

Artes

Diego Pastor Campos

Argos: Palabras del autor

Este juego es un reto para los jugadores donde no solo se pondrá a prueba su imaginación, aquí vas a poner a prueba tus dotes para el discurso, tu intelecto, tu vigor físico e incluso tu intuición (sí, la intuición existe, es algo que siempre has sabido). Este no es un juego para amodorrarse en el sillón, es un juego para ponerse el chándal y prepararse para sudar, reír, y dar un amable paseo por el campo con tus amigos.

Para jugar necesitarás un lápiz, este libro y una fichas de cuatro colores. Te vendrá bien también hacerte con un libro de acertijos y será más cómodo si tienes fundas para cartas.

Copyright

License

THE WORK (AS DEFINED BELOW) IS PROVIDED UNDER THE TERMS OF THIS CREATIVE COMMONS PUBLIC LICENSE ("CCPL" OR "LICENSE"). THE WORK IS PROTECTED BY COPYRIGHT AND/OR OTHER APPLICABLE LAW. ANY USE OF THE WORK OTHER THAN AS AUTHORIZED UNDER THIS LICENSE OR COPYRIGHT LAW IS PROHIBITED. BY EXERCISING ANY RIGHTS TO THE WORK PROVIDED HERE, YOU ACCEPT AND AGREE TO BE BOUND BY THE TERMS OF THIS LICENSE. TO THE EXTENT THIS LICENSE MAY BE CONSIDERED TO BE A CONTRACT, THE LICENSOR GRANTS YOU THE RIGHTS CONTAINED HERE IN CONSIDERATION OF YOUR ACCEPTANCE OF SUCH TERMS AND CONDITIONS.

1. Definitions

- a. **"Adaptation"** means a work based upon the Work, or upon the Work and other pre-existing works, such as a translation, adaptation, derivative work, arrangement of music or other alterations of a literary or artistic work, or phonogram or performance and includes cinematographic adaptations or any other form in which the Work may be recast, transformed, or adapted including in any form recognizably derived from the original, except that a work that constitutes a Collection will not be considered an Adaptation for the purpose of this License. For the avoidance of doubt, where the Work is a musical work, performance or phonogram, the synchronization of the Work in timed-relation with a moving image ("synching") will be considered an Adaptation for the purpose of this License.
- b. **"Collection"** means a collection of literary or artistic works, such as encyclopedias and anthologies, or performances, phonograms or broadcasts, or other works or subject matter other than works listed in Section 1(g) below, which, by reason of the selection and arrangement of their contents, constitute intellectual creations, in which the Work is included in its entirety in unmodified form along with one or more other contributions, each constituting separate and independent works in themselves, which together are assembled into a collective whole. A work that constitutes a Collection will not be considered an Adaptation (as defined above) for the purposes of this License.
- c. **"Distribute"** means to make available to the public the original and copies of the Work or Adaptation, as appropriate, through sale or other transfer of ownership.
- d. **"License Elements"** means the following high-level license attributes as selected by Licensor and indicated in the title of this License: Attribution, Noncommercial, ShareAlike.
- e. **"Licensor"** means the individual, individuals, entity or entities that offer(s) the Work under the terms of this License.
- f. **"Original Author"** means, in the case of a literary or artistic work, the individual, individuals, entity or entities who created the Work or if no individual or entity can be identified, the publisher; and in addition (i) in the case of a performance the actors, singers, musicians, dancers, and other persons who act, sing, deliver, declaim, play in, interpret or otherwise perform literary or artistic works or expressions of folklore; (ii) in the case of a phonogram the producer being the person or legal entity who first fixes the sounds of a performance or other sounds; and, (iii) in the case of broadcasts, the organization that transmits the broadcast.
- g. **"Work"** means the literary and/or artistic work offered under the terms of this License including without limitation any production in the literary, scientific and artistic domain, whatever may be the mode or form of its expression including digital form, such as a book, pamphlet and other writing; a lecture, address, sermon or other work of the same nature; a dramatic or dramatico-musical work; a choreographic work or entertainment in dumb show; a musical composition with or without words; a cinematographic work to which are assimilated works expressed by a process analogous to cinematography; a work of drawing, painting, architecture, sculpture, engraving or lithography; a photographic work to which are assimilated works expressed by a process analogous to photography; a work of applied art; an illustration, map, plan, sketch or three-dimensional work relative to geography, topography, architecture or science; a performance; a broadcast; a phonogram; a compilation of data to the extent it is protected as a copyrightable work; or a work performed by a variety or circus performer to the extent it is not otherwise considered a literary or artistic work.
- h. **"You"** means an individual or entity exercising rights under this License who has not previously violated the terms of this License with respect to the Work, or who has received express permission from the Licensor to exercise rights under this License despite a previous violation.
- i. **"Publicly Perform"** means to perform public recitations of the Work and to communicate to the public those public recitations, by any means or process, including by wire or wireless means or public digital performances; to make available to the public Works in such a way that members of the public may access these Works from a place and at a place individually chosen by them; to perform the Work to the public by any means or process and the communication to the public of the performances of the Work, including by public digital performance; to broadcast and rebroadcast the Work by any means including signs, sounds or images.
- j. **"Reproduce"** means to make copies of the Work by any means including without limitation by sound or visual recordings and the right of fixation and reproducing fixations of the Work, including storage of a protected performance or phonogram in digital form or other electronic medium.

2. **Fair Dealing Rights.** Nothing in this License is intended to reduce, limit, or restrict any uses free from copyright or rights arising from limitations or exceptions that are provided for in connection with the copyright protection under copyright law or other applicable laws.

3. **License Grant.** Subject to the terms and conditions of this License, Licensor hereby grants You a worldwide, royalty-free, non-exclusive, perpetual (for the duration of the applicable copyright) license to exercise the rights in the Work as stated below:

- a. to Reproduce the Work, to incorporate the Work into one or more Collections, and to Reproduce the Work as incorporated in the Collections;
- b. to create and Reproduce Adaptations provided that any such Adaptation, including any translation in any medium, takes reasonable steps to clearly label, demarcate or otherwise identify that changes were made to the original Work. For example, a translation could be marked "The original work was translated from English to Spanish," or a modification could indicate "The original work has been modified.";
- c. to Distribute and Publicly Perform the Work including as incorporated in Collections; and,
- d. to Distribute and Publicly Perform Adaptations.

The above rights may be exercised in all media and formats whether now known or hereafter devised. The above rights include the right to make such modifications as are technically necessary to exercise the rights in other media and formats. Subject to Section 8(f), all rights not expressly granted by Licensor are hereby reserved, including but not limited to the rights described in Section 4(e).

4. **Restrictions.** The license granted in Section 3 above is expressly made subject to and limited by the following restrictions:

- a. You may Distribute or Publicly Perform the Work only under the terms of this License. You must include a copy of, or the Uniform Resource Identifier (URI) for, this License with every copy of the Work You Distribute or Publicly Perform. You may not offer or impose any terms on the Work that restrict the terms of this License or the ability of the recipient of the Work to exercise the rights granted to that recipient under the terms of the License. You may not sublicense the Work. You must keep intact all notices that refer to this License and to the disclaimer of warranties with every copy of the Work You Distribute or Publicly Perform. When You Distribute or Publicly Perform the Work, You may not impose any effective technological measures on the Work that restrict the ability of a recipient of the Work from You to exercise the rights granted to that recipient under the terms of the License. This Section 4(a) applies to the Work as incorporated in a Collection, but this does not require the Collection apart from the Work itself to be made subject to the terms of this License. If You create a Collection, upon notice from any Licensor You must, to the extent practicable, remove from the Collection any credit as required by Section 4(d), as requested. If You create an Adaptation, upon notice from any Licensor You must, to the extent practicable, remove from the Adaptation any credit as required by Section 4(d), as requested.
- b. You may Distribute or Publicly Perform an Adaptation only under: (i) the terms of this License; (ii) a later version of this License with the same License Elements as this License; (iii) a Creative Commons jurisdiction license (either this or a later license version) that contains the same License Elements as this License (e.g., Attribution-NonCommercial-ShareAlike 3.0 US) ("Applicable License"). You must include a copy of, or the URI, for Applicable License with every copy of each Adaptation You Distribute or Publicly Perform. You may not offer or impose any terms on the Adaptation that restrict the terms of the Applicable License or the ability of the recipient of the Adaptation to exercise the rights granted to that recipient under the terms of the Applicable License. You must keep intact all notices that refer to the Applicable License and to the disclaimer of warranties with every copy of the Work as included in the Adaptation You Distribute or Publicly Perform. When You Distribute or Publicly Perform the Adaptation, You may not impose any effective technological measures on the Adaptation that restrict the ability of a recipient of the Adaptation from You to exercise the rights granted to that recipient under the terms of the Applicable License. This Section 4(b) applies to the Adaptation as incorporated in a Collection, but this does not require the Collection apart from the Adaptation itself to be made subject to the terms of the Applicable License.
- c. You may not exercise any of the rights granted to You in Section 3 above in any manner that is primarily intended for or directed toward commercial advantage or private monetary compensation. The exchange of the Work for other copyrighted works by means of digital file-sharing or otherwise shall not be considered to be intended for or directed toward commercial advantage or private monetary compensation, provided there is no payment of any monetary compensation in connection with the exchange of copyrighted works.
- d. If You Distribute, or Publicly Perform the Work or any Adaptations or Collections, You must, unless a request has been made pursuant to Section 4(a), keep intact all copyright notices for the Work and provide, reasonable to the medium or means You are utilizing: (i) the name of the Original Author (or pseudonym, if applicable) if supplied, and/or if the Original Author and/or Licensor designate another party or parties (e.g., a sponsor institute, publishing entity, journal) for attribution ("Attribution Parties") in Licensor's copyright notice, terms of service or by other reasonable means, the name of such party or parties; (ii) the title of the Work if supplied; (iii) to the extent reasonably practicable, the URI, if any, that Licensor specifies to be associated with the Work, unless such URI does not refer to the copyright notice or licensing information for the Work; and, (iv) consistent with Section 3(b), in the case of an Adaptation, a credit identifying the use of the Work in the Adaptation (e.g., "French translation of the Work by Original Author," or

"Screenplay based on original Work by Original Author"). The credit required by this Section 4(d) may be implemented in any reasonable manner; provided, however, that in the case of a Adaptation or Collection, at a minimum such credit will appear, if a credit for all contributing authors of the Adaptation or Collection appears, then as part of these credits and in a manner at least as prominent as the credits for the other contributing authors. For the avoidance of doubt, You may only use the credit required by this Section for the purpose of attribution in the manner set out above and, by exercising Your rights under this License, You may not implicitly or explicitly assert or imply any connection with, sponsorship or endorsement by the Original Author, Licensor and/or Attribution Parties, as appropriate, of You or Your use of the Work, without the separate, express prior written permission of the Original Author, Licensor and/or Attribution Parties.

e. For the avoidance of doubt:

- i. **Non-waivable Compulsory License Schemes.** In those jurisdictions in which the right to collect royalties through any statutory or compulsory licensing scheme cannot be waived, the Licensor reserves the exclusive right to collect such royalties for any exercise by You of the rights granted under this License;
- ii. **Waivable Compulsory License Schemes.** In those jurisdictions in which the right to collect royalties through any statutory or compulsory licensing scheme can be waived, the Licensor reserves the exclusive right to collect such royalties for any exercise by You of the rights granted under this License if Your exercise of such rights is for a purpose or use which is otherwise than noncommercial as permitted under Section 4(c) and otherwise waives the right to collect royalties through any statutory or compulsory licensing scheme; and,
- iii. **Voluntary License Schemes.** The Licensor reserves the right to collect royalties, whether individually or, in the event that the Licensor is a member of a collecting society that administers voluntary licensing schemes, via that society, from any exercise by You of the rights granted under this License that is for a purpose or use which is otherwise than noncommercial as permitted under Section 4(c).

f. Except as otherwise agreed in writing by the Licensor or as may be otherwise permitted by applicable law, if You Reproduce, Distribute or Publicly Perform the Work either by itself or as part of any Adaptations or Collections, You must not distort, mutilate, modify or take other derogatory action in relation to the Work which would be prejudicial to the Original Author's honor or reputation. Licensor agrees that in those jurisdictions (e.g. Japan), in which any exercise of the right granted in Section 3(b) of this License (the right to make Adaptations) would be deemed to be a distortion, mutilation, modification or other derogatory action prejudicial to the Original Author's honor and reputation, the Licensor will waive or not assert, as appropriate, this Section, to the fullest extent permitted by the applicable national law, to enable You to reasonably exercise Your right under Section 3(b) of this License (right to make Adaptations) but not otherwise.

5. Representations, Warranties and Disclaimer

UNLESS OTHERWISE MUTUALLY AGREED TO BY THE PARTIES IN WRITING AND TO THE FULLEST EXTENT PERMITTED BY APPLICABLE LAW, LICENSOR OFFERS THE WORK AS-IS AND MAKES NO REPRESENTATIONS OR WARRANTIES OF ANY KIND CONCERNING THE WORK, EXPRESS, IMPLIED, STATUTORY OR OTHERWISE, INCLUDING, WITHOUT LIMITATION, WARRANTIES OF TITLE, MERCHANTABILITY, FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE, NON-INFRINGEMENT, OR THE ABSENCE OF LATENT OR OTHER DEFECTS, ACCURACY, OR THE PRESENCE OF

ABSENCE OF ERRORS, WHETHER OR NOT DISCOVERABLE. SOME JURISDICTIONS DO NOT ALLOW THE EXCLUSION OF IMPLIED WARRANTIES, SO THIS EXCLUSION MAY NOT APPLY TO YOU.

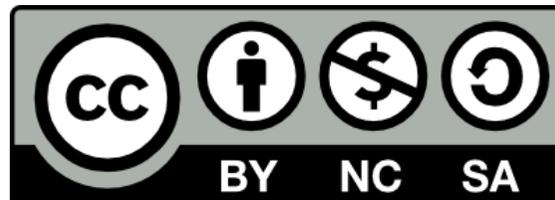
6. Limitation on Liability. EXCEPT TO THE EXTENT REQUIRED BY APPLICABLE LAW, IN NO EVENT WILL LICENSOR BE LIABLE TO YOU ON ANY LEGAL THEORY FOR ANY SPECIAL, INCIDENTAL, CONSEQUENTIAL, PUNITIVE OR EXEMPLARY DAMAGES ARISING OUT OF THIS LICENSE OR THE USE OF THE WORK, EVEN IF LICENSOR HAS BEEN ADVISED OF THE POSSIBILITY OF SUCH DAMAGES.

7. Termination

- a. This License and the rights granted hereunder will terminate automatically upon any breach by You of the terms of this License. Individuals or entities who have received Adaptations or Collections from You under this License, however, will not have their licenses terminated provided such individuals or entities remain in full compliance with those licenses. Sections 1, 2, 5, 6, 7, and 8 will survive any termination of this License.
- b. Subject to the above terms and conditions, the license granted here is perpetual (for the duration of the applicable copyright in the Work). Notwithstanding the above, Licensor reserves the right to release the Work under different license terms or to stop distributing the Work at any time; provided, however that any such election will not serve to withdraw this License (or any other license that has been, or is required to be, granted under the terms of this License), and this License will continue in full force and effect unless terminated as stated above.

8. Miscellaneous

- a. Each time You Distribute or Publicly Perform the Work or a Collection, the Licensor offers to the recipient a license to the Work on the same terms and conditions as the license granted to You under this License.
- b. Each time You Distribute or Publicly Perform an Adaptation, Licensor offers to the recipient a license to the original Work on the same terms and conditions as the license granted to You under this License.
- c. If any provision of this License is invalid or unenforceable under applicable law, it shall not affect the validity or enforceability of the remainder of the terms of this License, and without further action by the parties to this agreement, such provision shall be reformed to the minimum extent necessary to make such provision valid and enforceable.
- d. No term or provision of this License shall be deemed waived and no breach consented to unless such waiver or consent shall be in writing and signed by the party to be charged with such waiver or consent.
- e. This License constitutes the entire agreement between the parties with respect to the Work licensed here. There are no understandings, agreements or representations with respect to the Work not specified here. Licensor shall not be bound by any additional provisions that may appear in any communication from You. This License may not be modified without the mutual written agreement of the Licensor and You.
- f. The rights granted under, and the subject matter referenced, in this License were drafted utilizing the terminology of the Berne Convention for the Protection of Literary and Artistic Works (as amended on September 28, 1979), the Rome Convention of 1961, the WIPO Copyright Treaty of 1996, the WIPO Performances and Phonograms Treaty of 1996 and the Universal Copyright Convention (as revised on July 24, 1971). These rights and subject matter take effect in the relevant jurisdiction in which the License terms are sought to be enforced according to the corresponding provisions of the implementation of those treaty provisions in the applicable national law. If the standard suite of rights granted under applicable copyright law includes additional rights not granted under this License, such additional rights are deemed to be included in the License; this License is not intended to restrict the license of any rights under applicable law.



Índice:

Marco de Juego	6	Tipos de Conflicto	21
Historia de Argos	6	Multi-conflictos	22
Un poco sobre los árgivos	7	Conflictos Particulares	22
Sobre hobbies y aficiones	10	Duelos	23
Clanes	11	La muerte a un golpe	25
Reglas	13	Amistad	26
Reparto de Roles	13	Manipulación	28
Reparto de Personajes	13	Control de la Amistad	29
Descripción de Personajes	14	Lucha de Poder	29
El Objetivo del Juego	14	Batallas	32
La narración de la historia	14	De padres a hijos	33
Conflictos	15	El final del juego	33
Resolución de Conflictos	15	¿Cómo hacer personajes?	33
Modificadores a la resolución de conflictos	16	Anexos	35
La unión entre personaje y jugador	16	Cartas de Personaje	36
Enfrentamientos	17		

Marco de Juego

Historia de Argos

Árgos es una ciudad situada en la bahía de Arg, en la lejana isla de Doria. Solo los veleros mejor elaborados pueden atravesar la inmensidad del mar para llegar a la isla.

En los tiempos antiguos un conjunto de guerreros se impuso en la isla. A aquellos hombres que luchaban sobre sus monturas se los conoció como

“los altos”, los Aristói en la lengua antigua.

Cuando la guerra llegó a su fin, Doria quedó por siempre bajo el dominio de los Aristói, o mejor dicho, de las familias descendientes de los Aristói, los Aristéidas, señores de los caballos, los guerreros del arco y la espada.

Con el paso de las décadas, el Sumo Arconte tomó el rango de dios, y los Aristéidas conocieron una duradera paz. Se hizo más importante la Cortesía que la guerra. Cansados de las conquistas los Aristéidas fueron tomando a simples hombres para que luchasen por ellos.

Fue entre los plebeyos entre quienes fueron seleccionando los más fuertes para la guerra, al principio como apoyo a la caballería, pero a medida que fueron alejándose del arte de la guerra, y dadas las distancias de Doria, los Aristéidas enseñaron a cabalgar a los más leales de sus sirvientes, y les otorgaron el derecho a llevar armas, nacieron así los Hippeus (jinetes), cuyas familias descendientes fueron conocidos como los Hippéidas.

Para dejar claras las diferencias entre los Hippéidas y los Aristéidas, se prohibió a los Hippéidas usar espadas largas y arcos.

En las últimas décadas el refinamiento Aristéida ha ido en aumento, a la vez que dejaban cada vez más de lado sus vínculos con los Hippéidas que gobiernan las provincias de Doria desde sus frías fortalezas de piedra.

Muchos Hippéidas, maestros de la guerra, líderes regionales de facto, se preguntan por qué siguen rindiendo pleitesía a acomodados Aristéidas de ciudad a los que pueden no ver durante años.

Doria está comenzando a revolverse. Algunos Hippéidas han comenzado a revelarse, y aunque han sido duramente

reprimidos, también han servido de ejemplo a otros Hippéidas que no comprenden el reparto de poder.

La revolución está asegurada, ¿romperán los Hippéidas su vínculo de lealtad con los Aristéidas para hacerse con el poder, o permanecerán leales a las antiguas tradiciones? ¿Podrán los Aristéidas mantener las lealtades Hippéidas, servirán sus habilidosas artes políticas contra la fiereza Hippéida?...

Un poco sobre los árgivos

Los árgivos son un pueblo poderosamente estratificado. Excluyendo las clases inferiores

sin derechos, lo fascinante de los árgivos son sus clases dominantes. Los Aristéidas son extremadamente refinados, siglos de supremacía los ha convertido en seres de elevadas convicciones. Ante todo son firmes defensores del honor, poseen cada palabra que pronuncian (lo que no indica que sean ciertas) y morirán por ellas.

Años de refinamiento ha hecho que vistan elegantes ropas de seda, siempre con su fina y curva espada larga al cinto. Esta es su principal cualidad, su espada. Viven para la perfección con su espada, en especial para

el arte del “desenfundado”, la técnica de desenvainar velozmente la espada con un certero tajo.

Es este arte el que da lugar a los duelos Aristóidas, cuando la tensión entre dos aristóidas alcanza el límite de la cortesía, el duelo suele ser la última negociación. Dos hombres uno frente al otro, al alcance de una espada, sendas hojas en la vaina, el más certero mata, el más lento muere. Dado lo común que se fue volviendo estos enfrentamientos, los Aristóidas suele portar en Argos espadas sin afilar (y enormemente estéticas), para evitar la muerte

innecesaria de otro Aristóida, de forma que el que consigue el primer golpe se convierte en vencedor, sin necesidad de una cruenta muerte.

Más allá del duelo, su herencia de guerreros ha dejado en los Aristóidas el recuerdo de la disciplina, es por ello que un aristóida siempre debe estar preparado para el combate, y es por ello que no se considera un ultraje que ante una mala palabra se desenvainen las espadas sin aviso previo, al fin y al cabo siempre están preparados.

En la batalla, las escasas veces que se presentan, los Aristóidas

llevan elaboradas y coloridas armaduras de placas de acero cosidas con seda, son jinetes arqueros en la batalla, portan una corta lanza fácil de arrojar y por supuesto su larga espada.

Aunque pocas veces sucede, antes de la batalla un general puede retar a su enemigo, no aceptar el reto es un terrible acto de cobardía.

El duelo durante la batalla se realiza desmontado, alejados el uno del otro, se arrojan sendas lanzas con fiereza, y si ambos sobreviven al lanzamiento, entonces corren a toda velocidad la distancia que les separa para batirse en un terrible

“desenfundado” a la carrera, del cual muchas veces no sobrevive ninguno. Evidentemente en estos duelos las espadas si están afiladas.

Los Hippéidas no son muy diferentes a los Aristóidas en cuanto a los conceptos del honor, pero sus estilos de vida diferentes han hecho de ellos unos rudos soldados, maestros en la guerra.

Tienen prohibido visitar Argos si no es con un permiso de su líder aristóida, lo que los mantiene en sus frías fortalezas de las provincias.

Al no poder usar larga espada ni arco, los Hippéidas se han convertido en rudos jinetes que cargan con fiereza contra sus enemigos blandiendo mazas y hachas. Portan una corta espada propia de gladiadores conocida por sus originales portadores como Gladius.

En la batalla suelen portar toscas armaduras de metal trenzado en malla o de anillas, aunque los más ricos a veces pagan rudas corazas, siempre de color metálico ya que las armaduras coloridas se reservan para los Aristóidas.

Al igual que sus superiores, los Hippéidas suelen retarse en

duelos, pero a diferencia de ellos, estos suelen basarse en desmontar al jinete rival, mostrando su destreza como caballeros.

Cuando el duelo no es a muerte, lo que suele conocerse como un duelo Social, este se realiza mediante acometidas, cargas de un jinete contra el otro cruzándose por el lado y golpeándose con la maza, tratando con el impacto desmontar al rival. El que cae pierde, y muchas veces la dura caída suele implicar alguna consecuencia para la salud del perdedor.

En la batalla, al igual que los Aristóidas, los Hippéidas tiene la opción de un duelo entre generales, en cuyo caso tiende a ser un duelo sangriento sobre sus monturas, carente de etiqueta alguna, que solo termina con la muerte de un general.

Sobre hobbies y aficiones

Los árgivos son muy dados a las aficiones, entre las cuales destaca por encima de todas el deporte. La carrera, el lanzamiento de peso, el salto y la lucha son cultura popular, y sus campeones son bien vistos y admirados. Esta particularidad

se extiende por todas las clases sociales.

Además, los árgivos son dados a los enigmas, los juegos de intuición y la poesía entre sus muchas aficiones.

Destaca también el vino, que generalmente es aguado con hidromiel en las fiestas para endulzarlo. Existe sin embargo alrededor del vino puro toda una ética y educación, muy elaborada por los aristéidas, y son las Casas del Vino lugares importantes para mostrar las dotes cortesanías y entablar buenas amistades.

Finalmente podríamos resaltar también la importancia de las fiestas, especialmente entre los amigos, que suelen reunirse bajo la invitación de uno de los mismo, el cual corre con los gastos, para disfrutar de la buena comida, el vino con hidromiel, y el sexo libertino con profesionales de amor conocidas y conocidos como Pornae.

Entre todas estas actividades, unidas a la disciplina casi marcial de sus vidas, pasan los árgivos la vida.

Clanes

En Árgos la familia es un concepto fundamental, y en las castas gobernantes todavía más. Siglos de evolución han dado lugar a un proceso de concentración de familias Aristéidas mediante estudiados matrimonios. Estas macrofamilias son conocidas como Clanes.

Existen 5 clanes en Doria, los Enk, los Bier, los Igle, los Wisp y los Zark. Todos ellos con un importante número de provincias bajo su mando.

A la vez, cada clan Aristéida tiene bajo su mando un conjunto

de familias Hippéidas descendientes de los primeros Hippéus. Estas familias son los gobernantes de facto de las provincias de los clanes.

Los astutos Aristéidas supieron otorgar a las diferentes familias diferentes provincias, y mantenerlos con pocos contactos entre ellos. Esto ha dado lugar a que los Hippéidas se conozcan poco, y además ha dado lugar a frecuentes enfrentamientos y batallas entre los mismos, muchas veces bien promovidas por los propios Aristéidas.

Es todo esto lo que mantiene a raya la inevitable revolución.

Los Hippéidas no están unidos, saben que si se rebelan otras familias Hippéidas ávidas de poder tendrán una excusa para arrebatarse sus tierras.

Además aunque todos los Hippéidas de un clan se unieran para derrocar los Aristéidas, los clanes vecinos no desaprovecharían la oportunidad de anexionarse las tierras.

Quizá el enfrentamiento directo no sea la mejor opción, puede que promover matrimonios sea un camino más rápido para los Hippéidas, pues casarse con un Aristéida te convierte en Aristéida. Puede que permanecer junto a los

Aristéidas en la revolución sea
un camino más rápido hacia el
poder, ¿o no?...

Reglas

Reparto de Roles

Al comenzar la partida, los jugadores deben repartirse los roles que utilizarán durante la misma. Un jugador debe interpretar a su divinidad el Sumo Arconte (SA), que será el encargado de ejercer de motor de la aventura, de narrar y “provocar” los conflictos que darán sabor a la aventura. El resto de jugadores (Js) se dividen en dos bandos, los

Aristóidas y los Hippéidas de un mismo Clan. Como sabes, La Isla es el hogar del Imperio Árgos, y en ella el divino Sumo Arconte tiene cedido el control de la tierra a 5 clanes.

Reparto de Personajes

Una vez todos los jugadores conocen su papel, toca el reparto de personajes (PJ). El SA habrá generado los personajes de cada uno de los 5 clanes, con sus respectivos sirvientes de confianza. Los jugadores deberán elegir que personajes interpretarán de ahora en adelante, eligiendo entre Aristóidas o Hippéidas según

hubiesen acordado previamente. Además cada J deberá elegir también a que sirviente del bando rival interpretara en aquellas escenas donde su PJ principal no esté presente.

El Sumo Arconte no elige PJ alguno, porque su función es dirigir a todos aquellos personajes no protagonistas (PNJ), es decir, todos los personajes secundarios que aparecerán durante la saga. Ten en cuenta que solo los Personajes de los Jugadores son protagonistas en un juego de rol. El SA es pues “todos los demás” en esta historia.

Descripción del personaje

Los personajes vienen descritos por medio de ciertos valores que nos otorgan información sobre cómo es el personaje, y que nos permitirán resolver conflictos futuros.

Todo personaje viene principalmente descrito por 4 atributos (valorados de 1 a 3):

- **Brío:** Que representa su poderío físico
- **Intuición:** Que representa su capacidad de percibir el mundo y actuar en consecuencia.
- **Astucia:** Que representa su ingenio e inteligencia

- **Presencia:** Que representa su encanto personal.

A parte de estos cuatro atributos, el personaje posee 5 **Rasgos** descriptivos del personaje.

El objetivo del juego

El juego tiene un sencillo objetivo, desarrollar una historia en la cual cada jugador toma un papel importante. Los Eupátrida anhelan mantener el *statu quo*, mientras que los Hippeida planean destruirlo. Sin embargo tanto unos como otros pertenecen a un mismo clan, tienen enemigos comunes, y viven atados a unas normas y

una cultura que no pueden despreciar a la ligera.

Ante estas perspectivas, los jugadores deben buscar obtener el poder suficiente como para conseguir sus objetivos, un poder que viene representado por la acumulación de recursos y aliados. Mientras el SA debe promover el conflicto tanto entre los jugadores, como el conflicto entre estos y los PNJs. La sección marco de juego sirve en gran parte al SA para este fin.

La narración de la historia

La historia es narrada por los jugadores, generalmente el SA determina la situación inicial,

explica como están en ese momento las circunstancias, y deja libertad a los J para que determinen las acciones y decisiones de sus PJ

Los J narran con total libertad la ficción que a sus personajes, hasta que la voluntad de dos jugadores choca, momento en el que nace el Conflicto. Este choque puede ser tanto entre dos Js, como entre Js y SA, con cualquier combinación que se os ocurra.

Conflictos

Al final, el desarrollo de la ficción, de esa historia compartida que se va narrando

entre los jugadores cobra intensidad cuando comienzan los conflictos. Pero estos conflictos deben resolverse, solo un jugador debe tener la potestad de narrar el desenlace del mismo, y este jugador será aquel que venza el conflicto, para lo cual deberá ponerse en juego una de las mecánicas posibles, dependiendo del tipo de conflicto del que se trate.

Existen unas mecánicas básicas genéricas para todo tipo de situaciones, y unas mecánicas específicas para conflictos fundamentales de los Árgivos.

Resolución de Conflictos

Ante un conflicto cualquier, los jugadores determinan que Atributo es el que interviene en dicho conflicto, lo cual

Exempli Gratia: Pedro, que interpreta al líder Aristéida del clan Enk, decide invitar a la Casa del Vino a líder del clan Bier (un PNJ). Puesto que ningún jugador está en contra, ambos se ven y entablan una conversación. Pedro decide que quiere comenzar una amistad con su acompañante, y Juan, un Hippéida de su mismo clan, no desea ver que esa amistad de frutos, pues sería problemática para sus intereses, por lo que se opone, y exige al Sumo Arconte un conflicto, algo no necesario pues el SA ya iba a proponerlo.

dependerá si es un conflicto físico, un conflicto interpersonal, un enfrentamiento de astucia o algo más intuitivo.

El jugador que tenga un mayor valor en dicho atributo gana el derecho a narrar la resolución del conflicto, en caso de empate debe haber un **enfrentamiento**, ver más adelante. Así de sencillo y de rápido, pero...

Modificadores a la resolución del conflicto

Evidentemente la resolución de conflicto explicada es realmente sencilla, la mayoría de las veces los jugadores querrán tener

alguna oportunidad más allá que su mero valor de atributo.

Rasgos: En primer lugar un jugador puede sumar +1 a su atributo si entre sus rasgos tiene alguno que se adecue al conflicto y que pudiera beneficiarle, por ejemplo, si un PJ tiene el Rasgo de *Experto en el combate en distancias cortas*, y el conflicto es una pelea en una Casa del Vino, este jugador podría sumar +1 a su atributo de Brío.

Enfrentamiento: Un jugador puede optar a un +2 si decide retar a su contrincante a un Enfrentamiento. Un enfrentamiento es una contienda

que va más allá del papel sobre el que está anotado el PJ. Si tras un enfrentamiento el resultado es empate, gana el jugador que ganó el enfrentamiento.

La unión entre personaje y jugador

En Árgos, los jugadores y sus personajes mantiene un poderoso vínculo, el jugador no solo es quien determina las decisiones y acciones del PJ, sino que está unido a él por un poderoso lazo, de forma que son inseparables, y dependientes. Bajo esta ley inquebrantable, **“lo que un jugador consigue, un personaje lo aprovecha”**.

Este es el alma de los enfrentamientos, pero también es el alma de Árgos, todo jugador debe entender que está unido al destino de su personaje y su familia.

Enfrentamientos

Cuando un jugador reta a otro a un enfrentamiento, un tercer jugador debe tomar el papel de Juez. A ser posible este jugador no pertenecerá al Bando (Eupátrida / Hippeida) de ninguno de los contendientes (el SA no pertenece a Bando alguno).

Después comienza el enfrentamiento, el cual pondrá a

prueba la capacidad de los jugadores, aquel jugador que venza el enfrentamiento otorgará un bono +2 a su PJ para el conflicto. Es muy importante que veas que quienes compiten son los jugadores, y no los personajes.

Cada atributo tiene un tipo de conflicto relacionado, tal como se indica a continuación. Sin embargo esto no obliga a jugar el enfrentamiento correspondiente al atributo que está en juego en el conflicto.

Cada jugador comienza la partida con 4 fichas de diferente color (rojo de Brío, azul de Intuición, negra de Astucia y

blanca de Presencia). Cada vez que un personaje sea retado, entregará una ficha a quien le reto, según la ficha que entregue se llevará a cabo un tipo de enfrentamiento y otro, de esta forma el jugador más en forma no siempre ganará todos los conflictos de brío.

Si el jugador retado no tiene fichas que entregar, será el retado quien elija el tipo de enfrentamiento entregando una ficha a su elección.

Si a ningún jugador le quedan fichas, será el Juez quien elija el tipo de enfrentamiento.

De esta forma además se promueve que los jugadores propongan retos, para recuperar fichas.

Enfrentamientos de Brío

Cuando los PJs se encuentran en un enfrentamiento de Brío, los Js deberán enfrentar sus respectivos vigores, y no hay mejor forma como bien sabe un Ardivo que enfrentándose en una competición deportiva. Los Árgivos, como podrás leer en el marco de juego, entienden el deporte como un enfrentamiento en una de cuatro posibles disciplinas. La carrera, de distancia y recorrido variable según las circunstancias. La

lucha, bajo la regla del combate en el suelo. El lanzamiento de un objeto pesado, y el pulso sobre la mesa.

Corresponde al jugador retado determinar que prueba se llevará a cabo. Si elige una carrera, será el Juez quien determine el

recorrido. Tener en cuenta que los Árgivos gustan de las carreras cortas e intensas a la hora de dicha competición.

Si por el contrario se elige el lanzamiento, será el Juez quien determine que se lanzará. El pulso se realizará sobre una

Exempli Gratia: Pedro, cuyo personaje es el líder Aristéida del clan Enk, está tratando de entablar una amistad en la Casa del Vino con el líder del clan Bier (un PNJ). El Sumo Arconte le indica que para tal tarea debe de realizar un conflicto. La Presencia de Pedro (+3) es mayor que la del PNJ (+2), pero el SA indica que habrá un enfrentamiento, y nombra para tal a Juan, quien se vería beneficiado de la derrota de Pedro. Puesto que Pedro ha sido retado, elige el tipo de conflicto entregando una ficha a Juan. Entrega una ficha roja para llevar a cabo un enfrentamiento de Brío, pues se sabe más en forma que Juan. El SA les propone una carrera, el ganador otorgará +2 a la Presencia de su personaje.

mesa solida, con los codos bien apoyados sobre la misma y el Juez velando por que nadie los levante ni se levante de su asiento.

Finalmente si se decide por la lucha en el suelo, se utilizará lo que en ciertas disciplinas marciales se conoce como “pasajes”. El jugador retado (defensor) se sitúa boca arriba con las piernas abiertas, el jugador que realizó el reto (atacante) se coloca entre sus piernas de rodillas (lo que los japoneses llaman Seiza). Entonces el “retado” cierra sus piernas alrededor de la espalda

de su contrincante, cogiéndole bien fuerte.

En este momento el Juez da la señal de comienzo, y la lucha durará 3 minutos. El jugador atacante debe conseguir liberarse de la presa de su rival, y colocarse sobre el mismo sin que este tenga entre sus piernas ninguna parte de su cuerpo.

Por su parte, el defensor debe evitar que su rival se libere de su presa de piernas.

Si al cabo de 3 minutos el defensor tiene entre sus piernas aunque sea una extremidad del atacante, entonces el defensor gana el reto. Si el atacante

consigue liberarse de la presa y pasa a estar sobre el defensor, la victoria será del atacante. Si por un lance de la lucha el defensor consiguiese situarse sobre el atacante, o a su espalda, entonces la victoria sería para el defensor.

Evidentemente está prohibido levantarse o huir durante la lucha. Además está prohibido coger al rival por la ropa. Los Árgivos realizan este combate sin camiseta.

Nota del autor: Como ves este juego va a implicar que te pongas un poco en forma, personalmente el tipo de lucha elegido lo veo el más seguro de

los que conozco, y a la vez un esfuerzo intenso y divertido, si quieres aprender al respecto encontrarás todo cuanto quieras en la disciplina del JiuJitsu Brasileño, en lo que se conoce como guardia de suelo. Por supuesto puedes adaptar estos retos a tus posibilidades y tu entorno, quizá haciendo flexiones, o a ver quién da más saltos en 1 minuto... lo que sea siempre y cuando implique un reto físico para los rivales.

Enfrentamiento de Astucia

Cuando el conflicto debe determinarse mediante la astucia de los contendientes, el juez tomará “El Libro del Saber”

(Ver la sección al final del libro) y al azar seleccionará uno de los misterios. Una concluida su lectura, el jugador retado podrá dar la respuestas si lo desea, o esperar a encontrarla en su sabiduría. Si el jugador retado responde correctamente gana el reto, si prefiere esperar, el primer jugador que tome la palabra podrá resolver el misterio. Si un jugador se equivoca, el juego continua durante 3 minutos hasta que un jugador acierte. Si ningún jugador acierta, el enfrentamiento acaba en empate y ninguno de los dos suma punto alguno.

Nota del Autor: Los misterios no son más que acertijos, son fáciles de encontrar, y en el futuro incluiremos unos cuantos en el juego.

Enfrentamientos de Intuición

Los enfrentamientos de intuición se solucionan mediante un reto donde la intuición del jugador se ponga en juego, el juego más adecuado es el famoso “piedra-papel-o-tijera”, donde cada jugador debe intuir que decidirá su rival, también sirve el “pares-ones” o cualquiera similar. Se jugará al mejor de tres rondas, para que la victoria dependa de

la intuición y no de un posible azar.

Nota del Autor: Evidentemente muchos pensarán que esto de la intuición es una milonga, pero los Árgivos son fervientes creyentes de la intuición, y por tanto nuestros jugadores también.

Enfrentamientos de Presencia

Cuando el conflicto sea una relación interpersonal, bien entre dos individuos, o bien ante una multitud, es un conflicto de presencia. Los enfrentamientos de presencia se resuelven por aclamación, tras la conversación entre los PJs, el jugador que

realiza el reto debe “interpretar” a su PJ, sus gestos, su voz, pero sobretodo su discurso, con voz fuerte y decidida deberá dar el discurso final de su PJ para convencer al rival, y los Js presentes le aclamaran. Después su rival, el jugador retado, hará lo mismo interpretando a su PJ, el SA decidirá quien ha recibido mayores vótores por su representación y le otorgará la victoria.

Si un PJ se enfrenta a un PNJ, entonces el SA tiene dos opciones, puede otorgar la “dirección” del PNJ a un Js del bando rival al del PJ, dándole claras directrices de cómo debe

interpretarlo. De forma que se enfrenten dos jugadores, y el Sumo Arconte ejerza de Juez. O puede interpretar el SA al PNJ, en cualquier caso es el SA quien decide al vencedor en función de la aclamación.

Tipos de Conflictos

Puede resultar sencillo saber cuando un conflicto es de Brío o de Presencia, pero quizá resulta más complejo imaginar conflictos de Astucia o de Intuición, a continuación damos una lista de conflictos de los diferentes atributos:

Conflictos de Brío

- Saltos
- Carreras
- Peleas
- Lanzamientos de pesos
- Tregar
- Nadar
- Intimidar
- Combates armados

Conflictos de Astucia

- Engañar
- Enigmas
- Provocar
- Conocimientos
- Debates

Conflictos de Intuición

- Tiro con arco

- Lanzamiento de jabalina
- Montar a caballo
- Percibir
- Emboscar/Sigilo

Conflictos de Presencia

- Caer bien
- Hacer amigos
- Convencer a las masas
- Arengar a los soldados
- Seducir

Multi-conflictos

Cuando varios jugadores se enzarzan en un conflicto, determina los dos grupos que se enfrentan, y empareja rivales, luego ve emparejando ganadores hasta que solo queden

luchadores de un único grupo, ese grupo es el vencedor y narra su victoria. Es sencillo, tienes que crear una tabla eliminatoria, como en el fútbol.

Conflictos Particulares

Existen ciertos conflictos que por su profunda vinculación con el mundo de Argos tienen sus propias reglas más allá de la resolución de conflictos básica. Esto es así porque existen conflictos muy importantes tanto para el objetivo del juego como para la propia idiosincrasia del mundo de los Árgivos.

Duelos

Los Árgivos llevan el duelo en la sangre, está tan metido en su alma que no pueden entender un mundo sin duelos, ten en cuenta que el honor es la piedra angular de la sociedad ardiva, y el duelo posiblemente una de sus máximas expresiones.

Como se indica en la sección de marco de juego, los duelos son diferentes entre los Aristóidas y los Hippéidas, y a su vez son diferentes sin son duelos en el campo de batalla o duelos “sociales”.

Sin embargo todos los duelos se resuelven con la misma

mecánica, aunque su uso depende un poco de si es un duelo Eupátrida o Hippeida.

Duelos Aristóidas

El duelo Eupátrida se basa en el uso de la espada larga, su maestría es el arte del eupátrida. El duelo social se basa en un enfrentamiento mental y espiritual, en el que ambos contendientes cruzan sus espadas tras un veloz desenvainado.

El duelo de batalla es similar, solo que se da tras el lanzamiento de la jabalina y a la carrera. En ambos casos los duelos Aristóidas se resuelven

mediante la intuición, o como ellos prefieren decir, “no pensar”. Para resolver el duelo es necesario un enfrentamiento entre los jugadores que aportará +2 a resultado final (recuerda el vínculo jugador-personaje).

Este enfrentamiento se basa en lo siguiente; ambos contendientes se ponen de pie uno enfrente del otro, cara a cara. Juntan ambas palmas de sus manos (como si de una oración se tratase) y colocan sus manos enfrentadas tocándose solo por el dedo corazón, ambas manos perpendiculares al suelo, ambos contendientes en igual posición.

A partir de esta posición comienza el duelo, que se basa en abofetear las manos del rival una única vez. Si un jugador lanza una bofetada con éxito a las manos del rival gana, pero cuidado, si falla la bofetada pierde el enfrentamiento.

Cualquiera de los dos jugadores puede lanzar una bofetada, es su decisión decidir si la lanzan o esperan para esquivarla. Ningún contendiente puede hacer otro movimiento más que lanzar una bofetada, o esquivarla. SOLO se puede esquivar si te lanzan una bofetada, si un contendiente esquiva sin que se le haya lanzado una bofetada perderá el

enfrentamiento. Por supuesto no se pueden hacer amagos ni nada parecido para confundir al rival, eso no sería en absoluto honorable.

Si al cabo de 1 minuto (lo controla el Juez como todo enfrentamiento) ningún contendiente ha atacado, entonces, o bien no hay duelo por respeto (duelo social), o bien ambos “pierden” y el SA decide el desenlace (duelo de batalla).

Si ambos contendientes lanzan sendas bofetadas de forma simultánea, entonces ambos contendientes “pierden” el

duelo, el SA decide el desenlace.

El contendiente que gane el enfrentamiento obtiene un +2, luego el resultado final determinará el vencedor del duelo, cuando se haya sumado la Intuición y un rasgo si corresponde.

Duelos Hippéidas

Como se ha dicho en el marco de juego, los duelos Hippéidas son un enfrentamiento cuyo fin es desmontar al rival de su caballo. Si el duelo es social entonces dicho acto basta, si es un duelo de batalla, tras el desmonte el vencedor trata de

matar al vencido con la ventaja de su montura. En ambos casos se utiliza la técnica descrita para el duelo Eupátrida, pero los duelos Hippéidas son duelos de fuerza, y en ellos se usa el Brío en lugar de la Intuición. Además, para representar esto, los enfrentamientos Hippéidas se resuelven en 2 rondas de 30 segundos cada una (controlado por el juez), donde se alterna quien lanza bofetadas y quien las esquiva. Al final de ambas fases, el contendiente que consiguiese propinar más bofetadas con éxito al rival es quien gana el enfrentamiento y por lo tanto el +3. El juez se encargará de contabilizar las

bofetadas con éxito, teniendo en cuenta SOLO aquellas que impacten de forma precisa.

Por supuesto los amagos también son inaceptables.

Nota del Autor: Todo el mundo hemos jugado este juego en nuestra infancia, la diferencia con lo que nosotros jugábamos

reside en no poder hacer “amagos”, y en el caso de los Aristóidas, en la tensión de decidir si atacar o defender.

La muerte a un golpe

Los Aristóidas están entrenados en desenvainar velozmente la espada y asestar duros golpes con ella. En cualquier momento,

Exempli Gratia: El PJ de Pedro (Lider Aritéida del clan Enk) se encuentra en las provincias con el PJ de Juan (Hippéida del mismo clan) en la provincia de este último. Entablan una conversación y esta va calentándose por momentos. Pedro sabe que jamás podrá derrotar a Juan en un combate (el Hippéida tiene +4 a luchar por un simple +1 del Aristéida), por lo que decide jugársela con “La muerte a un golpe”, y golpear a traición al Hippéida, esperando ganarle el conflicto de Intuición para no tener que llegar al de Brío.

un Eupátrida puede declarar, ¡¡¡Golpeo!!!, lo que indica que su PJ desenvaina y golpea al rival. Esto es un conflicto de Intuición, y el PJ que declaro el golpeo obtiene automáticamente +2. Si ganan el conflicto podrán narrar que sucede en la pelea. Ten en cuenta que para los Aristóidas esto no es atacar “a traición”, ya que todo hombre vive preparado para el combate. Esta es una buena forma que tiene los Aristóidas de evitar una muerte en un duro combate de Brío contra los Hippéidas. Matarles antes de que el combate empiece.

Amistad

La amistad es el motor del conflicto entre Aristóidas e Hippéidas. El mundo de Árgos, al igual que nuestro mundo es un mundo que se mueve por la confianza, ¿en quién puedes confiar?, y eso es la amistad. Cuantos más aliados tengas, cuantos más amigos, más poderoso serás. Si te atacan tus amigos te ayudarán, si vas a la guerra tus amigos irán contigo. Los vínculos de amistad son la fuerza del mundo.

La amistad tienes unos ciclos, aunque estos pueden mantenerse durante toda la vida.

Iniciando una amistad

Para iniciar una amistad dos personajes deben tener un encuentro, generalmente fortuito, aunque a veces es programado (muchas veces). En dicho encuentro basta con que uno de los personajes trate de ganarse la amistad del otro. Si ambos personajes estuviesen de acuerdo, entonces se marcaría una casilla en la intensidad de la amistad.

Sin embargo los PNJ **nunca** desean hacer amigos, por lo que los Js deben esforzarse por conseguirlo mediante un conflicto de presencia. Si ganan

obtendrán el primer punto de amistad.

La amistad es anotada por el SA, y siempre es bidireccional, es decir tanto vincula al PNJ con el PJ como viceversa.

Fortaleciendo una amistad

Toda amistad se valora de 1 a 3. El primer punto se obtiene con un sencillo encuentro. Para ganar un nuevo punto existen dos posibilidades, y cada una de las cuales SOLO otorga un punto. Es decir, se deben hacer ambas para alcanzar los tres puntos.

Por un lado se aumenta un punto una amistad si un amigo hace un

regalo a otro (valioso por supuesto) y este le responde entregándole otro regalo la próxima vez que se vean.

Por otra parte, se aumenta un punto de amistad si un personaje ayuda al otro, mediante algo que implique un reto, y el otro le devuelve el favor con otra ayuda cuando la necesite. Este ciclo de ayudas no tiene tiempo límite, podría tardarse años en que se presentase la oportunidad de ayudar a un amigo, pero cuando se presente la ocasión entonces comienza/se completa el ciclo. El SA deberá promover las escenas donde esto pueda llevarse a cabo.

Manteniendo una amistad

Para mantener una amistad a su valor actual solamente es necesario que los amigos se vean para mantener una conversación una vez por año.

Deteriorando una amistad

Las amistades igual que se forjan se destruyen.

Si un personaje hace un regalo pero el otro no le corresponde en el siguiente encuentro, entonces la amistad se deteriora un punto.

Si un personaje hace un favor al otro y este le niega su favor cuando se lo pide se pierde

completamente la amistad, aunque puede volver a forjarse.

Si se traiciona, engaña o simular se pierde la amistad, ten en cuenta que la amistad es en el fondo, confianza. Además, las amistades son vinculantes, por lo cual un personaje no puede hacer nada en contra de un amigo si puede evitarlo, y solo podrá hacerlo si tiene importantes motivos o si lo hace por otro amigo con mayor nivel de amistad.

Un personaje puede tratar de reducir la amistad de dos amigos mediante engaños o artimañas (ver más adelante), lo cual puede debilitar la confianza

que existe entre ellos de forma severa.

Manipulación

Un personaje puede tratar de obtener la ayuda de otro por medio de engaños, seducciones y artimañas. A veces no le interesará al personaje entablar una amistad, quizá porque piensa traicionarla después, o simplemente porque no tiene tiempo.

Una manipulación es un conflicto de Astucia. Si se realiza con éxito, un personaje obtendrá un punto temporal de amistad. Este conflicto puede repetirse múltiples veces para

obtener una “seudo” amistad más poderosa.

Sin embargo toda mentira puede ser descubierta, a un engañado le puede abrir los ojos un amigo verdadero, o bien puede darse cuenta de las mentiras (venciendo uno de los conflictos de engaño) o bien por otros motivos. En cualquier caso un personaje que descubra que ha sido engañado **jamás** volverá a confiar en el mentiroso.

Además, mediante mentiras se pueden debilitar amistades, un conflicto con éxito de astucia puede debilitar en un punto la amistad de dos personajes, al “dinamitar” la confianza de uno

de ellos. Esta amistad solo se recuperará por los mecanismos normales de la amistad (regalos o favores) pero no se recuperará a pesar de que el engañado descubra las mentiras, y es que la sombra de la duda es demasiado alargada.

Control de la Amistad

Las amistades son controladas por el SA, quien lleva consigo la hoja de control (se incluirá en el futuro) en donde va anotando las amistades de cada PJ principal (recuerda que los siervos no tiene amistades, solo están ahí para ayudar si fuera necesario). Cada vez que un

personaje desarrolle una amistad lo anotará, y si un personaje manipula a otro también. Cada jugador solo conocerá sus amistades, que puede preguntarlas en secreto, pero no las de los demás. Evidentemente durante el juego los jugadores, al estar presentes, conocerán las amistades de sus rivales, pero tras varias horas de juego, y sobre todo si la partida se extiende varios días, esto será más complicado y crecerá el desconcierto al no conocer las alianzas de tu rival.

Lucha de Poder

Como ya se ha dicho, este es el

motor del juego, la lucha de poder entre los Aristóidas y los Hippéidas. Sin embargo no se puede tomar a la ligera.

Cada clan tiene una única familia Eupátrida y varias familias Hippéidas. Habrá tantas familias Hippéidas como PJs Hippéidas x2. Esto quiere decir que en una mesa con 4 jugadores, 2 Aristóidas y 2 Hippeidas, el clan tendrá 6 familias Hippeidas, dos de ellas dirigidas por los jugadores, y las otras cuatro PNJs.

Cada familia Hippéida tiene de inicio 1 Punto de Poder. El control de los Puntos de Poder lo lleva a cabo también el SA en

su ficha de control, y es público para todos. Cada jugador realizará un enfrentamiento de Intuición con el SA al comienzo de la partida por cada familia Hippéida PNJ en juego, si lo ganan comienzan con 1 punto de amistad sobre esa familia, si lo pierden no tienen amistad alguna.

A partir de aquí comienza el juego, los jugadores van narrando que quieren hacer, teniendo en cuenta la limitación de la estación, estas dependen de la facción del jugador, y sobre todo de su residencia.

El juego está dividido en estaciones, en cada una de las

cuales se pueden llevar a cabo varios encuentros con la intención de obtener aliados. Ten en cuenta que los Aristóidas viven en Árgos, y los Hippéidas en las provincias. Además los Hippéidas no pueden viajar a Árgos sin un permiso del líder Eupátrida del clan.

Verano:

La mejor estación de año, en especial para viajar por Doria. Es esta estación un jugador puede realizar 2 viajes, para visitar a 2 PNJs, puede recibir tantas visitas como el SA estime oportuno. Pero deberá tratar de mantener el equilibrio entre jugadores.

Otoño y Primavera:

Buenas estaciones pero ya cerca del invierno, solo se puede llevar a cabo un único viaje por la Isla.

Invierno:

El personaje puede ser invitado a pasar el invierno en la fortaleza de otro PJ/PNJ, pero no podrá viajar a ningún otro lugar.

En Árgos:

Los personajes que se encuentran en Árgos pueden tener hasta 3 contactos por estación, ya que no tiene que viajar. Ten en cuenta que en

Árgos solo se encuentran los Aristóidas, por lo que estos deberán viajar a las provincias si desean contactos entre los Hippéidas.

Emboscadas:

Un jugador puede planear una emboscada al año (nunca en invierno), solo fuera de Árgos. Para que su plan tenga éxito deberá realizar con conflicto de Astucia contra la víctima. Si lo supera la víctima se deberá enfrentar a un combate contra sus asaltantes, cuya fuerza será igual a la del PJ que los envía. Nunca se sabrá quien envió a los asesinos, y no podrá tomarse represalias.

Escenas:

Sentíos libres de promover todo tipo de escenas, en especial el SA, duelos en un puente, contactos con informadores, espías encapuchados... existen tantas posibilidades que no puedo abarcarlas en un reglamento.

La Rebelión

En cualquier momento un Hippéida puede declarar la Rebelión, se niega a pagar al clan y se apodera de sus tierras para sí mismo. En este momento el Eupátrida se verá forzado a la batalla para someter al rebelde y cortarle la cabeza por traidor.

Ambos bandos cuentan cuantos recursos tiene sumando los suyos propios y los de todos sus aliados, esta es su fuerza de Combate. Con ella se van a la Batalla (ver más adelante).

Quién viene en tu auxilio

No todos los aliados te apoyarán en la batalla, dependerá de los vínculos que poseas.

Aquellos aliados con un vínculo de 1 solo vendrán si con su ayuda posees más Fuerza de Combate que tu rival, si no, no vendrán, pues su amistad no es tan fuerte como para luchar una batalla perdida.

Con un vínculo de 2+ vendrán siempre, a menos que el mismo aliado lo sea de ambos bandos.

Si un aliado es amigo de ambos bandos, ayudará a su mejor amigo, si es “igual” de amigo, entonces se abstendrá de luchar.

¿Y después qué?

Tras la batalla, el clan habrá perdido todos los recursos del perdedor, y tendrá un nuevo líder. Sin embargo si los clanes vecinos no son amigos de este nuevo líder, se aliarán para conquistarlo por débil o por traidor, la excusa da igual, lo importante es ganar tierras fáciles.

Así que si pretendes llevar a cabo un enfrentamiento, asegúrate de que los clanes vecinos son tus amigos, o de que tendrás la fuerza suficiente como para derrotarlos.

Batallas

La batalla es un momento clave del juego, toda la carne está en el asador, y el perdedor tiene asegurada la muerte, sea por castigo o quitándosela por deshonra.

Cuando se va a una batalla, cada facción aporta todos los aliados que puede y elabora una Fuerza de Combate como ya se ha explicado anteriormente.

Entonces hay dos enfrentamientos posibles que pueden llevarse a cabo para desnivelar la balanza.

Por un lado los generales realizarán un enfrentamiento de Astucia para dirigir a sus tropas.

Por otro lado, el general puede retar a un duelo a su rival antes de comenzar la batalla. Rechazar este duelo es un acto de cobardía que implica un -2 a la Fuerza de Combate por baja moral de las tropas.

El duelo se lucha a muerte, si son dos contendientes de bandos distintos (Un Eupátrida contra un Hippéida), entonces el duelo

es un simple combate a pie, un enfrentamiento de Brío. Si son del mismo bando el duelo se hará según la tradición.

Ten en cuenta que el Duelo **debe** realizarse antes que el enfrentamiento de astucia, y el perdedor del mismo habrá muerto, por lo que no podrá ser el general de su ejército, honor que pasará a otro PJ presente o a un PNJ.

Tras todo esto se calcula la Fuerza de Combate y esta determina el vencedor, que narra su victoria y el aciago final del perdedor, que suele implicar la muerte de todos los participantes.

De Padres a Hijos

La muerte no es el final, ni mucho menos, cuando un personaje muere su hijo toma las riendas de la familia. Debéis crear nuevos personajes para ir desarrollando el árbol genealógico. Todo jugador tiene dos herederos, y obtiene uno nuevo cada 10 años. Sí todos los miembros de la familia mueren, la facción desaparecerá.

El final del Juego

Al comienzo del juego el SA escribe en secreto, en la Ficha de Control, cuantas estaciones faltan hasta la revolución, el momento en el que los

alzamientos de Hippéidas serán masivos en la Isla. Cuando esa fecha llegue, los PJs deberán colocarse en un bando o en otro, y tendrá lugar necesariamente La Rebelión.

El SA deberá dar más o menos estaciones en función de cuanto quiere que dure el juego.

¿Cómo hacer personajes?

Los jugadores tendrán que hacer sus personajes para elaborar nuevos sirvientes y para sus herederos, o incluso para comenzar con personajes propios. Cuando llegue este momento la realización de un personaje es muy fácil:

1. Reparte 5 puntos en los atributos. Las mujeres como máximo puede tener 2 en Brío.
2. Escribe 5 rasgos que definan al personaje.

Ya tienes un nuevo personaje creado. Los nuevos personajes herederos comienzan la partida sin amigos algunos, pero heredan los amigos de su padre con un nivel menos de amistad (esto hará que algunos desaparezcan).

Si comienzas de cero, elige un clan, sabrás que clanes lo rodean viendo las fichas de los 5 clanes.

Palabras finales del autor:

*Espero haber llevado a cabo con cierta dignidad el complejo reto que ha significado este RdH. Espero que el juego respire **Revolución**, que esté claro que los personajes están al borde de perder su supremacía, (bueno, solo los Aristéidas) (**Reaccionario**). Y espero que las **Meta-Habilidades** resulten muy divertidas en este **juego Saludable**. Pero sobre todo espero que os divirtáis tanto como me he divertido yo escribiéndolo, aunque espero que no os canséis tanto.*

Ayexes

Cartas de Personajes

<p>Nombre: Status:</p> <p>Brío Intuición Astucia Presencia</p> <p>Rasgos</p>	<p>Nombre: Status:</p> <p>Brío Intuición Astucia Presencia</p> <p>Rasgos</p>	<p>Nombre: Status:</p> <p>Brío Intuición Astucia Presencia Recursos Rasgos</p>	<p>Nombre: Status:</p> <p>Brío Intuición Astucia Presencia Recursos Rasgos</p>
<p>Nombre: Siervo de:</p> <p>Brío Intuición Astucia Presencia</p> <p>Rasgos</p>	<p>Nombre: Siervo de:</p> <p>Brío Intuición Astucia Presencia</p> <p>Rasgos</p>	<p>Nombre: Siervo de:</p> <p>Brío Intuición Astucia Presencia</p> <p>Rasgos</p>	<p>Nombre: Siervo de:</p> <p>Brío Intuición Astucia Presencia</p> <p>Rasgos</p>