Marca de Filo 2**.
- Para conseguir hacer un Daño Moderado a un personaje se necesita alcanzar una **Marca de Filo 3**. Un Daño Moderado de MELANCOLÍA supondrá hacer un comentario hiriente (lo suficiente como para que te guarden rencor), un Daño Moderado de FLEMA supondrá que la persona se queda aturdida mentalmente sin ser capaz de reaccionar.
- Para conseguir hacer un Daño Grave a un personaje se necesita alcanzar una **Marca de Filo 4**.
- Para conseguir matar a un personaje se necesita alcanzar una **Marca de Filo 5**. Pero la muerte solo será real si se trata de daño de VITALIDAD (morirá por daño físico) o de FURIA (le dará un ataque de corazón, o un acceso de ira que le paralizará, dependiendo de la fuente de daño), una "muerte" de MELANCOLÍA sume a la persona en un estado depresivo en el que se niega a hablar, e incluso puede que a moverse e incluso a comer. Una "muerte" de FLEMA deja al personaje catatónico.
- Para conseguir curar un Rasguño a un personaje se necesita alcanzar una **Marca de Filo 1**.
- Para conseguir curar un Daño Leve a un personaje se necesita alcanzar una **Marca de Filo 2**.
- Para conseguir curar un Daño Moderado a un personaje se necesita alcanzar una **Marca de Filo 3**.
- Para conseguir curar un Daño Grave a un personaje se necesita alcanzar una **Marca de Filo 4**.
- Una **Marca de Filo 5** en la Ronda de Tiradas posterior a la que el personaje ha recibido la herida hace que esta disminuya en un nivel (pasa a ser Daño Grave).
- Conseguir que un personaje favorable a ti te ayude requiere una **Marca de Filo 1**.
- Conseguir que un personaje neutral hacia ti te ayude requiere una **Marca de Filo 2**.
- Conseguir que un personaje desfavorable a ti te ayude requiere una **Marca de Filo 3**.
- Conseguir que un enemigo te ayude requiere una **Marca de Filo 4**.
- Conseguir que un enemigo jurado (alguien que tiene un Juramento contra tí) te ayude requiere una **Marca de Filo 5**.
- Cada enemigo al lado del que se quiera pasar dando volteretas para que no te pueda atacar (Habilidad de *Agilidad*) requiere superar una **Marca de Filo 2**.
- Averiguar si un personaje miente requiere **superar la Marca** establecida por el que miente (Habilidad de *Persuadir*).

- Buscar a una persona requiere **superar la Marca** establecida por el que miente (Habilidad de *Subterfugio*).
- En una competición de tipo carrera (de nadar, de montar, etc.) las Marca a conseguir indicarán la progresión de la Carreta, y la Marca Total la meta de la misma.
- Para agarrar a alguien sin que se escape (Conflicto de Pelea) hay que **superar la Marca** (con obtener 1 Filo sirve) establecida por el que intenta escapar.
- Controlar mentalmente a alguien requiere alcanzar una **Marca de Filo 3**, aunque ese personaje podrá resistir órdenes concreta que vayan contra su naturaleza.
- Tener un Control mental **total** sobre a alguien requiere alcanzar una **Marca de Filo 5**, ese personaje **no** podrá resistir órdenes concreta que vayan contra su naturaleza.
- Según lo oscuro y secreto que sea un Conocimiento la **Marca** a conseguir irá **de 1 a 6**; siendo 1 cosas conocidas por muchos, 3 aquellos que solo saben un par de decenas de personas, siendo 5 aquellas cosas que no saben más de 3 personas, y siendo 6 lo que solo saben los Dioses.
- Si un personaje quiere esconderse o seguir a alguien sin ser percibido si intentan detectarle deberá **superar la Marca** establecida (con obtener 1 Filo de más sirve) establecida por el que intenta encontrarle.
- Convencer a alguien de algo (Habilidad de *Persuadir*) dependerá de lo verosímil que sea aquello de lo que se trata de convencer e irá **de 1**(cosas creíbles) **a 5** (cosas increíbles).

EJEMPLOS DE CONFLICTO:

Es posible que el sistema de conflictos parezca muy complicado, pero la verdad es que la mayoría de conflictos que se realizarán serán muy sencillos y no necesitarán de más de una o dos rondas. Los conflictos sociales en los que se trate de convencer, interrogar, intimidar, o negociar con alguien se solventarán con considerable rapidez, sobre todo aquellos en los que participen pocas personas (la mayoría de esos conflictos).

Lo bueno de el sistema es que permite también llevar a cabo conflictos sociales de gran complejidad, cómo una asamblea tribal en la que se discuta entre distintos cursos de acción y haya varias teorías distintas sobre qué hacer. Esos Conflictos serán más complicados, pero es que las situaciones que representan lo son.

Por último nos quedan los combates, estos Conflictos quizás sean los más complicados de todos, pero no son más complicados que muchos sistemas de combate por turnos que existen, y por otro lado el sistema de Conflictos tiene toda una serie de herramientas para facilitar la narración que lo diferencian de los sistemas más clásicos.

A continuación vamos a ver varios ejemplos de Conflictos de distinta dificultad:

***Ejemplo 1 - Conflicto Social**: Aguer-do (jugador) y Gargo (Personaje No Jugador Principal interpretado por el Invasor) están discutiendo que es lo que deben hacer ahora. Aguer-do quiere ir a las tierras íberas a llevar el conocimiento del Ritual de la Furia a sus sacerdotes. Gargo quiere llevar ese conocimiento a Malaka (ciudad aliada a Tarshish). Cómo las intenciones de cada uno están claras (llevar el Ritual a los suyos) el Invasor le propone al jugador que lo solucionen con un Conflicto de*

Persuadir contra Persuadir con una Marca de Filo 5. El jugador acepta. Aguer-do es Normal *Persuadiendo (+1), sin embargo Gargo es un* Buen *Persuadidor (+2). Tiran los dados y Ager-do saca un +3, mientras que el Invasor saca un -1 para Gargo. Aguer-do acumula un Filo de +4 y Gargo un Filo de +1. Ninguno llega a +5, pero sus intenciones no cambian, por lo que entran en la segunda Ronda de Tiradas. Tiran los dados y Ager-do saca un -2, mientras que Gargo saca un +1. Aguer-do acumula un Filo de +3 (ha obtenido un -1 en total, por lo que su Filo ha descendido) y Gargo un Filo de +4 (+1 que tenía +3 de esta Ronda). Ninguno llega a +5, pero sus intenciones no cambian, por lo que entran en la tercera Ronda de Tiradas. Tiran los dados y Ager-do saca un +2, mientras que el Invasor saca un -2 para Gargo. Aguer-do acumula un Filo de +6 y alcanza la Marca y Gargo continua con un Filo de +4. Cómo ha perdido Gargo el Invasor es quien narra el Conflicto, pero el jugador ha obtenido 2 Filos extra (la diferencia entre el Filo Total de Aguer-do y el Filo Total de Gargo es de 2), por lo que podrá hacer que el Invasor introduzca concesiones concretas en la narración, e incluso transformar ese Filo en daño de* MELANCOLÍA *para Gargo. El Invasor narrará cómo ha transcurrido el Conflicto, en el que "Aguer-do ha empezado utilizando argumentos contundentes sobre el poderío militar íbero, pero Gargo ha argumentado con que es su pueblo el que está siendo invadido y ellos necesitan ese arma, un argumento de peso, sin duda. A eso Aguer-do ha respondido con una serie de preguntas ¿Y qué van a hacer tus compatriotas con el Ritual, si no son guerreros? ¿Crees que nos podemos permitir el riesgo de que un arma tan poderosa se pierda? Ante estas preguntas Gargo no ha tenido respuesta, y ha capitulado.*

***Ejemplo 2 - Combate**: Aguer-do (jugador) y Belaur (otro jugador) están infiltrándose en un bosque en la frontera del territorio controlado por los Atalanté. Se han topado con un grupo de 3 Atalanté que ha cazado a un Grifo, dos de ellos lo arrastran y el otro pincha con un Apol'lio cuando intenta soltarse. Han hecho un Conflicto para pasar desapercibidos ante los Atalanté (un Conflicto rápido de* Subterfugio *contra* Buscar *a ganar por el que más Marca obtenga en una Ronda; el Invasor no ha creído que fuese necesario algo más complejo y los jugadores han estado de acuerdo). Llegados a este momento los jugadores le dicen al Invasor que quieren atacar a los Atalanté. Han conseguido colocarse cerca de ellos sin que les oigan (gracias al Filo extra obtenido en el Conflicto para ocultarse), por lo que le indican sus intenciones. Quieren llamar a la Furia justo antes de empezar el conflicto. Aguer-do declara que su intención es matar al Atalanté que lleva la Apol'lio (Marca de Filo 5) y luego a los demás, sin piedad. La intención inicial de Belaur será cortar la red con la que tienen apresado al Grifo (Marca de Filo 3). Tras esto Belaur pretende unirse al combate ayudando a Aguer-do a matar a los demonios azules. Le indican al Invasor que creen que deben tener una Ronda de Tiradas en las que los Atalanté no actúen, ya que les pillan por sorpresa, y el Invasor accede (llamar a la Furia es algo silencioso, por lo que no se darán cuenta del ataque hasta que sea tarde).*

- *Aguer-do transformado tiene* Pelea *(ataca con sus garras) a* Grande *(3), FO 2 (por el* Aspecto de Furia de Leon*) y FD 1.*

Belaur transformado tiene Armas de Filo *(pelea con su* Falcata*)* Grande *(1), FO 1 (el de la Falcata, no ataca con los colmillos de su* Aspecto de Furia de Jabalí*) y FD 1.*

Aguer-do tira los dados y saca un +2 (para un total de +5, +7 por el FO), por lo que mata al Atalanté de la Apol'lio de un solo golpe (y le sobran 2 de Filo del FO que se suman para un Filo Total de 7). Belaur

tira los dados y saca un 0, pero con su +3 es suficiente para liberar al grifo. Y el Filo Total de su Bando aumenta a 10.

Antes de que empieze la siguiente Ronda de Tiradas el Invasor declara las intenciones de los Atalanté (que no han declarado porque no actuaban), que son acabar con los atacantes, ya se preocuparán del Grifo después. Los Atalanté tienen un MORPHO Bueno *(+2), y sacan sus espadas (solo uno llevaba Apol'lio, por suerte para los jugadores…).*

Aguer-do tira los dados y saca un 0 (para un total de +5, FO incluido), veremos que saca el Atalanté para ver qué sucede exactamente. Belaur tira los dados y saca un +2 (para un total de +6, FO incluido). Y el Filo Total de su Bando aumenta a 21.

El Atalanté que pelea con Aguer-do saca un +1, que unido a su +2 y el +1 FO de su espada hacen un +4! Aguer-do lo tiene crudo. El Atlanté que pelea contra Belaur no tiene tanta suerte, sacando un 0 (para un total de +3). El Filo Total de los Atalanté es de 7.

Tras comparar los resultados se ve claramente que Aguer-do y Belaur matan a sus oponentes, pero Aguer-do se queda con una Herida Grave y Belaur con una Herida Media. Cómo han obtenido 14 puntos de Filo más que los Atalanté gastan 7 en eliminar sus heridas, y los siete restantes para evitar que el Grifo les ataque y en hacer que se valla volando (gastan algo de Filo para que parezca que sus heridas no sean tan graves y pueda volar). El Invasor está de acuerdo con esos gastos de Filo y narra la escena tal cómo le han indicado los jugadores.

CAPÍTULO 4: LAS ARTES ARCANAS, DRUÍDICAS Y ESPIRITUALES

La magia existe en el mundo de La Invasión Atalanté y los humanos tienen acceso a ella. En el mundo existen tres tipos de magia. La magia espiritual/divina, que canaliza energías de dioses y espíritus para conseguir sus efectos. La magia druídica, que utiliza la energía de todos los seres vivos para conseguir sus efectos. Y la hechicería, que utiliza la propia voluntad y el conocimiento sobre el auténtico funcionamiento del mundo para lograr sus efectos. De las tres la hechicería es la más poderosa, pero también la que más alto coste exige.

Introducir un usuario de magia en la partida no es algo que se deba tomar a la ligera, ya que pese a que los hechizos son costosos de lanzar, también son poderosos y pueden desestabilizarla, aunque por otro lado al introducir a un usuario de magia se introducen una serie de herramientas que pueden suponer la diferencia entre la vida y la muerte. Incluir a un mago en la partida debe ser realizado por consenso de los jugadores y el Invasor.

De todas formas los usuarios de la magia son probablemente los únicos que comprenden a los Lycaon, ya que así cómo a los Lycaon les posee la Furia poco a poco los usuarios de magia también tienen un grave desequilibrio en sus Humores, que les va destruyendo poco a poco. La magia es poderosa, pero tiene un coste.

ASPECTOS DE LA MAGIA:

La magia es un Arte lento y costoso (en cualquiera de sus vertientes). Los hechizos suelen requerir de largos rituales o de costosos esfuerzos. Pero a cambio los efectos pueden ser muy grandes. Los Aspectos de la Magia son en cierta medida muy similares a los Aspectos de la Furia, solo que cada magia afecta a un Humor distinto.

Magia Druídica (VITALIDAD):
Aquellos celtas que tengan este aspecto tendrán acceso a la magia druídica. Esta les permite adquirir las Habilidades Mágicas de *Adivinación*, *Camino de la Naturaleza*, *Curación* y *Encantamiento*. Este es un Aspecto permanente que no puede ser Invocado.
Requisito: Tener VITALIDAD 6 y ser Celta (celtíbero, lusitano u otro).
Efecto s *positivos*: El Aspecto de Magia Druídica es permanente y no puede ser Invocado.

- Los personajes que tengan este aspecto ganan acceso a las Habilidades Mágicas de *Adivinación*, *Camino de la Naturaleza*, *Curación* y *Encantamiento*.
- Cada vez que quiera lanzar un hechizo (esto es, utilizar una Habilidad Mágica) tendrá que superar una Prueba o Conflicto de la Habilidad Correspondiente y **pagar 1 punto de Determinación**.

Efectos negativos: Este Aspecto tiene un efecto negativo que se activa cuando se falla la Prueba o Conflicto de la Habilidad Mágica pertinente y una serie de efectos negativos que se sufren de manera permanente, y dependen del valor de VITALIDAD del personaje. Los efectos son acumulativos.

- Si se falla el lanzamiento del hechizo (esto es, la Prueba o Conflicto de Habilidad Mágica) la VITALIDAD del personaje aumenta en 1 y la MELANCOLÍA desciende en 1.
- Si tiene VITALIDAD 6 → Sufre -1 a todas las Habilidades de *Etiqueta*.
- Si tiene VITALIDAD 7 → Sufre -1 a todas las Habilidades de *Conocimiento*.
- Si tiene VITALIDAD 8 → Sufre -1 a *Averiguar Intenciones*, -1 a *Persuadir*, -1 a *Voluntad*, y -1 a *Liderazgo*.
- Si tiene VITALIDAD 9 → Sufre -1 a *Averiguar Intenciones*, -1 a todas las Habilidades de *Conocimiento*, -1 a todas las Habilidades de *Etiqueta,* -1 a *Persuadir*, -1 a *Montar* y -1 a *Liderazgo* .
- Si tiene VITALIDAD 10 → En este caso en lugar de resultar poseído por el espíritu del Lycaon el personaje se transforma en un espíritu de la naturaleza que pasa a ser controlado por el Invasor. El espíritu en concreto en el que se transforma depende en gran medida de la personalidad del druida.

Magia Espiritual/Divina (MELANCOLÍA):

Aquellos personajes que tengan este aspecto tendrán acceso a la magia divina o espiritual. Esta les permite adquirir las Habilidades Mágicas de *Adivinación*, *Arte Espiritual*, *Curación* y *Encantamiento*. Este es un Aspecto permanente que no puede ser Invocado.

Requisito: Tener MELANCOLÍA 6 y ser creyente de un Dios o entidad espiritual.

Efecto s *positivos*: El Aspecto de Magia Espiritual/Divina es permanente y no puede ser Invocado.

- Los personajes que tengan este aspecto ganan acceso a las Habilidades Mágicas de *Adivinación*, *Arte Espiritual*, *Curación* y *Encantamiento*.
- Cada vez que quiera lanzar un hechizo (esto es, utilizar una Habilidad Mágica) tendrá que superar una Prueba o Conflicto de la Habilidad Correspondiente y **pagar 1 punto de Determinación**.

Efectos negativos: Este Aspecto tiene un efecto negativo que se activa cuando se falla la Prueba o Conflicto de la Habilidad Mágica pertinente y una serie de efectos negativos que se sufren de manera permanente, y dependen del valor de MELANCOLÍA del personaje. Los efectos son acumulativos.

- Si se falla el lanzamiento del hechizo (esto es, la Prueba o Conflicto de Habilidad Mágica) la MELANCOLÍA del personaje aumenta en 1 y la VITALIDAD desciende en 1.
- Si tiene MELANCOLÍA 6 → Sufre -1 a *Escalar*, -1 a *Montar*, -1 a *Nadar* y -1 a *Vigor*,.
- Si tiene MELANCOLÍA 7 → Sufre -1 a todas las Habilidades de *Etiqueta*.
- Si tiene MELANCOLÍA 8 → Sufre -1 a *Escalar*, -1 a *Montar*, -1 a *Arcos*, -1 a *Armas Contundentes*, -1 a *Armas a 2 Manos*, -1 a *Armas de Filo*, y -1 a *Vigor*.
- Si tiene MELANCOLÍA 9 → Sufre -1 a *Averiguar Intenciones*, -1 a todas las Habilidades de *Etiqueta,* -1 a *Persuadir*, -1 a *Montar,* y -1 a *Liderazgo* .
- Si tiene MELANCOLÍA 10 →El personaje es reclamado por su Dios para que el alma del personaje se una con él. El Dios ha visto lo poderoso que se ha vuelto y quiere esa energía para él, ya que es su alimento.

Hechicería (FLEMA):
Aquellos personajes que tengan este Aspecto tendrán acceso a la Hechicería, que es con diferencia la magia más poderosa que hay. Esta les permite acceder a las Habilidades Mágicas de *Adivinación*, *Arte Mental, Arte Negro, Curación* y *Encantamiento*. Para usar la Hechicería es necesario Invocar este aspecto
Requisito: Tener FLEMA 6.
Duración: El Aspecto puede estar Invocado un número de horas igual al valor de FLEMA del personaje **antes** de Invocar el Aspecto.
Efecto s *positivos*: Para poder lanzar un hechizo con el Aspecto de la Hechicería es necesario Invocarlo.

- Los personajes que tengan este aspecto ganan acceso a las Habilidades Mágicas de *Adivinación*, *Arte Mental, Arte Negro, Curación* y *Encantamiento*.
- Al Invocar el Aspecto para lanzar un hechizo la FURIA del personaje disminuye en 1 y la FLEMA del personaje aumenta en 1.
- Aparte de manera **permanente** recibe un +1 a *Conocimiento (Arte Arcano)*.

Efectos negativos: Estos efectos negativos se sufren de manera permanente, y dependen del valor de FLEMA del personaje. Los efectos son acumulativos.

- Si tiene FLEMA 6 → Sufre -1 a *Buscar*, -1 a *Esquivar*, -1 a *Pelea* y -1 a *Intimidar*.
- Si tiene FLEMA 7 → Sufre -1 a todas las Habilidades de *Conocimiento*.
- Si tiene FLEMA 8 → Sufre -1 a *Buscar*, -1 a *Montar*, -1 a *Arcos*, -1 a *Armas Contundentes*, -1 a *Armas a 2 Manos*, -1 a *Armas de Filo*, y -1 a *Liderazgo*.
- Si tiene FLEMA 9 → Sufre -1 a *Averiguar Intenciones*, -1 a todas las Habilidades de *Etiqueta,* -1 a *Esquivar*, -1 a *Montar* y -1 a *Intimidar* .
- Si tiene FLEMA 10 → El personaje muere consumido por la magia que ha estado utilizando.

HABILIDADES MÁGICAS:

Las Habilidades Mágicas son conocimientos adquiridos que solo pueden tener aquellos que posean el Aspecto adecuado. Cómo todos los conocimientos adquiridos su valor inicial es Terrible, pero pueden aumentarse por medio de los niveles para habilidades que se reciben en la creación de personaje, así como por medio de Determinación.
Las Habilidades Mágicas tiene cada una un **tiempo de ejecución**, que es lo que tarda en lanzarse el hechizo. Este se suele medir en minutos, mucho minutos, en el caso contrario se mide en Rondas de Tiradas.

Adivinación (druidas, hechiceros y sacerdotes):
Esta Habilidad Mágica permite ver el futuro, pero su poder es muy limitado, y el futuro es algo borroso y en movimiento que los humanos no pueden predecir, por lo que el futuro se presenta como algo críptico que se debe descifrar.
Tiempo de Ejecución: 15 minutos.

Ritual: Son muchos los rituales existentes para ver el futuro. Desde observando el vuelo de los pájaros (usado por druidas, sacerdotes vascos y sacerdotes íberos) hasta abriendo un animal y estudiando sus entrañas (usado por sacerdotes tartesios, griegos, egipcios y fenicios). Además sirve para interpretar algún hecho de naturaleza extraña (eclipse, un animal muerto que cae frente a una persona, sueños extraños, etc.).
Uso: Debido al tiempo necesario para utilizarlo raza vez se usará en un Conflicto, sino que por lo general se tratará de una Prueba de dificultad *Buena*.
Efectos:

- Si se pasa la Prueba el Invasor narra el resultado de la Adivinación (de manera críptica, eso sí), y el jugador puede imponer 1 hecho críptico futuro por cada punto de Filo que haya sacado. Ese hecho se deberá cumplir, pero por eso debe ser algo críptico, para que el Invasor pueda interpretarlo de la forma que más le convenga en la partida, aunque debe ser fiel al espíritu con el que se narra el hecho criptico.
- Si se falla la Prueba el punto de Determinación o de FURIA se pierde igualmente.

Camino de la Naturaleza (druidas):
Esta habilidad es única de druidas. Básicamente es la habilidad de convertirse en cualquier animal que se conozca. Utilizarlo ocupa una Ronda de Tiradas (o una Prueba que tiene efecto "instantáneo"). Se cambia de forma, pero se mantienen los Humores del personaje, aunque si se adquieren las capacidades asociadas con la forma, cómo volar para un pájaro, respirar bajo el agua para un pez, etc.
Tiempo de Ejecución: Si se usa en un Conflicto se tarda 1 Ronda de Tiradas en ser ejecutada. Si se trata de una Prueba el cambio es "instantáneo"
Ritual: El hechizo solo precisa de concentración, por lo que no requiere ningún ritual.
Uso: Se puede usar tanto en un Conflicto (lo más común) en el que se tratará de una Marca de Filo 1 y se tirará contra dificultad *Normal*, o si no se utiliza en un Conflicto se tratará de una Prueba de dificultad *Normal*.
Efectos:

- Si se pasa la Prueba o el Conflicto se cambia de forma. Si el animal tiene un arma natural el Filo obtenido se puede utilizar cómo FO del arma (aunque el Invasor tiene la última palabra al respecto de la cantidad de Filo que se puede utilizar de esta forma, ya que no es lo mismo transformarse en un halcón que en un oso, el oso podrá tener mayor FO).
- Si se falla la Prueba el punto de Determinación o de FURIA se pierde igualmente.

Arte Espiritual (sacerdotes):
Este es la habilidad que permite hablar con espíritus, invocarlos y expulsarlos. Su uso requiere mucho tiempo, por lo que no son útiles en combate (aunque por medio de Encantamiento su magia se puede incluir en un objeto que sirva para expulsar al espíritu en combate).
Tiempo de Ejecución: 1 hora.
Uso: Debido al tiempo necesario para utilizarlo raza vez se usará en un Conflicto, sino que por lo general se tratará de una Prueba de dificultad *Buena*.
Efectos: Si se pasa la Prueba o el Conflicto el Filo de esta se puede utilizar de las siguientes formas (debes escoger una antes de lanzar el hechizo).

- Se puede hablar con un espíritu (de un muerto, de un lugar, etc.) durante 1 minuto por cada punto de Filo.
- Se puede invocar a un espíritu. Si se hace esto se debe superar una Prueba de Voluntad de dificultad *Buena,* aunque el Filo obtenido al lanzar el hechizo se suma a esa Prueba. Si se pasa el espíritu obedecerá al personaje tantas horas cómo Filo haya sacado. Si falla la prueba le atacará (los espíritus hacen daño de MELANCOLÍA y usualmente tienen +2 FO). El que invoca un espíritu puede expulsarlo con solo pensarlo.
- Se puede expulsar a un espíritu que no se ha invocado. El Filo que obtenga el personaje al lanzar el Hechizo es lo que debe superar el espíritu para evitar ser expulsado. Si falla se debe marchar (a otro lugar, al reino de los muertos, depende del espíritu).
- Si se falla la Prueba el punto de Determinación o de FURIA se pierde igualmente.

Arte Mental (hechiceros):
Este poder permite al hechicero dominar la mente de otra persona. Solo puede dominar a una persona a la vez. Para poder lanzar el hechizo debe estar mirándola.
Tiempo de Ejecución: 1 Conflicto.
Ritual: Este hechizo no tiene ritual alguno, ya que basta con una mirada.
Uso: Este hechizo siempre es un Conflicto de Arte Mental (dificultad *Buena*) contra Voluntad (dificultad *Buena*). Gana el que primero alcanza una **Marca de Filo 3**.
Efectos:

- Si el hechicero vence en el conflicto domina al objetivo durante tantas horas cómo Filo haya obtenido (mínimo 1 hora). Este deberá obedecer sus órdenes, aunque podrá resistir órdenes concreta que vayan contra su naturaleza (estas se resuelven cómo el Conflicto que se realiza al lanzar el hechizo, pero solo dura una Ronda de Tiradas [salvo que haya empate] y lo gana el que más Filo obtenga).
- Si se falla la Prueba el punto de Determinación o de FURIA se pierde igualmente.

Arte Negro (hechiceros):
Esta Habilidad Mágica permite al hechicero usar magia de una manera puramente agresiva y considerada maligna por la mayoría de usuarios de magia. Este tipo de hechicería puede hacerse sobre un objetivo aunque no se vea, basta con tener algo que haya sido suyo (ropa, pelo, etc.). *Tiempo de Ejecución*: 1 Conflicto.
Ritual: Se necesita o ver al objetivo o tener algo suyo para poder hacerle daño.
Uso: El Hechizo funciona como un Conflicto de Arte Mental (dificultad *Buena*) contra Voluntad (dificultad *Buena*) , gana el primero que alcance una **Marca equivalente al Daño** que el lanzador quiere hacer.
Efectos:

- Si se pasa la tirada el objetivo recibe el daño equivalente a la Marca del Conflicto.
- Si se falla la Prueba el punto de Determinación o de FURIA se pierde igualmente.

Curación (druidas, hechiceros y sacerdotes):
Es el poder de curar por medio de la magia.
Tiempo de Ejecución: 1 hora.

Ritual: El hechizo requiere recubrir el cuerpo en texto mágico (hechiceros), o enterrar el cuerpo (menos la cabeza) durante una hora mientras se reza a su lado (druidas), los sacerdotes tienen cientos de rituales distintos para la curación.
Uso: Debido al tiempo necesario para utilizarlo raza vez se usará en un Conflicto, sino que por lo general se tratará de una Prueba (o Conflicto en extrañas ocasiones) de dificultad *Buena*.
Efectos: Si se pasa la Prueba o el Conflicto el Filo de esta se puede utilizar para curar

- Cura tantas heridas cómo Filo obtenga, sea del tipo de daño que sea, aunque solo puede curar un tipo de daño de una vez.
- Si se falla la Prueba el punto de Determinación o de FURIA se pierde igualmente.

Encantamiento (druidas, hechiceros y sacerdotes):
Esta Habilidad Mágica permite encantar objetos. Esto es, crear objetos mágicos. Al crear un objeto mágico se puede crear un objeto que proporcione bonos a su función (hasta un máximo de +2) y se puede hacer que reproduzca el efecto de un hechizo (en tal caso se deberá lanzar también el hechizo que se quiera reproducir).
Tiempo de Ejecución: 1 día por cada punto de Filo que tenga el hechizo.
Ritual: El ritual de encantamiento es largo y laborioso. El objeto suele ser cubierto con runas mágicas por los hechiceros, suele ser consagrado al dios que se adore por los sacerdotes, y los rituales druídicos son cada uno distinto, y es el objeto el que le "dice" al druida lo que debe hacer cuando lo está haciendo (a negociar por los jugadores y el Invasor, pero será algo druídico y relacionado con la naturaleza).
Uso: Debido al tiempo necesario para utilizarlo raza vez se usará en un Conflicto, sino que por lo general se tratará de una Prueba de dificultad *Normal*.
Efectos: El Filo que se obtiene al usar Encantamiento sirve para.

- Cada +1 Filo proporciona un +1 FO o +1 FD a un objeto (el FO se alinea con un Humor concreto dependiendo de la función del objeto).
- Cada +1 Filo sirve para añadir un efecto equivalente a +1 Filo de otro hechizo (este se debe lanzar aparte, y no se puede incluir en el objeto una cantidad de Filo superior a la que se obtenga en el lanzamiento del hechizo que se quiere incluir).
- Se puede añadir Filo a la tirada de Encantamiento a coste de 1 Puntos de Determinación por cada Punto de Filo.
- Si se falla la Prueba el punto de Determinación o de FURIA se pierde igualmente.

Rituales:

A lo largo del juego se mencionan varios Rituales que porporcionan Aspectos. Estos rituales pueden ser realizados por cualquiera con acceso a la magia, y lo único que necesitan es tiempo. No hace falta llevar a cabo una Prueba o Conflicto para hacerlos, ya que se trata de instrumentos puramente narrativos. Si un personaje encuentra a alguien capaz de hacer el ritual que quiere pasar, y lo convence solo queda narrar el ritual, y el personaje adquiere el Aspecto.

CAPÍTULO 5: LA SECCIÓN DEL INVASOR

El Invasor (que es el nombre que le damos al comúnmente llamado Narrador o Director de Juego) cumple en LA Invasión Atalanté una función similar a la que cumple en otros juegos de rol, aunque tiene ciertas diferencias. En la mayoría de juegos el narrador tiene un poder casi total en la partida, y su palabra es ley. Sin embargo te habrás dado cuenta de que a lo largo del libro decimos en la mayoría de situaciones que las cosas se deciden por negociación entre jugadores e Invasor.

En La Invasión Atalanté el Invasor comparte sus funciones narrativas con el resto de jugadores. Si, el diseña los rasgos generales por donde transcurrirá la trama, pero esta será modificada en gran cantidad de ocasiones por los elementos que pueden introducir los jugadores (de todas formas el Invasor tiene la última palabra para evitar que los jugadores revienten la trama y acaben con la partida sin saberlo). Cómo si de un Director de Cine se tratase escoge que escenas se narran y cuando, marca el ritmo narrativo; aunque los jugadores tienen mucho que decir en eso, igual que los actores de la película influyen en el ritmo narrativo de esta con su interpretación.

La labor principal del Invasor es preparar la historia y desarrollarla. El principal objetivo que debe tener en mente al preparar una historia es que todos los jugadores (el incluido) se diviertan. Esto es un juego, y si los participantes no lo pasan bien no tiene sentido que jueguen. Para esto debe tener ciertas cuestiones en mente a la hora de desarrollar la partida:

- **Si los jugador es están ya creados a la hora de diseñar la partida el Invasor debe asegurarse que todos los jugador es tengan algo que hacer en la trama**, algo que aportar. Si conoce a las personas que interpretarán a esos jugador es deberá además en la medida de lo posible ajustar lo que cada uno de los jugadores puede hacer a los gustos del jugador que lo interpreta. La labor de Invasor es más divertida y satisfactoria cuando los demás lo pasan bien. Pero esto no quiere decir que el Invasor deba ser un Invasor mamá que proteja de todo mal a los jugador es, todo lo contrario, ya que si no los pone en peligro no hay emoción y por lo tanto diversión.

- **Si los jugador es no están creados a la hora de diseñar la historia que se quiere contar el Invasor deberá entonces supervisar la creación de los jugador es**, para que todos tengan algo que hacer en la historia y así disfruten más de la partida, tal como se ha indicado más arriba.

- **Debe hablar con el resto de jugadores, preferiblemente en grupo justo antes de crear los personajes, que clase de historia están interesados en jugar**. Muchas son las posibilidades narrativas de la Invasión Atalanté, pero si el Invasor y los jugador es no quieren contar la misma clase de historia la diversión de alguna de las partes se verá considerablemente resentida, por lo que es recomendable que se establezca el tema y tono de la partida de antemano. Los Invasores que conozcan mucho a sus jugadores quizá no necesiten hablar esto, pero de todas formas lo recomendamos pues puede proporcionar ideas muy interesantes de por donde llevar las cosas.

- **Estar siempre dispuesto a variar la trama**. El cine, la literatura y el cómic son estructuras narrativas lineales, en las que una acción lleva a la siguiente, que lleva a la siguiente. Muchas veces las partidas de rol se estructuran de esa manera, de tal forma que si no se hace algo o se consigue una pista concreta la partida no puede avanzar. Luego existen directores que quieren contar una historia concreta, y tienen en su cabeza cómo deber suceder las cosas y no dejan que los jugadores exploren otras posibles soluciones al problema. Nosotros creemos que esas maneras de dirigir (la narrativa lineal y la "mano divina que reconduce a los jugadores al camino correcto") están equivocadas, ya que los juegos de rol son estructuran narrativas no lineales (cómo muchos videojuegos, los libro-juegos en menor medida, y aunque pueda parecerle extraño a alguno las páginas web), esto es, son estructuras narrativas no preestablecidas en las que existen distintas formas de resolver una trama dependiendo de la interacción con el receptor de la obra. No solo eso, sino que la Invasión Atalanté tiene una considerable cantidad de herramientas para que los jugadores puedan cambiar la trama y lo que sucede, así que el Invasor no debe amilanarse ante los cambios. De hecho un buen Invasor se aprovechará de esos cambios para hacer la partida aún más interesante y divertida para todos.

- **No olvidar nunca que los juegos de rol son colaborativos**. Con esto no queremos decir que los jugadores colaboren para lograr un objetivo concreto (algo habitual, pero no necesario), sino que los jugadores (Invasor incluido) colaboran para contar una historia. El Invasor creemos que no debe adquirir la pose de "entidad divina que controla firmemente todo lo que sucede en la partida", sino que más bien debe ser un organizador, un árbitro, capaz de mediar entre lo que él quiere contar, lo que los jugadores quieren contar y lo que el azar dictamina. El Invasor debe ser capaz de encontrar un equilibrio entre estos tres factores, evitando en la tiranía de los dados (que por culpa de una tirada pasen cosas que no sean divertidas), la tiranía de los jugadores (evitar que los jugadores se salgan con la suya siempre sin esfuerzo; en muchas ocasiones deben salirse con la suya, pero no siempre, y cuando lo hagan debe haberles costado, para que así valoren más la victoria) y para evitar su propia tiranía (la más difícil de evitar, y la mejor manera de hacerlo es hablar con el resto de jugadores para asegurarse que la historia que se está contando es lo que tenían en mente, y fijarse en los pequeños detalles que le dicen al Invasor si sus jugadores lo pasan bien o no).

- **El Invasor debe esforzarse en actuar, en interpretar**. Si quiere que los jugadores entren en situación e interpreten la mejor manera que hay es interpretando él. Es interesante desarrollar distintas maneras de hablar para los personajes importantes Para los personajes secundarios y para aquellos que se vea obligado a improvisar puede escribir en una hoja una lista de tics o manías (carraspear, pasarse la lengua entre los dientes, decir "mmm" antes de cada frase, acabar las frases en las que sea pertinente con "creo yo", que cada vez que alguien diga algo su primera respuesta sea "¿Siiiii?"o "¿Cómo?", etc.) que un personaje puede tener; cuando interprete a personajes improvisados solo tiene que escoger una manía de la lista y aplicarla a ese personaje. Si el Invasor se esfuerza en interpretar de manera diferente a sus personajes, intentando dotarlos de personalidad propia el resto de jugadores no tardarán en seguir su ejemplo.

Es posible que todo esto que te estamos diciendo te parezca muy difícil, pero tranquilo, ser Invasor es una habilidad que se aprende por medio de la práctica, así que no debe desanimarte no lograr lo que aquí decimos en las primeras partidas. Continúa intentándolo y ya verás cómo resultas gratamente recompensado.

La labor del Invasor es la más difícil, y es la que más trabajo y preparación requiere, pero a la larga es con diferencia la más satisfactoria. Simplemente hay que insistir y no dejarse derrotar si las primeras partidas no salen cómo uno quiere. En la perseverancia está la clave; aquel que quiera dirigir una partida de La Invasión Atalanté no debe desanimarse si no consigue lo que quiere al principio. Debe perseverar, pues, cómo ya se ha dicho, son las victorias que cuestan de alcanzar las que más recompensan.

CEDIENDO A LA FURIA

Este es uno de los aspectos más importantes del juego. Representar cómo los jugadores se ven obligados a sacrificar una parte de su ser para salvar a la humanidad. Pero ceder y perder humanidad ante la Furia que el Lycaon representa no solo es perder unos cuantos números en las Habilidades a medida que la Furia va poseyendo al personaje. Es mucho más que eso.

Cada pérdida de Habilidad representa una capacidad disminuida del personaje por que se está volviendo mucho mas bestial, y ya no es capaz de desarrollar un cierto tipo de habilidad adecuadamente. Pero no solo refleja una pérdida de inteligencia a favor de una astucia animal, ya que cómo se puede ver va perdiendo también capacidades físicas. Cada vez le resulta más difícil manejar objetos. A veces se descubre mirando su mano sin saber para qué sirve y cómo utilizarla.

Los jugadores no deben limitarse a apuntar en su hoja de personaje lo que le sucede a este cada vez que invocan la Furia. Deben interpretarlo. Ese es el drama principal del juego, un grupo de gente que para salvar a la humanidad se ve obligado a perder todo aquello que les hace humanos. Y por eso los jugadores deben interpretarlo. Sus personajes se volverán más violentos y salvajes, cada vez serán menos capaces de comunicarse apropiadamente, cada vez sus pensamientos serán más básicos e instintivos. Cada vez serán más parecidos a un animal que a una persona. Y no solo será una cuestión de los que le pase a su alma y a su inteligencia, sino que también afectará a su aspecto.

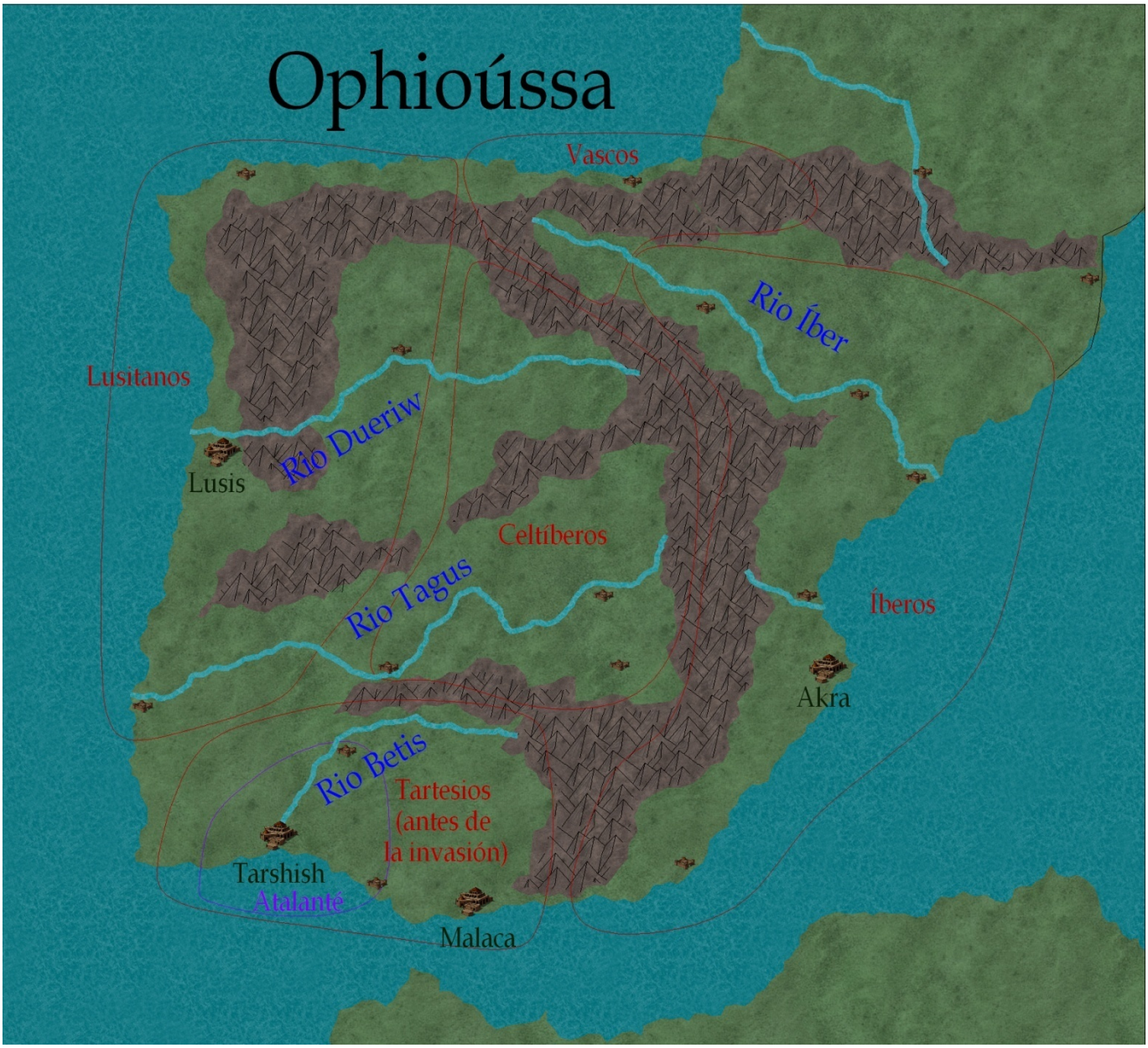
Recuerda lo que dijo Friedrich Wilhelm Nietzsche:

"Quien con monstruos lucha cuide de convertirse a su vez en monstruo. Cuando miras largo tiempo a un abismo, el abismo también mira dentro de ti".

CAPÍTULO 6: OPHIOÚSSA

OPHIOÚSSA (tierra de serpientes), es el nombre más antiguo que nos ha llegado para la península ibérica, y era cómo no llamaban los griegos hasta la generalización del término Iberia. Aunque recientes teorías afirman que Span-ya (isla norteña de los forjadores de metales) es el nombre que nos daban los Fenicios mucho antes de que los griegos nos conociesen. Nosotros hemos decidido utilizar Ophioússa, entre otras cosas porque la península en La Invasión Atlanaté es realmente un nido de serpientes. Iberia lo utilizamos para la zona en la que viven los íberos, y Span-ya nos parece demasiado similar al nombre actual. Ophioússa tiene un cierto nombre a tierra de fantasía, pese a ser un nombre real, por eso nos hemos decidido por ese nombre.

Mucha de la información de este capítulo proviene de Wikipedia, y además ha sido modificada para servir a los intereses del juego; no esperes que se ajuste a la realidad, solo que se inspire en ella.



LOS PUEBLOS ÍBEROS:

Los Pueblos íberos son realmente una mezcolanza de distintos pueblos que comparten lenguaje y religión (aunque esta última con considerables diferencias). Y así cómo los Tartesios tenían un centro de poder y los Lusitanos tienen Lusis los íberos no tienen nada similar, siendo el puerto griego de Akra lo más parecido a un centro de poder en toda la denominada zona Ibera.

Los íberos viven en la zona del río Íber (aunque las partes más altas de este están ocupada por los vascos) y en la costa mediterránea. Son un pueblo muy belicoso, por lo que es habitual que las distintas tribus y pueblos están en guerra entre ellos. De todas formas los íberos son pragmáticos, e intentas que sus guerras no afecten al comercio, por lo menos al extranjero.

Los íberos son muy valerosos, y no le temen a la muerte en combate, además de ser extremadamente leales: tienen un ritual mágico, llamado Devoti, que es un juramento consagrado a algún Dios, al cual ofrecen su vida por la de su señor (a aquel al que se consagran) y quedan ligados a él hasta que muera. Esta "guardia personal" jamás sobrevive a su jefe, ya que tanto si ganan, como si no, si su señor muere, ellos también lo hacen en el mismo instante. A cambio de unirse así a un señor estos guerreros reciben una bendición divina.

Los iberos son una cultura avanzada; aunque no tanto cómo Tartessos en lo militar y en lo estratégico son muy superiores. Sus ejércitos son los más organizados de la península, pues aunque no cuentan con una indumentaria y armamento uniforme tienen una fuerte jerarquía militar (muy ligada a su estructura social, pues son gobernados por una casta de nobles-guerreros), y luchan en formaciones cerradas que resultan muy difíciles de romper. El armamento del guerrero ibero, no es ni mucho menos regular, pero es muy similar independientemente de las distintas tribus.

CORAZAS Y PROTECCIONES:

Armadura de Anillas: está protección llegó a manos de los iberos, por la influencia de los celtas, y consiste en anillar a un anillo de metal otros anillos y estos anillos a otros y así sucesivamente. Esta protección, aunque un poco pesada, ofrece mucha movilidad y una buena protección contra los tajos. Suele cubrir desde el cuello hasta la pierna. +1 FD

Armadura Circular: la armadura por excelencia de los iberos es una simple pero efectiva coraza que cubre las partes más vitales (pecho y espalda). Se pone sobre una especie de coraza de cuero y sobre una superficie acolchada para amortiguar los golpes contra el cuerpo al pararlo. Está decorada

normalmente con una cabeza de lince, un animal sagrado, vinculado con el mundo de los muertos, haciendo ver que el dios del inframundo les protege ya la muerte huye de ellos. +1 FD

Caetra: El escudo propio de los iberos, un escudo circular no muy grande, que se sujeta al cuerpo del soldado mediante unas cuerdas, o tiras de cuero, que pasan por el hombro y que otorgan gran movilidad para combatir por el terreno tan irregular de la península. Este escudo puede tener variaciones en su protección metálica delantera. +1 FD

Escudo Ovalado: también utilizan un escudo ovalado, parecido al de los celtas. Ofrece muy buena protección contra las infanterías pesadas. Estos escudos están adornados con símbolos y colores, sobre todo en el ovalado, en el que sus símbolos son un emblema por el que se reconoce a los iberos. +1 FD

ARMAS:

Arcos: Los iberos usan arcos, aunque prácticamente los relegan a la caza de animales. La honda es el arma a distancia favorida de los iberos. +1 FO

Espada íbera: La espada ibera por definición (la que el imperio romano adoptará para sus legiones y que bautizaron como *gladius hispaniensis*, o sea, "espada española"). Es un arma simple pero de gran calidad, y que los iberos utilizan para "pinchar" al enemigo, cuando avanzan en formación y cuando el enemigo se descubre, aunque también se emplea para asestar "tajos". Esta espada no es muy grande, lo que le otorga una gran movilidad en las batallas, cuando el espacio escasea. La hoja se puede utilizar por los dos lados y por la punta (al contrario que la falcata, que sólo se utiliza por un lado), para dar un golpe cortante, o de punta para atravesar al enemigo. Su forma no es recta de la base a la punta, sino que se estrecha ligeramente hacia el centro y de nuevo, antes de llegar al extremo, se estrecha para conformar la punta. La empuñadura de esta arma forma un disco en su parte central y después otro medio disco en el extremo, así se favorece el agarre de la espada. Esta espada tiene muchas variantes, tanto por parte de las tribus ibéricas con influencia celta, o las propias tribus celtas de la península, aisladas de las tribus celtas del resto de Europa: estos modelos se diferenciaban sobre todo por su empuñadura, que podría acabar en dos esferas, en una, etc. +1 FO

Falcata: La espada favorita de los guerreros íberos, aunque solo la tienen los mejores guerreros. Esta espada se crea dejando el hierro oxidar, hasta que sólo quedase su núcleo más puro, lo que ofrece una dureza enorme a la espada. Después, se funde y se le da la curvatura, (no todas tienen la misma curvatura) y el tamaño del propio brazo del guerrero; es decir, cada "falcata" es un arma única, ya que varía según la longitud del brazo de su portador. La medida se toma desde el dedo corazón hasta el codo del brazo del guerrero. Su hoja se utiliza para pinchar con la punta y para dar tajos por la parte inferior de la espada. Las empuñaduras de estas armas, tienen forma de cabezas de animales, como caballos y aves. Forman un óvalo que rodea la mano y que se cierra en la parte de los nudillos, para poder dar golpes con la empuñadura si es preciso, pero se hace, sobre todo, para proteger la mano de los ataques con espada de los enemigos. +1 FO

Honda: este arma simple y arcaica, a simple vista puede parecer poco menos que inofensiva, pero no es así, un proyectil lanzado por un hondero, es capaz de matar de un único golpe al enemigo. La fuerza centrífuga de la que se vale la honda, sumada al peso de los proyectiles, que son lanzados a la

vez y en gran número, puede hacer estragos en las líneas enemigas. Los proyectiles pueden ser de barro, piedra, e incluso de metal. Los proyectiles pueden ser redondos y con forma ovalada, y los guardan en un zurrón sujeto a la cintura. +1 FO

Lanzas: Las lanzas son armas muy presentes en los ejércitos iberos, tanto las de cuerpo a cuerpo como las arrojadizas. Las lanzas suelen tener dos puntas, la principal en la parte superior y la secundaria, más pequeña y débil, en su parte inferior, que se utiliza para pinchar al enemigo cuando cae al suelo, o cuando se rompe la punta principal. +1 FO

ASENTAMIENTOS ÍBEROS:

Las ciudades iberas están construidas en cerros altos que les dan una importante ventaja frente a los enemigos. Están amuralladas por muros de piedras y adobe, sobre los que se intercalan torres de vigilancia y las puertas a la ciudad. Estas ciudades lo son todo para sus habitantes, dentro tienen sus casas que suelen ser de planta rectangular y están hechas de adobe sobre una base de piedras a modo de cimientos. Las ciudades están bien organizadas, tienen calles asfaltadas de piedras, sobre las que pueden circular mejor los carros, y a ambos lados de éstas hay aceras, de apenas un metro, por las que transitan los habitantes.

Cuando las ciudades caen frente al enemigo, la población huye hacia las fortificaciones que tienen como último refugio. Los ciudadanos de las mismas tribus, e incluso de otras, suelen ayudarse cuando hay algún conflicto (dejando a los guerreros las enemistades, ellos se ven cómo los que realmente sufren). Las ciudades de todas las tribus tienen un contacto permanente, e incluso contratan gran número de soldados para sus guerras. Al mando de las ciudades se encuentra un consejo de nobles guerreros, que toman las decisiones importantes.

SOCIEDAD

La sociedad ibera, está fuertemente jerarquizada por varias castas sociales muy dispares, todas ellas con una perfecta y bien definida misión para hacer funcionar correctamente la sociedad.

- La casta guerrera: La casta de nobles-guerreros es la que cuenta con más prestigio y poder
- La casta sacerdotal: Las sacerdotisas gozan de gran prestigio, ya que son las que están en continuo contacto con los dioses, aunque también hay hombres que desarrollan una tarea mística.
- La casta artesanal: Otra de las castas es la de los artesanos, apreciados porque de ellos salen los ropajes con los que se visten y resguardan del frío, los que elaboran calzado, los que modelan vasijas en las que guardar agua y alimentos y, sobre todo, por ser los que les hacen armas y armaduras. La íbera es una sociedad belicosa.
- Otras castas: Finalmente esta lo que se puede llamar "el pueblo llano", gente de distintos oficios que se dedican a los trabajos más duros.

RELIGIÓN:

Los íberos adoran principalmente a *Ashtarté* (vida, madre naturaleza, fecundidad, amor, guerra y placeres carnales, es la misma Asthar de los tartesios, aunque los íberos la representan cómo mujer alada y le añaden un aspecto guerrero), a *Erythia* (diosa de la luna, el anochecer y la oscuridad), y adoran a espíritus animales (los *Lycaon*), principalmente de *toro*, *jabalí*, *oso pardo*, *lobo* y *león*. Algunos adoran también a los espíritus de los *ciervos* (pero estos no proporcionan la Furia, por lo que nadie se ha unido a ellos), aunque los adoran cómo guardianes de las almas de los muertos (y se encuentran estatuas de ciervos en los túmulos de los más ricos). Los *Grifos* y las *Esfinges* (comunes en las montañas de la península) también son adorados por algunas tribus de íberos.

NOMBRES ÍBEROS:

Los nombre íberos suelen estar formados por dos palabras. El nombre propiamente dicho y usualmente un sufijo (-to, -ko, -bo,- do, -ke y –i son sufijos comunes). A continuación proporcionamos una lista de nombres: Abar, Aibe, Aile, Ain, Aitu, Aiun, Aker, Albe, Alor, An, Anar, Arbi, Arki, Ars, Asai, Aster, Atin, Atun, Aunin, Aur , Austin, Baiser, Balar, Balke, Bartas, Bas, Bastok, Bekon, Belaur, Beles, Bels, Bene, Ber, Beri, Beron, Betan, Betin, Bikir, Bilos, Bin, Bir, Bitu, Biur , Bolai, Bones, Bor, Bos, Botón, Boutin, Ekes, Ekar, Eler, Ena, Esto, Eten, Eter, Iar, Iaun, Ibes, Ibeis, Ike, Ikor, Iltir, Iltur, Inte, Isker, Istan, Iunstir, Iur, Kaisur, Kaker, Kaltur, Kani, Kares, Karko, Katu, Kere, Kibas, Kine, Kitar, Kon, Koro, Kors, Kules, Kurtar, Lako, Laur, Leis, Lor, Lusban, Nalbe, Neitin, Nerse, Nes, Nis, Nios, Ortin, Sakar , Sakin, Saltu, Sani, Sar, Seken, Selki, Sike, Sili, Sine, Sir, Situ, Soket, Sor, Sosin, Suise, Taker, Talsku, Tan, Tanek, Tar, Tarban, Tartin, Tas, Tautin, Teita, Teker, Tibar, Tiker, Tikirs, Tikis, Tileis, Tolor, Tuitui, Tumar, Tur S, Turkir, Tortin, Ulti, Unin, Urke, Ustain.

TRAS LA INVASIÓN:

La invasión ha sorprendido a todos los pueblos de la península. Pero los íberos son los más preparados para la guerra, por lo que su sociedad no ha sufrido muchos cambios para adaptarse a lo que sucede. De hecho solo los pueblos más al sur de la zona íbera saben realmente lo que está pasando, ya que son quienes están recibiendo refugiados. Los del norte saben que una guerra está empezando en el sur contra unos extraños invasores, pero desconoces de que se trata, ni saben nada de sus intenciones.

Por otro lado la situación en los pueblos del sur es mucho peor. Los rumores negativos son uno de los peores elementos en una situación de guerra, y en este caso lo que cuentan los refugiados tartesios es tan espantoso que ni siquiera necesita ser adornado cuando es transmitido. Cómo resultado de esto el "pueblo llano" está preocupado, y dada vez más y más gente decide que es momento de visitar a sus familiares del norte.

Pero la situación está en manos de capaces guerreros. El ritual que *Aguer-do* (un conocido jefe mercenario) ha traído les proporciona un arma contra los Atalanté. Los líderes de los distintos asentamientos de la zona se han reunido y han decidido que deben compartir el conocimiento de ese ritual con el resto de pueblos si quieren sobrevivir a ese inhumano invasor, y a tal efecto se ha despachado a varios grupos de guerreros Lycaon (que llevan un sacerdote o hechicero que sabe hacer el Ritual) para que se pongan en contacto con la mayor cantidad de pueblos posibles y les enseñen el

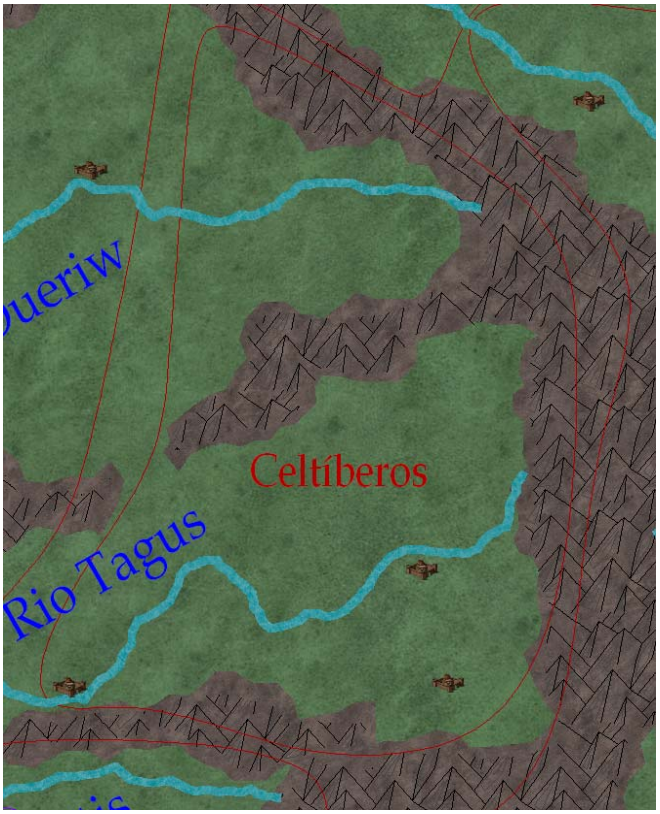
Ritual. Esta es una misión inicial perfecta para un grupo de jugadores, además, a medida que se vayan dando cuenta de lo que supone la Furia será interesante ver cómo reaccionan a su misión de enseñar y difundir la Furia entre los pueblos…

Celtas:

Los pueblos celtas de Ophioússa son descendientes de celtas que emigraron de la Galia. Son un pueblo variado, pero que mantiene una cierta cohesión lingüística y cultural. Los celtas viven en casas cuadrangulares (redondas hacia el norte) de piedra de un solo piso. Se visten de lana y cuero, y gustan de usar colores variados en una misma prenda, principalmente a cuadros. Son muy dados a llevar joyas.

Los celtas de la península pertenecen a distintos grupos, pero los dos más importantes son los Lusitanos y los Celtíberos. Pese a las diferencias entre estos grupos la lengua Lusitana y la Celtíbera son tan parecidas que dos personas hablando esas lenguas se pueden comprender (siempre que hablen con lentitud).

Celtíberos:



Los celtíberos son un pueblo mucho más violento que los Lusitanos (quizás por su influencia íbera). Son una sociedad de aristócratas guerreros, altamente jerarquizada y que también hace uso de la Devoti. Famosos en combate por su fiereza y por no rendirse nunca. Poco a poco los comerciantes se han hecho también un lugar importante en la sociedad, y se podría decir que junto a druidas y aristócratas-guerreros son los que ostentan el poder en la sociedad celtíbera.

Los celtíberos viven en las partes superiores de los ríos Tagus (Tajo) y Dueriw (Duero), y en la zona que los conecta. Los celtíberos son un pueblo unido (en comparación con los íberos), y aunque tienen muchas tribus distintas estas se encuentran unida en la llamada Liga Tribal, cuyas decisiones son generalmente acatadas por las tribus, aunque esta no tiene ningún poder real para aplicar sus decisiones.

Corazas, protecciones y armas:

Los celtíberos utilizan las mismas armas que los íberos, aunque hacen un uso mucho más extenso de la lanza que de las espadas.

ASENTAMIENTOS CELTÍBEROS:

Los celtíberos tienen varios tipos de asentamientos. Las tribus más poderosas viven en ciudades en toda regla, dirigidas generalmente por un consejo de los guerreros más ancianos (aconsejados por los druidas, claro).

Los otros tipos de asentamientos más comunes (y más pequeños) son los castros. Estos poblados fortificados no tienen calles que formen ángulos rectos. Las casas son principalmente de paja y barro; el techo es de ramaje, barro y varas largas. Fundamentalmente son estancias únicas. Se sitúan en lugares protegidos naturalmente (alturas, revueltas de ríos, pequeñas penínsulas), cerca de fuentes y terrenos cultivables y en el límite entre estos y zonas más altas de pastoreo.

Los castros están protegidos por uno o más fosos, parapetos y murallas que bordeaban el recinto habitado, pudiendo tener en sus accesos un torreón que controlaba las vías de entrada al mismo o en otro lugar estratégico. En tiempo de conflictos, las gentes que viven en campo abierto se trasladan a los castros más cercanos con el fin de garantizar su seguridad. Asimismo pueden tener otras finalidades como la de control del territorio, vigilancia de sembrados, etc.

Su situación en el territorio respecto a otros castros está muy bien planificada, permitiendo la comunicación por señales entre ellos a modo de red defensiva.

SOCIEDAD:

La sociedad celtíbera no está tan jerarquizada cómo la íbera, pero sigue más o menos los mismos principios. Aunque no tiene castas se pueden identificar grupos sociales muy similares a los de la sociedad íbera. Guerreros-nobles (que son los dueños de los rebaños más grandes, y los ganaderos suelen ser jornaleros suyos), druidas, artesanos y comerciantes y el resto.

RELIGIÓN:

Los celtíberos aunque también tienen druidas con las mismas funciones que los lusitanos (y la misma organización) adoran a otros dioses. Cerunno (el Astado, dios de la abundancia, la naturaleza y los animales salvajes), Belenus (dios de la agricultura con aspecto solar), Teutates (dios de la guerra y la protección), Taranis (dios de la tormenta, el cielo y el trueno, dios temido) y Esus (dios de los depredadores, de la sangre y los bosques, dios malvado y ávido de sangre).

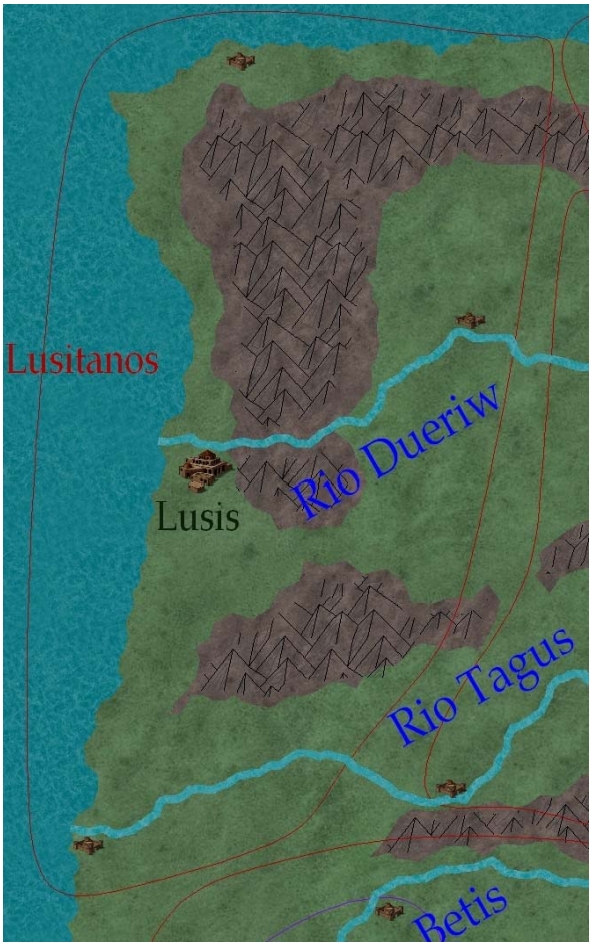
NOMBRES CELTÍBEROS:

A continuación incluimos una sere de nombres celtíberos: Tirikantam, Berkunetakam, Tokoitoskue, Sarnikio, Kue, Sua, Kombalkez, Nelitom, Nekueto, Uertaunei, Litom, Nekue, Taunei, Litom, Nekue, Masnai, Tizaunei, Litom, Soz, Auku Arestalo, Tamai, Uta, Oskues, Stena, Uerzoniti, Silabur, Sleitom, Konskilitom, Kabizeti, Kantom, Sankilistara, Otanaum, Tokoitei, Eni, Uta, Oskuez, Boustomue, Koruinomue, Makasiamue, Ailamue, Ambitiseti, Kamanom, Usabituz, Ozas, Sues, Sailo, Kusta, Bizetuz, Iom, Asekati, Ambitinkounei, Stena, Uertai, Entara, Tiris, Matus, Tinbituz, Neito, Tirikantam, Oisatuz, Iomui, Listas, Titas, Zizonti, Somui, Iom, Arznas, Bionti, Iom, Kustaikos, Arznas, Kuati, Ozias, Uertatosue, Temeiue, Robiseti, Saum, Tekametinas, Tatuz, Somei.

Tras la invasión:

Los celtíberos serán avisados rápidamente por uno de los grupos que despachan los íberos, y gracias a su organización centralizada puede prepararse y realizar el Ritual en sus mejores guerreros con rapidez. Eso sí, si los jugadores quieren interpretar la historia del grupo de íberos encargados de expandir el Ritual de la Furia esto no habrá sucedido aún.

Lusitanos:



Los Lusitanos son un pueblo que responde mucho mas al concepto que tenemos ahora de los celtas. Son un pueblo mucho más pacífico que los celtíberos (aunque esto no signifique que no sepan defenderse, cómo todos los pueblos celtas son magníficos luchadores).

Los lusitanos viven en las tierras que se encuentran entre las partes finales de los ríos Dueriw y Tagus. También viven en la zona noroeste de la península, desde donde mantienen un considerable comercio con sus compatriotas celtas de la Galia.

Las costas lusitanas se destacan por que en ellas vive una antigua y gigantesca criatura serpentina de brillante inteligencia y capaz de hablar. Si el “dragón lusitano” (cómo se le llama) se le aparece a un barco este debe pagar un tributo en carne y vino para evitar ser destruido. Si se paga el dragón se come la carne y se bebe el vino, tras lo que se despide amablemente y se marcha.

Corazas y protecciones:

Los lusitanos muchas veces no llevan armaduras y van con el pecho descubierto (realmente con el cuerpo untado de grasar para asustar a los enemigos al mismo tiempo que dificultaban que les agarrasen). Cuando llevan armaduras suelen ser:

Armadura de Anillas: Consiste en anillar a un anillo de metal otros anillos y estos anillos a otros y así sucesivamente. Esta protección, aunque un poco pesada, ofrece mucha movilidad y una buena protección contra los tajos. Suele cubrir desde el cuello hasta la pierna. +1 FD

Corazas: Los lusitanos utilizan una especie de coraza muy similar a la que usan los íberos, si bien es un poco más ajustada. Solo los más poderosos tienen una. +1 FD

Cueros: Los más pobres simplemente tienen una armadura de cuero endurecido. Eso si, estas armaduras suelen tener dibujos de gran exquisitez. +1 FD

Escudo Ovalado: Ofrece muy buena protección contra las infanterías pesadas. Estos escudos están adornados con patrones cuadrados y con símbolos de animales. +1 FD

ARMAS:

Los lusitanos, aparte de una variación de la espada íbera utilizan también:

Lanzas: Las lanzas son armas muy presentes en los ejércitos celtas, sobre todo pequeñas lanzas de metal destinadas para su uso cuerpo a cuerpo. +1 FO

Javalinas: El arma predilecta de los Lusitanos. Son maestros con la jabalina, lo que los convierte en peligrosos enemigos, pues pueden dedicarse a atacar a distancia provocando muchas mas bajas de las que sufren ellos. Esto, unido a las tácticas de guerra de guerrillas que dominan es lo que les permitirá resistir a los romanos tanto tiempo (si la humanidad sobrevive hasta ese punto, claro). +1 FO.

Espadas a 2 manos: Diseñadas para acabar con los enemigos con mayor armadura, las espadas a 2 manos celtas ya son armas muy poderosas. +1 FO.

ASENTAMIENTOS LUSITANOS:

Los lusitanos viven primodialmente en castros, muy similares a los de los celtíberos. Aunque tienen una ciudad Lusis (en la desembocadura del Dueriw), pero esta no es más que un castro gigantesco.

SOCIEDAD:

La organización lusitana es una organización familiar-tribal basada en las clientelas. No tienen una estructura jerarquizada, salvo la que proporcionan los druidas, pero estos han demostrado en más de una ocasión que son capaces de movilizar a todos los Lusitanos si hace falta.

Son amantes de los juegos. Celebran carreras de caballos, así como demostraciones de habilidad poética, enfrentándose bardos y cuentistas entre sí. La narración de historias es muy importante entre los celtas, y los druidas (y bardos, que son como druidas menores en muchos sentidos) son los encargados de guardar las historias de los antepasados.

Los viandantes que recorren las aldeas y los establecimientos celtas, reciben una atención especial por parte de sus huéspedes, pero deben aguzar el ingenio para contentar sus ocios con leyendas (pertenecientes a su cultura o a su región) a la luz y al calor del hogar.

Es de destacar que el vino tiene un importante significado en la cultura lusitana, y su consumo se prodiga en festines y celebraciones.

RELIGIÓN:

Los Lusitanos adoran a Endovelicus (dios de la salud y la seguridad, su dios principal), la diosa Ataegina (renacer, primavera, fertilidad, naturaleza y curación) y Runesocesius (dios de las jabalinas, arma favorita de los lusitanos, de lo marcial y la guerra). Los druidas lusitanos se encargan de la adoración a esa trinidad, así como a los espíritus de los muertos, y son una religión organizada. Aparte

de celebrar el culto y servir de guardianes de conocimiento debido a lo organizado de su religión muchas veces hacían de mediadores y mensajeros en las disputas inter-tribales.

NOMBRES LUSITANOS:

Aderyn, Aeronwen ,Ahearn ,Aidan, Alair, Alroy, Aneurin, Angwen, Arabus, Baban, Babi, Bach, Bachgen, Bachgennyn, Barris, Bedelia, Bedwyr, Beven, Beynon, Bowen, Bran, Cadarn, Cadeyrn, Cadfan, Cadifor, Cadno, Cadwaladr, Caer, Canlyn, Cannu, Cantor, Captan, Cariad, Caronwyn, Carys, Castan, Cath, Ceinlys, Eachan, Ednyfed, Edryd, Eiros, Elaeth, Eurfyl, Ellan, Vannin, Eurwyn, Eilwen, Elwyn, Fearguis, Ferdaid, Fionn, Fionna, Gaeleg, Gairdh, Garth, Gavin, Geamhradh, Gille, Glyn, Hafgan, Hagan, Haley, Harkin, Heddwyn, Hen, Was, Hen, Wyneb, Heremon, Iachus, Iago, Iain, Ialach, Iarfhlaith, Iarla, Iau, Ibor, Idris, Ifor, Iestyn, Imar, Innis, Jago, Jakez, Jammes, Jarlath, Jenna, Laoch, Leodhais, Liam, Llachar, Llyn, Mack, Maebh, Maggidh, Maire, Mairte, Mallaidh, Manus, Matghdean, Meghan, Odgar, Odhrán, Ofydd, Og, Ogma, Oidhche, Oisin, Oistin, Ol, Saidear, Samhain, Sealgair, Sean, Seodag, Seonag, Seonaid, Seorais, Tad, Tairneach, Tearlach, Tighearnan.

TRAS LA INVASIÓN:

Los lusitanos se enterarán rápidamente de la invasión gracias a los refugiados tartesios que llegarán a su territorio, pero hasta que no lleguen los íberos y les enseñen el ritual de la Furia.

Aunque claro, los druidas conocen de muchas criatúras mágicas (cómo el dragón, o la lamias que viven en las montañas) que pueden ser de gran ayuda en la lucha. Además, hay una leyenda que cuenta que Runesocesius escondió en un lago subterráneo una magia poderosa que servirá a aquellos que en el momento de más necesidad decidan sacrificarse por su pueblo (realmente se trata de el Ritual de la Furia).

LOS PUEBLOS VASCOS:

Los vascos o vascones son un Pueblo cuyos orígenes son desconocidos para los pueblos que les rodean. Según estos los vascos ya estaban ahí cuando llegaron. Su cultura no tiene similitudes con las culturas circundantes. Adaptan evoluciones tecnológicas de los pueblos que los rodean, pero lo hacen con su estilo. Su lengua no tiene relación con ninguna otra lengua de Ophioússa (ni del mundo), lo que propicia tener poco contacto con ello. Tal cómo los vascos quieren. Son un pueblo claramente aislacionista. Son autosuficientes en sus montañas, y es prácticamente imposible sacarles de estas si ellos no quieren. Pero cómo no molestan a nadie no les ha molestado nadie. Hasta la fecha.

De hecho debido a ese aislacionismo poco se sabe de ellos, y poco se relata aquí. Por otro lado son los que más lejos se encuentran de los Atalanté, y la noticia de sus existencia tardará mucho en llegarles, así que los vascos que aparezcan serán aquellos que por un motivo u otro no están en su tierra.

Corazas, protecciones y armas:

Los vascos suelen llevar ligeras armaduras de **cuero** o **pieles** +1 FD.

Sus armas favoritas son hachas, hachas de dos manos y hondas (cuyo dominio es increible). +1 FO.

Asentamientos vascos:

Los asentamientos vascos son en cierto sentido similares a los de los celtas, solo que sus casas son de piedra (sus construcciones de piedra son muy resistentes, pero no son nada estéticas). Tienen un puerto, por el que comercian con los Galos, pero se trata de la única población de todo su territorio, el resto de vascos vive en caseríos familiares o tribales distribuidos por todos los valles.

Sociedad:

Poco se conoce de la sociedad vasca, salvo que son muy independientes, que no gustan de extraños, que aman la comida y la bebida, y que parecen tener una relación muy especial con las fuerzas mágicas del mundo. Si se les pudiese sacar de su aislamiento serían una gran ayuda contra los Atlanté.

Religión:

Los vascos son politeístas. Adoran a Mari y Maju (mujer y hombre respectivamente, deidades de creación y destrucción, de la lluvia y la tormenta, y son las deidades reinantes de su panteón), Urtzi (dios de la sabiduría y la justicia), etc. La zona en la que viven los vascos es una de las zonas con mas criaturas mágicas de la península. En ella se pueden encontrar con facilidad lamias, mairuak (constructores de monolitos), iratxoak (duendes traviesos), sorgiank (brujas sirvientes de Mari), Basajaun (hombres salvajes de los bosques, emparentados con los Lycaon), y por supuesto Jentilak, una pacíficos gigantes que viven en las montañas más elevadas.

Nombres vascos:

Nombres masculinos: Iker, Jon, Unai, Asier, Ander, Mikel, Eneko, Aimar, Aitor, Oier, Markel, Ibai, Julen, Xabier, Unax.

Nombres femeninos: Ane, Irati, Leire, Naroa, Nerea, Uxue, Izaro, June, Nahia, Naia, Maialen, Maider.

Tras la invasión:

Los vascos ignoran completamente lo que sucede y todos ignoran lo que harán si se enteran, aunque teniendo en cuenta que no poseen ninguna clase de organización política mas allá de lo tribal-familiar es difícil que consigan organizar una respuesta conjunta.

EL PUEBLO TARTESIO:

Los tartesios eran el pueblo más avanzado de la península. Su cultura está altamente influenciada por los fenicios, aunque son tan avanzados cómo estos y no tienen nada que envidiarles, pero los tartesios consideran a los fenicios cómo ha hermanos (y viceversa), por lo que sus relaciones comerciales estaban más destinadas a enriquecer a ambos a costa del resto que a otra cosa. Por necesidad una cultura mercantil, en la que el cultivo especializado de cereales y la extracción de plata para acuñación de moneda eran sus principales fuentes de ingresos.

Su desaparición (más que nada lo que puede significar para el resto) ha alertado a sus vecinos, que han abandonado las viejas rencillas para acoger a los refugiados. De hecho los íberos no solo han hecho eso, sino que están organizando la defensa y ayudándoles a reconquistar sus tierras, lo que para los tartesios significa mucho.

CORAZAS, PROTECCIONES Y ARMAS:

Los tartesios no son una cultura eminentemente guerrera no tienen armas ni armaduras propias.

Las corazas son las armaduras predilectas de los mas ricos, pero los más pobres se conforman con armaduras de cuero, eso sí, bellamente adornadas. +1 FD.

El arma predilecta de los tartesios es la honda, aunque también utilizan las espadas íberas y las lanzas son otro elemento común de sus fuerzas. +1 FO.

ASENTAMIENTOS TARTESIOS:

Los tartesios ya no tienen asentamientos, pero sus ciudades eran lo más autosuficientes posible, siguiendo el modelo fenicio de liga de ciudades-estado. Tarshish estaba a la cabeza de esa liga, y era la ciudad más bella de Ophioússa.

SOCIEDAD:

La sociedad tartesia estaba dividida en 5 clases sociales: Nobles, Sacerdotes (y Hechiceros), Comerciantes, Hombres Libres (campesinos, artesanos, ganaderos y marineros) y Esclavos. Y si, los tartesios utilizan esclavos (un símbolo de cultura avanzada según los estándares de la época), cosa que en cierto sentido no los hacía los más queridos de la zona.

Ahora no queda nada de eso, y antiguos pobres y ricos tienen solo lo que sus benefactores quieran darles.

RELIGIÓN:

Los tartesios adoran a *Melkart* (deidad de la naturaleza, el campo, muerte y resurrección y guía de viajeros y exploradores), a *Asthar* (vida, madre naturaleza, fecundidad, amor y placeres carnales) y *Bael* (Deidad solar gobernante, de lluvia y los rayos, del mar y de la guerra), y *Habis* (humano ascendido a Dios, inventor de las leyes) entre otros. Todos estos dioses son fusiones de deidades Íberas y Fenicias.

NOMBRES TARTESIOS:

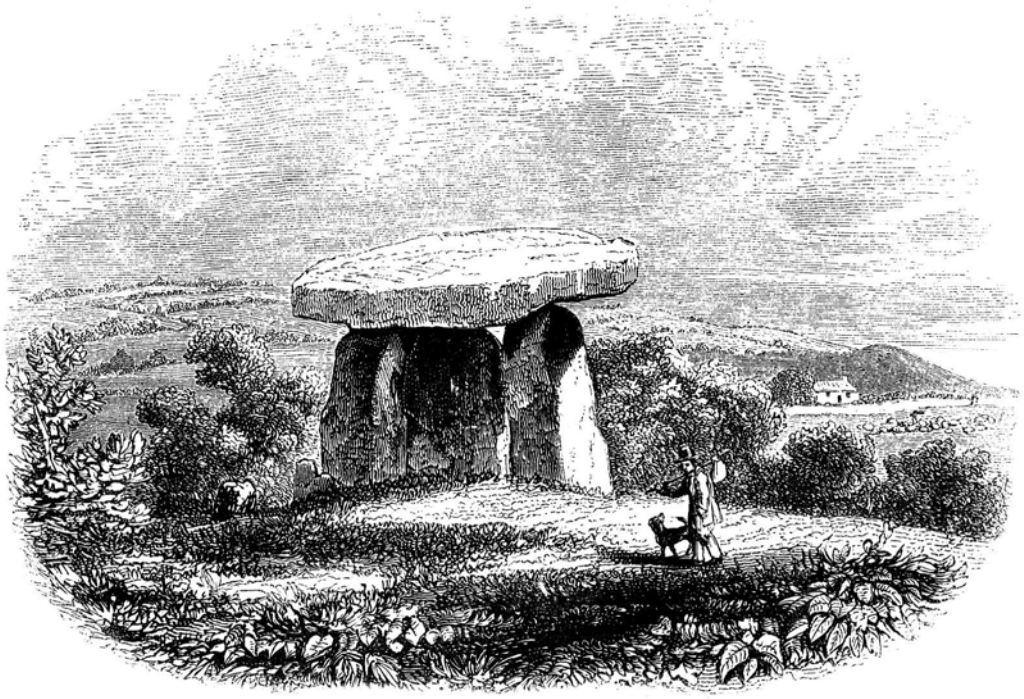
On-Ob, Cord, Oliss, Ippo, Baes-Ippo, Il-Ipa, Ipo-Lca, Ipo-Noba, Maen-Oba, Ob-Ulco, Osson-Oba, Oniirab, Oaŕaiaik, Nanenaŕ, Asiioonii.

TRAS LA INVASIÓN:

Los habitantes de Tartessos han sido prácticamente exterminados, aunque algunos cientos consiguieron huir y se han unido a celtas o íberos en su fútil lucha para detener a los Atalanté. La cultura de Tartessos era la más sofisticada de la zona, y han caído cómo un grupo de corderos en época de matanza.

Ahora mismo los tartesios no existen como algo unificado, sino que son más bien un grupo de supervivientes desperdigados por las fronteras con su país. Muchos de ellos se están uniendo a las filas Lycaon cómo método para recuperar su tierra.

Las tierras tartesias que se encuentran rodeando la zona controlada por los Atalanté son tierras semiabandonadas, no por miedo, sino por los constantes ataques Atalanté, destinados entre otras cosas a crear una zona en la que expandirse en cuanto el resto de tropas llegue. De hecho esa expansión ya ha comenzado, pero cómo todo lo que hacen los Atalanté, lo hacen con calma, paciencia y meticulosidd.



CAPÍTULO 7: LOS ATALANTÉ

Para los humanos los Atalanté son un pueblo alienígena, sus costumbres y sus motivaciones son completamente desconocidas para los humanos. Esto, unido a que nunca nadie había oído hablar de ellos, a que no aparecen en ningún mito, a que solo los que pasan el Ritual de la Furia son capaces de resistir el poder de control mental de los Atalanté y que el resto de seres humanos que se los encuentran les suelen obedecer cómo corderos y tratarlos cómo sus amigos del alma ha provocado que los humanos los vean cómo criaturas alienas, externos al orden natural de las cosas. Esto es irónico, pues en gran medida ellos son los externos al orden natural de las cosas.

Lo que sí es cierto es que las diferencias entre los Atalanté y los humanos son insalvables. Cada uno representa un mundo completamente distinto, y para mostrar esto los Atalanté se representan con mecanismos completamente distintos que los utilizados para los humanos. Además, hemos decidido simplificar el formato que se utiliza para los Atalanté para que la labor del Invasor sea más sencilla.

La tecnología Atalanté es muy avanzada. Se trata de una tecnología mágica que utiliza un material llamado Oricalco (que solo existe en Atlantis). Este material es una especie de batería mágica, pero no solo eso, sino que si se lanza un hechizo sobre un pedazo de Oricalco "virgen" (al que no se le ha lanzado magia) este "aprende" el hechizo y es capaz de reproducirlo usando su propia energía.

Además los Atalanté tienen una conexión innata con el mundo que les ha llevado a poder conocer su funcionamiento sin tener que explicarlo por medio de dioses y fuerzas sobrenaturales. Saben que los dioses existen, así como las fuerzas sobrenaturales, saben que no son de este mundo, por lo que no se ven inclinados a adorarles.

De todas formas los Atalanté tienen una leyenda que apunta a una especie de Dios propio. No lo adoran, aunque si se le tiene respeto, pues se le considera el padre de la ciencia Atalanté. Oannes es su nombre, y era un ser mitad pez mitad hombre que se apareció a los Atalanté cuando estos no eran más que meros salvajes (y mucho antes de que los humanos y sus dioses llegasen al mundo). Oannes, que "tenía cuerpo de hombre bajo un cuerpo de pez", les enseñó a usar su conexión con la naturaleza para controlarla, les enseñó la escritura y más importante aún, les enseñó su idioma. Además dicen las leyendas Atalanté que les dotó de su actual sistema de gobierno y construyó Atalantía (la capital Atalanté) con sus propias manos.

Los Atalanté son criaturas humanoides de piel azulada (los guerreros la cubren con tatuajes negros de formas "tribales") y de ojos rojos, amarillos o negros (sin pupila). Su pelo es negro o azul oscuro, aunque existen algunos atalanté con el pelo verde (y son todos automáticamente parte de la Casta Gobernante). Sus manos tienen 4 dedos, aunque estos son ligeramente más alargados y ágiles que los de los humanos. Sus pies tienen dedos palmeados.

La sociedad atalanté está dividida en Castas, aunque raras veces es la familia la que determina la Casta, sino las aptitudes. Cuando una persona nace se Estas Castas son: Gobernante (llamada Eidoloi, a la que acceden los más diestros hechiceros y todos los nacidos con pelo verde), Guerrera (Onos), Artesana y

Campesina (Pageté). Los Aspectos de un Atalanté determinan su Casta. Los atalanté no tienen esclavitud, y la aborrecen por parecerles algo inherentemente malvado.

Los Atalanté saben que los Dioses existen, pero no los adoran (son el Enemigo, los humanos solo son sus servidores). Los Atalanté creen en el más allá (conocen la existencia de espíritus, por lo que saben que hay algo después de la muerte), y creen que cómo actúen durante su vida determinarán si pasan al mas allá (se convierten en espíritus) o simplemente se desvanecen, que para un Atalanté es la mayor desgracia. Sus espíritus forman parte de su sociedad, como si de seres vivos se tratase.

ATRIBUTOS:

Los Atalanté en lugar de utilizar Humores y Habilidades utilizan únicamente 3 Atributos. MORPHO, EGO e INTELEGO.

MORPHO: Este atributo representa la fuerza, la velocidad, la resistencia física, en definitiva representa todo lo físico que el Atalanté haga. Se utiliza para todos los efectos de VITALIDAD y FURIA (aunque todos los efectos de FURIA que hace un Atalanté se consideran VITALIDAD, los Atalanté no tiene nada parecido a la FURIA). Cuando un Atalanté ataca a otro ser, cuando intenta hacer cualquier clase de proeza física, o cualquier acción que tenga que ver con su cuerpo se tira por MORPHO.
MORPHO equivale a VITALIDAD.

EGO: Este atributo representa la fuerza de voluntad, las reservas de energía espiritual, su capacidad de modificar la realidad por medio de la magia, el autocontrol; en definitiva representa todo lo espirtitual que el Atalanté haga. Se utiliza para todos los efectos de MELANCOLÍA. Cuando un Atalanté afecta con magia a otro ser, cuando intenta hacer cualquier clase de proeza mágica, o cualquier acción que tenga que ver con su alma se tira por EGO.
EGO equivale a MELANCOLÍA.

INTELEGO: Este atributo representa la parte más "racional" del Atalanté, sus conocimientos y el uso que es capaz de hacer de estos, es el Atributo que controla su Determinación; en definitiva representa todo lo intelectual que el Atalanté haga. Se utiliza para todos los efectos de FLEMA. Cuando un Atalanté realiza cualquier tipo de actividad que implique el uso de su inteligencia y de sus conocimiento se tira por INTELEGO.
INTELEGO equivale a FLEMA.

Los Atributos se representan con Niveles, cómo las Habilidades de los humanos. Los Atalanté empiezan con todos los Atributos a Normal, y reciben 3 puntos que pueden gastar en adquirir Aspectos Atalanté (a coste de 1 punto por Aspecto) o en aumentar sus Atributos (pagando un punto por cada nivel que se quiera aumentar un atributo).

Los Atalanté utilizan sus Atributos cómo si fuesen Habilidades a todos los efectos, en concreto cómo Habilidades relacionadas con el Humor equivalente al Atributo (o sea, el daño será del Humor

equivalente al Atributo). En cualquier lugar de las reglas de Pruebas y de Conflictos se puede sustituir el Habilidad por Atributo indistintamente.

ASPECTOS ATALANTÉ:

Los Atalanté tienen un uso distinto para sus Aspectos. Los Atalanté al ser nativos de este mundo tienen una conexión especial con la hechicería (que es la magia propia de ese mundo, a diferencia de la magia druídica y la espiritual/divina), y esto se representa por medio de sus Aspectos.

En lugar de tener un Aspecto que les proporciona acceso a la magia y luego comprar hechizos como Habilidades (tal cómo hacen los magos, sean druidas, hechiceros o sacerdotes) los Atalanté Adquieren Aspectos que utilizan sus Atributos para el uso de sus poderes. Pese a eso los Aspectos Atalanté se presentan usando el mismo formato que los demás Aspectos.

Los Aspectos Atalanté se obtienen al nacer (al crear el personaje) y no se pueden cambiar.

Aspecto Atalanté de Ejemplo (ᚨᚴᚱᛁᛒᚢᛏᛟ):
Aquí se pone la descripción general del Aspecto. Además se suele indicar los efectos que no sean de términos de juego que produzca Invocar el Aspecto (todos los Aspectos Atalanté se Invocan, y se requiere pasar una Prueba para hacerlo). Los efectos positivos y los efectos negativos están indicados aparte en cada Aspecto. Los efectos negativos se producen siempre cuando se falla la tirada que el Aspecto requiere (que será una Prueba del Atributo indicado).
Requisito: Algunos aspectos tienen requisitos. Si es el caso se indica aquí.
Duración: Algunos aspectos tienen una duración limitada. Si es el caso se indica aquí.
Efectos positivos: Aquí se indicará la Prueba que se debe pasar para invocar el Aspecto Atalanté y la dificultad de esta.

- Aquí se indican que efector permanentes tiene el Aspecto (si tienen alguno)
- Y también los efectos positivos se obtienen cuando se Invoca el Aspecto.

Efectos negativos:

- Se sufren una pérdida de Atributo durante Invocación.
- Los efectos negativos que se sufren al fallar la Prueba requerida para Invocar el Aspecto.

LISTA DE ASPECTOS ATALANTÉ:

Aspecto de la Determinación (ᛊᚷᛟ):
El Aspecto de la Determinación es el más poderoso de los Aspectos Atalanté, pero por suerte solo lo poseen los Atalanté de pelo verde (y solo pueden poseer este Aspecto). Los que lo posean forman parte automáticamente de los Eidoloi (la Casta Gobernante). El Aspecto usado en solitario es básicamente un poder de precognición a corto plazo. Si se utiliza en grupo (cosas que hacen continuamente los Atalanté) sirve para ver el futuro a largo plazo; y más importante, sirve para comprobar que efectos tendrán las distintas acciones (tomadas por los que formen parte del grupo) en el futuro.
Requisito: Ser un Atalanté de pelo verde. No tener más Aspectos Atalanté.
Duración: mientras se quiera mantener.

Efectos positivos: Debe superar un Prueba de ᛝᛜᛟ dificultad *Buena* para poder Invocar el Aspecto.

- Si se utiliza en solitario al Invocarse permite repetir cualquier tirada cuyo resultado sea negativo (esto es cuando el resultado de los dados sea negativo, no cuando sea neutro o positivo).
- Si se Invoca por un grupo de Atalanté de pelo verde sirve para ver el futuro a largo alcance, pero en este caso no proporcionamos mecanismos porque se trata de un elemento puramente narrativo para uso del Invasor de la forma que más le convenga.

Efectos negativos:

- Si el Aspecto se Invoca (se pasa la Prueba de ᛝᛜᛟ necesaria para Invocarlo) la puntuación de todos los Atributos del Atalanté se reducen en 1 mientras el Aspecto esté en uso.
- Si fracasa en la Prueba de ᛝᛜᛟ para Invocar el Aspecto el ᛝᛜᛟ se reduce durante un día en el Filo por el que se falle.

Control del Agua (ᛁᚾᛏᛚᛝᛜᛟ):

El Atalanté que posea este Aspecto pasa a formar parte inmediatamente de los Pagueté, salvo que tenga un Aspecto que le permita ingresar en otra Casta. Este poder le permite al Atalanté controlar el agua a su voluntad.

Requisito: Ser un Atalanté.

Duración: mientras se quiera mantener.

Efectos positivos: Debe superar un Prueba de ᛁᚾᛏᛚᛝᛜᛟ dificultad *Buena* para poder Invocar el Aspecto.

- Si se pasa la Prueba de ᛁᚾᛏᛚᛝᛜᛟ Invocará el Aspecto. Lo que este puede hacer dependerá del Filo que haya obtenido, pero en general puede crear 0.2 metros cúbicos de agua por punto de Filo, destruir 0.2 metros cúbicos de agua por punto de Filo (deshidratando a una persona si se desea, cada punto de Filo equivale a +1 FO [o sea, cada 0.2 metros cúbicos que pierde un cuerpo humano equivale a +1 FO que sufre]), mover 0.2 metros cúbicos de agua por punto de Filo, etc. Mientras quiera puede mantener el poder, pero utiliza en todo momento el Filo que obtuvo para calcular lo que puede o no puede hacer.

Efectos negativos:

- Si el Aspecto se Invoca (se pasa la Prueba de ᛁᚾᛏᛚᛝᛜᛟ necesaria para Invocarlo) la puntuación de ᛁᚾᛏᛚᛝᛜᛟ se reduce en 1 mientras el Aspecto esté en uso.
- Si fracasa en la Prueba de ᛁᚾᛏᛚᛝᛜᛟ para Invocar el Aspecto el ᛁᚾᛏᛚᛝᛜᛟ se reduce durante un día en el Filo por el que se falle.

Control del Aire (ᛁᚾᛏᛚᛝᛜᛟ):

El Atalanté que posea este Aspecto pasa a formar parte inmediatamente de los Pagueté, salvo que tenga un Aspecto que le permita ingresar en otra Casta. Este poder le permite al Atalanté controlar el aire a su voluntad.

Requisito: Ser un Atalanté.

Duración: mientras se quiera mantener.

Efectos positivos: Debe superar un Prueba de ᛁᚾᛏᛚᛝᛜᛟ dificultad *Buena* para poder Invocar el Aspecto.

- Si se pasa la Prueba de ᛁᚾᛏᛚᛝᛜᛟ Invocará el Aspecto. Lo que este puede hacer dependerá del Filo que haya obtenido, pero en general puede crear 0.5 metros cúbicos de gas por punto de

Filo, destruir 0.5 metros cúbicos de gas por punto de Filo (asfixiando a una persona si se desea, cada punto de Filo equivale a +1 FO), mover 0.5 metros cúbicos de gas por punto de Filo, etc. Mientras quiera puede mantener el poder, pero utiliza en todo momento el Filo que obtuvo para calcular lo que puede o no puede hacer.

Efectos negativos:

- Si el Aspecto se Invoca (se pasa la Prueba de INTELEGO necesaria para Invocarlo) la puntuación de INTELEGO se reduce en 1 mientras el Aspecto esté en uso.
- Si fracasa en la Prueba de INTELEGO para Invocar el Aspecto el INTELEGO se reduce durante un día en el Filo por el que se falle.

Dominación (EGO):

El Atalanté que posea este Aspecto pasa a formar parte inmediatamente de los Eidoloi. El personaje es capaz de dominar a todos los seres inteligentes (que no estén poseídos por un Lycaon, tengan naturaleza Divina o tengan algún tipo de protección mágica) que les vean al Invocar el Aspecto.

Requisito: Ser un Atalanté.

Duración: mientras se quiera mantener.

Efectos positivos: Debe superar un Prueba de EGO dificultad *Normal* y obtener un Filo de 3 para poder Invocar el Aspecto. Si se hace durante un conflicto se trata como una Marca de Filo 3 para ser Invocado, y solo se puede Invocar entre Rondas de Tiradas, **nunca durante una Ronda.**

- Todas las personas que vean al Atalanté cuando Invoca el Aspecto de la Dominación deberán pasar una Prueba de *Voluntad* de dificultad *Excelente* para evitar ser dominados. Los que fallen la prueba estarán bajo el control total del Atalanté, considerándolo su mejor amigo y obedeciendo todo lo que ordene; aunque las órdenes que vayan contra la propia naturaleza se pueden resistir con una Prueba de *Voluntad* de dificultad *Grande*. Los que pasen la tirada para evitar ser dominados aplican el Filo obtenido (si obtienen) cómo FO de EGO (de MELANCOLÍA a efectos prácticos) al Atalanté.

Efectos negativos:

- Si el Aspecto se Invoca (se pasa la Prueba de EGO necesaria para Invocarlo) la puntuación de EGO se reduce en 1 mientras el Aspecto esté en uso.
- Si fracasa en la Prueba de EGO para Invocar el Aspecto el EGO se reduce durante un día en el Filo por el que se falle.

Dominio de las Criaturas Menores (INTELEGO):

El Atalanté que posea este Aspecto pasa a formar parte inmediatamente de los Pagueté, salvo que tenga un Aspecto que le permita ingresar en otra Casta. Este Aspecto proporciona un control total sobre los animales que el Atalanté esté viendo cuando se Invoca el Aspecto.

Requisito: Ser un Atalanté.

Duración: mientras se quiera mantener.

Efectos positivos: Debe superar un Prueba de INTELEGO dificultad *Buena* para poder Invocar el Aspecto.

- Todos los animales que el Atalanté mire le obedecen, pero lo hacen en la medida de su comprensión. Podrá hacer que se muevan, que ataquen, que coman, que se reproduzcan, que traigan algo, pero poco más con la mayoría de animales…

Efectos negativos:

- Si el Aspecto se Invoca (se pasa la Prueba de INTELEGO necesaria para Invocarlo) la puntuación de INTELEGO se reduce en 1 mientras el Aspecto esté en uso.
- Si fracasa en la Prueba de INTELEGO para Invocar el Aspecto el INTELEGO se reduce durante un día en el Filo por el que se falle.

Control de la Forma (MORPHO):

El Atalanté que posea este Aspecto pasa a formar parte inmediatamente de los Onos, salvo que tenga un Aspecto que le permita ingresar en los Eidoloi. El atacante puede cambiar de aspecto a voluntad, tomando el aspecto de cualquier otra criatura humanoide (otro Atalanté o un humano). Puede en algunos casos incluso imitar un aspecto concreto. Además puede modificar su cuerpo para que sus huesos se extiendan, se endurezcan y se conviertan en armas.

Requisito: Ser un Atalanté.

Duración: mientras se quiera mantener.

Efectos positivos: Debe superar un Prueba de MORPHO dificultad *Buena* para poder Invocar el Aspecto.

- Si pasa la Prueba puede convertirse en un humano o en un Atalanté genérico (no puede imitar una cara o cuerpo concreto).
- Si pasa la Prueba con un Filo de 3 puede imitar a una persona concreta, llegando a imitar la voz. No es posible descubrirlo por su apariencia ni por su voz, pero si por sus conocimientos o forma de hablar.
- Además en lugar de cambiar de forma puede hacer que sus huesos se endurezcan y se extiendan. Por lo general se alargan los huesos de la mano hasta convertirlos en garras. Si se escoge esto al Invocar el Aspecto el Filo obtenido en la Prueba se utiliza cómo bonificación al FO si se utiliza las garras (o lo que se haya modificado) cómo arma.

Efectos negativos:

- Si el Aspecto se Invoca (se pasa la Prueba de MORPHO dificultad *Buena* necesaria para Invocarlo) la puntuación de MORPHO se reduce en 1 mientras el Aspecto esté en uso.
- Si fracasa en la Prueba de MORPHO para Invocar el Aspecto el MORPHO se reduce durante un día en el Filo por el que se falle.

Control del Fuego (EGO):

El Atalanté que posea este Aspecto pasa a formar parte inmediatamente de los Eidoloi. Este poder le permite al Atalanté controlar el fuego a su voluntad.

Requisito: Ser un Atalanté.

Duración: mientras se quiera mantener.

Efectos positivos: Debe superar un Prueba de EGO dificultad *Buena* para poder Invocar el Aspecto.

- Si se pasa la Prueba de EGO Invocará el Aspecto. Lo que este puede hacer dependerá del Filo que haya obtenido, pero en general puede crear 0.5 metros cúbicos de fuego por punto de Filo, destruir 0.5 metros cúbicos de agua por punto de fuego, mover 0.5 metros cúbicos de fuego por punto de Filo, lanzar rayos de fuego (cada punto de Filo equivale a +1 FO), etc. Mientras

quiera puede mantener el poder, pero utiliza en todo momento el Filo que obtuvo para calcular lo que puede o no puede hacer.

Efectos negativos:

- Si el Aspecto se Invoca (se pasa la Prueba de ᛊᚷᛟ necesaria para Invocarlo) la puntuación de ᛊᚷᛟ se reduce en 1 mientras el Aspecto esté en uso.
- Si fracasa en la Prueba de ᛊᚷᛟ para Invocar el Aspecto el ᛊᚷᛟ se reduce durante un día en el Filo por el que se falle.

Control del Rayo (ᛊᚷᛟ):

El Atalanté que posea este Aspecto pasa a formar parte inmediatamente de los Onos, salvo que tenga un Aspecto que le permita ingresar en los Eidoloi. El Atalanté puede lanzar rayos y controlarlos.

Requisito: Ser un Atalanté.

Duración: mientras se quiera mantener.

Efectos positivos: Debe superar un Prueba de ᛊᚷᛟ dificultad *Buena* para poder Invocar el Aspecto.

- Puede lanzar rayos con un FO igual al Filo obtenido en la tirada. Puede dirigirlos a cualquier lugar que vea (y viajan a la velocidad de la luz). Puede lanzar un rayo por Ronda de Tiradas y para impactar debe alcanzar una Marca de Filo igual al daño que quiera hacer (al que sumará el FO del rayo que ha obtenido en la Prueba de ᛊᚷᛟ).

Efectos negativos:

- Si el Aspecto se Invoca (se pasa la Prueba de ᛊᚷᛟ necesaria para Invocarlo) la puntuación de ᛊᚷᛟ se reduce en 1 mientras el Aspecto esté en uso.
- Si fracasa en la Prueba de ᛊᚷᛟ para Invocar el Aspecto el ᛊᚷᛟ se reduce durante un día en el Filo por el que se falle.

Control de la Tierra (ᛗᛟᚱᚹᚺᛟ):

El Atalanté que posea este Aspecto pasa a formar parte inmediatamente de los Pagueté, salvo que tenga un Aspecto que le permita ingresar en otra Casta. Este poder le permite al Atalanté controlar la tierra a su voluntad.

Requisito: Ser un Atalanté.

Duración: mientras se quiera mantener.

Efectos positivos: Debe superar un Prueba de ᛗᛟᚱᚹᚺᛟ dificultad *Buena* para poder Invocar el Aspecto.

- Si se pasa la Prueba de ᛗᛟᚱᚹᚺᛟ Invocará el Aspecto. Lo que este puede hacer dependerá del Filo que haya obtenido, pero en general puede crear 20 kilos de tierra por punto de Filo, destruir 20 kilos cúbicos de tierra por punto de Filo, mover 20 kilos de tierra por punto de Filo, golpear a alguien por la tierra (cada punto de Filo equivale a +1 FO), atrapar a alguien en el suelo (cada punto de Filo es un punto de Filo que debe superar el que quiere escapar), etc. Mientras quiera puede mantener el poder, pero utiliza en todo momento el Filo que obtuvo para calcular lo que puede o no puede hacer.

Efectos negativos:

- Si el Aspecto se Invoca (se pasa la Prueba de ᛗᛟᚱᚹᚺᛟ necesaria para Invocarlo) la puntuación de ᛗᛟᚱᚹᚺᛟ se reduce en 1 mientras el Aspecto esté en uso.

- Si fracasa en la Prueba de MORPHO para Invocar el Aspecto el MORPHO se reduce durante un día en el Filo por el que se falle.

Control de la Vegetación (INTELEGO):
El Atalanté que posea este Aspecto pasa a formar parte inmediatamente de los Pagueté, salvo que tenga un Aspecto que le permita ingresar en otra Casta. Este poder le permite al Atalanté controlar la vegetación a su voluntad.
Requisito: Ser un Atalanté.
Duración: mientras se quiera mantener.
Efectos positivos: Debe superar un Prueba de INTELEGO dificultad *Buena* para poder Invocar el Aspecto.

- Si se pasa la Prueba de INTELEGO Invocará el Aspecto. Lo que este puede hacer dependerá del Filo que haya obtenido, pero en general puede hacer que crezca vegetación en 0.5 metros de tierra por punto de Filo, destruir vegetación en 0.5 metros de tierra por punto de Filo, mover vegetación en 0.5 metros de tierra por punto de Filo, etc. Mientras quiera puede mantener el poder, pero utiliza en todo momento el Filo que obtuvo para calcular lo que puede o no puede hacer.

Efectos negativos:

- Si el Aspecto se Invoca (se pasa la Prueba de INTELEGO necesaria para Invocarlo) la puntuación de INTELEGO se reduce en 1 mientras el Aspecto esté en uso.
- Si fracasa en la Prueba de INTELEGO para Invocar el Aspecto el INTELEGO se reduce durante un día en el Filo por el que se falle.

Curación (MORPHO):
El Atalanté que posea este Aspecto pasa a formar parte inmediatamente de los Eidoloi. El Aspecto permite curar cualquier herida o daño con solo poner las manos al Invocarlo.
Requisito: Ser un Atalanté.
Duración: una curación.
Efectos positivos: Debe superar un Prueba de MORPHO dificultad *Buena* para poder Invocar el Aspecto.

- Cura tantas heridas cómo Filo obtenga, sea del tipo de daño que sea.

Efectos negativos:

- Si el Aspecto se Invoca (se pasa la Prueba de MORPHO necesaria para Invocarlo) la puntuación de MORPO se reduce en 1 mientras el Aspecto esté en uso.
- Si fracasa en la Prueba de MORPHO para Invocar el Aspecto el MORPHO se reduce durante un día en el Filo por el que se falle.

DAÑO A LOS ATALANTÉ:

Los Atalanté utilizan una plantilla de efectos de daño ligeramente distinta. Solo tiene 3 Atributos que pueden ser afectados (a diferencia de los 4 Humores de los humanos), por lo que todo el daño de FURIA que reciban será aplicado en la columna de MORPO.

Efectos del Daño Atalanté				
Nivel de Daño	**FO necesario**	**MORPHO** VITALIDAD / FURIA	**EGO** MELANCOLÍA	**INTELEGO** FLEMA
RASGUÑO	1	OOO	OOO	OOO
DAÑO LEVE	2	OO	OO	OO
DAÑO MODERADO	3	OO	OO	OO
DAÑO GRAVE	4	O	O	O
MUERTO	5	O	O	O

SOCIEDAD ATALANTÉ:

La sociedad Atalanté es una sociedad muy rígida. Los Aspectos con los que nazca el individuo le marcan de por vida e indican la Casta a la que pertenecerá. Los extraños casos de un niño que nace sin ningún Aspecto son celebrados, pues pese a no tener conexión con la magia estos individuos son un parangón de las capacidades Atalánte (esto es, al gastar los 3 puntos en subir sus Atributos suelen ser individuos mucho más habilidosos que el resto de Atalanté), y suelen ser destinados a los Pageté (aunque si destaca en el combate se le podrá enviar a los Onos).

Las madres Atalanté cuidan de sus hijos hasta que estos Invocan por primera vez su Aspecto, momento en que pasa a estar bajo la tutoría de la Casta en cuestión (que si es la de la madre le dejará ser su educadora, pero si no se llevará a su hijo y se lo dará a una mujer de la Casta apropiada). Las Castas son todo para los Atalanté, sus vidas giran alrededor de ellas, desde el comienzo de su educación hasta que mueran, todo lo que el Atalanté haga estará gobernado por la Casta a la que pertenezca. Los Pageté obedecen a los Onos, y estos a su vez a los Eidoloi.

Los Eidoloi gobiernan al resto de castas de manera autoritaria, pero entre ellos se gobiernan cómo una democracia total en la que todos votan todo. Eso sí, votan después de oír lo que el Concilio Verde (todos los Atalanté que tienen el Aspecto de la Determinación Invocándolo a la vez) tiene que decir al respecto de los posibles camino de lo que se va a votar. Las disputas tanto entre Clases cómo entre individuos o grupos de los mismos se dirimen por los Consejos Verdes, que son grupos de 10 Atalanté con el Aspecto de la Determinación.

Los Atalanté siempre cumplen lo que dicen. Para ellos faltar a la palabra es uno de los mayores “pecados que hay”, y está penado con la muerte. Por esto los Atalanté nunca dicen que van a hacer algo si no saber con completa certeza que lo van a hacer.

LOS INVASORES:

Los Atalanté que han conquistado Tartessos están organizados cómo si fuesen una versión en miniatura de su sociedad. Han ocupado la ciudad de Tarshish (que están modificando mágicamente

para parecerse a sus ciudades) y una vez pasado el ataque inicial y establecida su punta de lanza en Europa (tienen otra invasión similar en marcha en el noroeste de África) se están dedicando a fortalecer el terreno y a esperar que lleguen más tropas para al siguiente oleada (y también esperan a que se solucione el problema de los Dioses antes de exterminar a la especie humana).

Esto no quiere decir que no avancen, sino que lo hacen muy lentamente. Avanzar y asegurar el terreno por completo (esto es, exterminar a todos los humanos que haya en el), cuando esté asegurado volver a avanzar. Ese es su método. Imparable e implacable.

Pero esa no es su única misión. El Concilio Verde ha predicho que un grupo de Lycaon buscará a los Dioses, y que debe ser parado a toda costa. Por esto han infiltrado a Atalanté con el Aspecto de Control de la Forma para espiar y averiguar si alguien lo intenta. Asimismo han conseguido hacerse con unos cuantos espías entre los humanos que están dispuestos a traicionar a su especie (lo que ha servido para confirmar su idea de que la especie humana debe ser exterminada, una especie capaz de volverse contra los suyos a ojos de los Atalanté no debe existir, pues es demasiado impredecible y peligrosa). Estos traidores han sido atraídos con muy distintos tratos, ahora está por ver si los Atalanté los respetarán o no, ya que no consideran vinculantes los tratos con los humanos, pues saben que los humanos siempre los rompen.

EQUIPO ATALANTÉ:

Los Atalanté llevan un equipo y unos aparatos que resultan completamente extraños a los humanos. En concreto lo más extraño es el Oricalco. Cualquier humano que intente forjar Oricalco o manejarlo de alguna manera lo hace a -2.

APOL`LIO:

Este objeto mágico parece un tridente de bronce con tintes de color dorados. En realidad los Apol`lio son una especie de tridente hechos de una aleación de bronce y Oricalco que permite a su portador reproducir unos efectos similares a los del Aspecto de Control de Rayo. +2 FO de MORPHO/VITALIDAD.

ARMADURA DE ORICALCO:

Esta armadura mágica está hecha con placas de tonalidades plateadas. Estas son una aleación de hierro y Oricalco que proporciona a su portador +2 FD de MORPHO/VITALIDAD.

ELEFANTES ATALANTÉ

Los Atalanté cabalgan a lomos de elefantes propios de su continente. Los consideran entre los animales más inteligentes, por lo que intentan no ponerlos en peligro innecesariamente. Por esto no los suelen llevar en combate. Si lo hacen proporcionan un +1 FO de VITALIDAD a quien lo monta.

CAPÍTULO 9: LA TRAMA DIVINA

A lo largo del juego en más de una ocasión hemos hecho referencia a la trama divina, a lo que sucede con los dioses, a que los dioses no intervienen, etc.

Y es que los dioses están siendo atacados por los Atalanté, de hecho llevan ya 2 años en guerra. Los Atalanté han encontrado una forma de llegar a la morada de los dioses (que se encuentra en un plano de existencia, una especie de grano en nuestro universo donde habitan los dioses), y la han cercado. Los dioses no pueden salir o entrar (algunos dioses, cómo los vascos, no viven en ese plano, sino con sus adoradores, por lo que se han quedado fuera).

Los dioses no pueden salir ni entrar, pero por suerte sus energías si pueden hacerlo. Esto les ha mantenido con vida ante el implacable asalto que están sufriendo (el grueso de las tropas Atalanté están aquí). Pero una vez los Atalanté se han dado cuenta de lo que sucede han decidido atacar a los humanos para debilitar a sus dioses y así poder acabar con ellos. Los dioses son poderosos, y con las energías de la adoración humana pueden resistir a los Atalanté, pero sin ellas acabarán cayendo ante los miles de Atalanté que atacan a diario su morada. Y si los dioses caen los humanos lo harán poco después. Los humanos no son el auténtico objetivo, son sus dioses. Los Atalanté han visto que si no los destruyen 200 años en el futuro los destruirán a ellos por completo.

Ahora bien. ¿Cómo involucrar a los jugadores en esto? Hay varias formas, nosotros vamos a presentarlas para que el Invasor escoja cual es la que cree más les gustará a los jugadores. No es necesario involucrarse en la trama divina, pero es la única forma de poder parar a los Atalanté, consiguiendo que los dioses sean liberados, o que reciban suficiente energía para poder liberarse ellos.

Ahí acabamos de perfilar las dos posibilidades más importantes. Que un grupo de humanos descubra lo que sucede realmente (interrogando Atlanté, haciendo de dobles espías, infiltrándose en Tarshish, etc.) y se lo comuniquen a todos los pueblos, para que aumenten las oraciones a sus dioses y estos puedan escapar. Esta partida será mucho más una partida de política que de acción (piensa que convencer a pueblos guerreros cómo los íberos y los celtíberos de que lo que deben hacer es rezar en lugar de preparar un ejército no será dificil).

La otra opción es que los jugadores sean encargados con averiguar por qué los dioses no intervienen en algo así (quizás por los druidas, quizás por un sacerdote íbero). Para esto deberán averiguar cómo llegar al reino de los dioses (las lamias de la zona vasca quizás sepan algo, los dioses vascos seguro, pero solo las lamias y otras criaturas similares saben que están en la península). Quizás exista en alguna montaña perdida un oráculo que les indicará cómo llegar al reino de los dioses. Eso aparte deberá ser una proeza en si mismo. Las antiguas sagas están llenas de ejemplos de viajes al otro mundo. Desde cavernas guardadas por poderosos guardianes, bosques que si se recorren de cierta forma en ciertas noches transportan al otro mundo, etc.

Una vez allí se encontrarán con un terrible panorama. La fortaleza de los Dioses (donde todos los panteones conviven (ya que muchos Dioses son el mismo en distintas religiones y con distintos

nombres) está rodeada por miles de Atalanté, máquinas de asedio que lanzan rayos, barcos voladores, y un sinfín de ingenios de guerra más.

Llegados a este punto pueden optar por dos posibilidades. O empezar un intensivo sabotaje de las fuerzas Atalanté concentrado en un lugar para permitir salir a los dioses, o atacar Atalantia. Si matan al Consejo Verde, que se encuentra allí, acabará la guerra, ya que los Atalanté perderán la capacidad de ver el futuro (hasta que nuevos Atalanté de pelo verde nazcan y los jóvenes alcancen la mayoría de edad). Aunque claro, conociendo a los jugadores seguro que se les ocurre otra forma de liberar a los Dioses…

Si consiguen liberar a los Dioses los pueblos de la península les considerarán Héroes, y con el tiempo al morir ascenderán como tales al panteón de los pueblos ibéricos. Eso los que no hayan sucumbido a la Furia.

Porque claro, todo eso lo tienen que hacer sin sucumbir a la Furia. Recuerda que estamos en una época de héroes trágicos. ¿Qué más trágico puede haber que sacrificarse finalmente a la Furia para liberar a los Dioses y salvar así a la especie humana?

La Invasión Atalanté

Habilidades de Vitalidad	
Habilidad	Nivel
Agilidad	
Arcos	
Armas de Filo	
Delito	
Escalar	
Montar	
Nadar	
Profesion	
Subterfugio	
Vigor	

Nombre:

Jugador:

Pueblo:

Edad:

Altura:

Peso:

Ojos:

Pelo:

Sexo:

Determinacion:

Habilidades de Furia	
Habilidad	Nivel
Armas Contundentes	
Armas de 2 Manos	
Buscar	
Esquivar	
Etiqueta (Guerreros)	
Intimidar	
Lanzar	
Pelea	
Profesion	
Supervivencia	

O	O	OO	OO	OOO	Vitalidad	Furia	OOO	OO	OO	O	O
5	4	3	2	1			1	2	3	4	5
Muerto	Daño Grave	Daño Moderado	Daño Leve	Rasguño			Rasguño	Daño Leve	Daño Moderado	Daño Grave	Muerto
5	4	3	2	1			1	2	3	4	5
O	O	OO	OO	OOO	Melancolía	Flema	OOO	OO	OO	O	O

Habilidades de Melancolia	
Habilidad	Nivel
Averiguar Intenciones	
Conoc. (Arte Arcano)	
Conoc. (Religion)	
Etiqueta (Artesanos)	
Etiqueta (Campesinos)	
Etiqueta (Ganaderos)	
Etiqueta (Religion)	
Persuadir	
Profesion	
Voluntad	

Habilidades de Flema	
Habilidad	Nivel
Conoc. (Arte Curativo)	
Conocimiento (Arte)	
Conoc. (Escritura)	
Conoc. (Filosofía)	
Conoc. (Leyendas)	
Conocimiento (Leyes)	
Etiqueta (Nobleza)	
Liderazgo	
Profesion	

Aspectos:	Equipo: