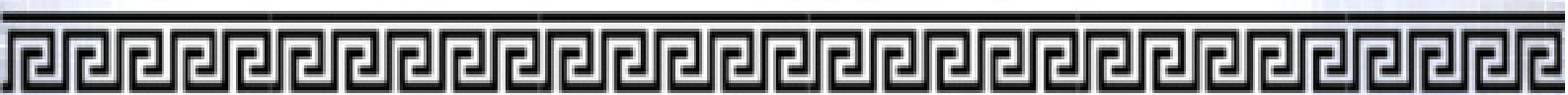


ASTERIO

UNA AVENTURA PARA GRECIA: EL JUEGO DE ROL



ESCRITA POR KAMUI

CORREGIDA Y MAQUETADA POR JUAN CARLOS MORELLO

Agradecimientos

Primero de todo agradecer a Juan Carlos Morelló por haber creado **Grecia: El Juego de Rol** el cual me hizo enfrentarme a mis fantasmas y “obligarme” a volver a hacer de máster. También me gustaría agradecer en especial a mi grupo de jugadores, empezando por los que comenzaron la campaña, y hoy en día la siguen Moty, Jon Hammer, Mar, Marta de Myr (la fugitiva), Xavi, Sen y Gato por apoyarme cuando decidí hacer una prueba como máster y soportar esas partidas infumables que a veces salen. Y también agradecimientos especiales a todos aquellos jugadores/másters y amigos por sus palabra de apoyo y recomendaciones para mejorar y seguir adelante.

Sobre la aventura...

La aventura está ambientada antes de la muerte de Minos y su posterior descenso al Inframundo donde fue reclamado por el mismísimo Hades para que juzgase las almas de los muertos. Por lo que sería recomendable que ningún jugador fuese afín a los *Jueces*, ver suplemento *Inframundo*.

Como el juego de rol de Grecia no está ambientado en un año concreto, es decir, tiene lugar en un margen de 200-300 años, a veces surgen complicaciones a la hora de ubicar las aventuras y ayudas del juego.

Esta aventura se podría considerar posterior al “nacimiento” de los jueces Minos, Radamantis y Eaco. Si quieres mas información sobre ellos, puedes consultar el suplemento gratuito *El Inframundo*.

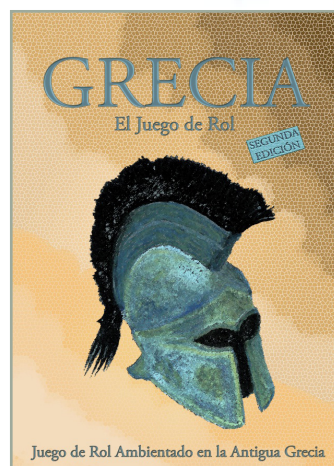


Recomendaciones para el DJ

Esta aventura esta creada para jugarse según las reglas de Grecia: El Juego de Rol (Segunda Edición), aunque puede ser fácilmente adaptada a otros juegos de temática similar, como *Mazes&Minotaurs*, *Oráculo*. etc...

Básicamente lo único que necesitaras para jugarla según las reglas de Grecia es el manual básico, disponible de forma gratuita en la pagina web.

<http://greciajdr.blogspot.com/>



La aventura esta diseñada para un grupo de 3 a 6 jugadores, para ser jugada en un par se sesiones. Lo recomendable es que no haya ningún héroe Juez, ya que la aventura se sitúa en una era posterior a estos.

Aunque como director de juego sabes de sobra que tienes mi total permiso para cambiar, eliminar e incluso violar las partes de la historia que menos te gusten.

¡¡A disfrutarla!!

Prólogo

Esta aventura se sitúa inicialmente en Cidonia, ciudad de la isla de Creta, pero la mayor parte de la aventura se pasará en Knossos, ciudad en la que se puede encontrar el Laberinto de Creta.

El constructor del laberinto fué Dédalo por orden del rey Minos. Su propósito era encerrar al Minotauro, una enorme bestia nacida de la relación entre su esposa, Parsifae y un enorme toro blanco.

Para aplacar al Minotauro se ofrecen periódicamente ofrendas humanas, además de otras bestias, con el fin de derrotar a tal deshonrosa criatura o al menos aplacar su furia.

Acto 1 - Ayuda

Los héroes reciben una carta firmada con un sello que les solicita que se dirijan con presteza a Mileto y coger un barco en dirección a Cidonia.

Los héroes no reconocerán el sello de la carta pero corresponde al sello de la ciudad de Cidonia. En el camino hacia Mileto se encontraran que tienen que atravesar un pequeño bosque antes de poder llegar hasta la ciudad. Deberán elegir si atraviesan el bosque de día o de noche.

ESTIMADOS HÉROES: ME HAN LLEGADO
A TRAVÉS DEL MAR HISTORIAS CONTADAS
SOBRE VUESTRAS ÉPICAS AVENTURAS. ME
DIRIJO A VOSOTROS DESESPERADA, POR
FAVOR, VENID A AYUDARME, MI MARIDO
SE HA VUELTO LOCO. ME ENCUENTRO EN
MILETO EL TIEMPO APREMIA, ESPERO QUE
NO SEA DEMASIADO TARDE.



Acto 2 - En el Bosque (dia)

Si deciden adentrarse en el bosque de día se encontraran que la ruta está bastante bien definida. Hay un par de intersecciones donde tendrán que elegir si desean ir hacia la izquierda o la derecha. Es recomendable que al menos en alguno de los caminos que elijan tengan algún encuentro con Lobos.

Es recomendable que no sean grupos de lobos de mas de el número de héroes, ya que tienen bastante DI. Después de un par de combates llegaran a Mileto sin mas incidentes.

LOBOS			
Fue	ooo	Pre	oooo
Res	ooo	F.V	ooo
Des	ooo	Car	ooo
Agi	ooooo	Ref	ooooo
Int	oooo	Per	ooooo
Daño: 1D10+5 (mordisco)			
Vitalidad: 24		DI: 10	

Acto 2 - En el Bosque (noche)

Si en cambio deciden adentrarse en el bosque de noche se encontraran el bosque bastante más habitado pero con animales bastante más pacíficos. Es recomendable comentar el sonido de los Búhos y la tranquilidad del bosque.

En algún momento saldrá una flecha volando entre medio de los árboles, todos los héroes tendrán que hacer una tirada de Reflejos dif. 8, si algún héroe no la supera recibirá 1D10+5 de daño, acto seguido si algún héroe supera una tirada de percepción dif. 9 verá entre los árboles que hay un par de Centauros que les acaban de atacar. Si deciden adentrarse un poco más en la espesura para intentar atraparlos deberán hacer tiradas de Agilidad (dif. 8) para atraparlo.

CENTAURO			
Fue	oooo	Pre	oooo
Res	oooo	F.V	ooo
Des	oooo	Car	ooo
Agi	oooo	Ref	oooo
Int	oooo	Per	oooo
Daño: 1D10+4 (arco)			
Vitalidad: 90		DI: 9	



Acto 3 - Mileto

Mileto es una gran ciudad que tiene un gran puerto. La ciudad mas o menos mide unos 400m² y el puerto está a la vista. Una vez que lleguen al puerto se encontrarán que para poder acceder al embarcadero tienen que pasar por una pequeña edificación de control. Ahí se encontrarán a un guardia que les informará que para poder acceder tienen que tener un pase y pagar el correspondiente coste de acceso, unos 400 Dracmas por cabeza.

Simplemente con que muestren la carta el guardia les dará acceso y no les cobrará nada por el viaje, de hecho, los llevará hasta un barco con un capitán que los estará esperando.

Si esto no se les ha ocurrido, deberán buscar información o ganar algo de dinero en la ciudad.

Una vez que accedan al embarcadero el guardia los guiará hasta un barco donde se encontrarán con un capitán que los estaba esperando. Acto seguido se embarcarán dirección Cidonia.

Acto 4 - Viaje en barco (opcional)

Si lo deseas puedes hacer que el viaje en barco transcurra a través de una peligrosa tormenta durante la noche.

Si decides que haya tormenta puedes hacer que haya fuerte oleaje deberían superar tiradas de Reflejos o Agilidad (dif. 8) para no caer al mar. Si alguien cae al mar recibirá 1D6 de daño y deberá superar una tirada de fuerza (dif. 7) para volver a subir al barco.

Acto 5 - Cidonia

Cidonia es una ciudad al Oeste de la isla de Creta, es la más grande de toda la isla y está gobernada por el rey Minos. Una vez que lleguen a la isla se encontrarán a un hombre que les indicará que deben dirigirse a la posada sin intentando no llamar la atención.

Al llegar a la posada se encontrarán que hay varias personas, entre ellas al fondo una persona encapuchada. Una vez se acerquen a dicha persona se apartará ligeramente la capucha dejando entrever que es una mujer. Se presentará como Pasífae. Es posible que los jugadores no sepan quien es, se trata de la mujer de Minos, el rey de Creta, madre de Asterio, el Minotauro.



Les explicará que los ha hecho venir urgentemente porque su marido se ha vuelto loco y ha encerrado varios monstruos en el Laberinto de Creta para matar a su hijo. Les pedirá que por favor lo rescaten y que se lo devuelvan sano y salvo y que sobretodo no lo tienen que comentar con nadie. La mujer comenta a los héroes por si no lo saben que la típica pena de muerte de Creta es encerrar a los ciudadanos en el Laberinto. Les hará entrega de un medallón y les dice que deberán enseñárselo a su hijo para que este vaya con ellos.

El Laberinto se encuentra en la pequeña ciudad de Knossos cerca de la costa al Este de Cidonia. El viaje hacia Knossos se dará si ningún tipo de incidente y se realizará bastante rápido.

Acto 6 - Knossos

Es una gran ciudad y lo primero que les llamará la atención en cuanto lleguen será un enorme palacio. En el palacio se halla Minos, rey de Creta. Al Norte de la ciudad se encuentra el Laberinto al cual deben acceder.

Ahora deberán pensar en alguna forma de colarse en el laberinto, aquí van algunas de las opciones:

A) Los héroes se enfrentan a los guardias. Habrán parejas de guardias, si deciden enfrentarse a una pareja haz que el ruido de la batalla alerte a otras 2 parejas para darle emoción.

B) Realizan alguna fechoría para que los encierren.

C) Se cuelan al laberinto de noche, solo tendrán que lidiar con un par de guardias, medio dormidos.

GUARDIAS

Fue 000	Pre 000
Res 000	E.V 00
Des 000	Car 00
Agi 00	Ref 000
Int 00	Per 000

Equipo:
- Espada corta+ Aspis

Daño: 1D10+4
Vitalidad: 30 **DI:** 8

Acto 7 - Dentro del Laberinto

El laberinto está construido de forma circular y los pasillos tienen 3 metros de altitud y 5 de anchura, lo suficiente para que un minotauro de gran tamaño pueda pasearse por él.

Dentro del laberinto se encontrarán con varias bestias petrificadas, entre ellas al Minotauro. Los héroes deberán dar vueltas por el laberinto hasta averiguar porqué todas estas bestias están petrificadas.

*Si quieres utilizar el mapa circular diseñado para esta aventura, consulta el **Anexo 1** al final del módulo.*

La culpa de que se encuentren en éste estado es que hay un Cartobepas rondando por dentro del laberinto. Poco después de encontrar al Minotauro se encontraran en el centro del laberinto con el Cartobepas que está comiendo tranquilamente. Esto debería hacerles pensar que está vinculado. A la que llamen la atención del Cartobepas éste se lanzará a atacarlos en embestida.

CARTOBEPLAS

Fue 0000	Pre 0000
Res 0000	E.V 0000
Des 000	Car 00
Agi 000	Ref 000
Int 00	Per 000

Habilidades:
- Coraza (-3)
- Embestida
- Mirada Petrificante

Daño: 1D10+5
Vitalidad: 145 **DI:** 7

Es muy importante que Cartobepas pueda realizar su habilidad de *Mirada Petrificante* contra los héroes.

Al derrotar al Cartobepas, los héroes dejan de estar petrificados tras 1D6 turnos. Esto debería en parte alertarlos de que al derrotarlo todo lo que se haya petrificado por culpa de él, volverá a su estado normal.

Deberían iniciar una carrera en búsqueda del hijo de Pasífae, mientras lo buscan encontrarán varias criaturas que no les dejen de perseguir hasta que se les derrote o se encuentren con el Minotauro que en ese caso huirán.

Acto 8 - Cara a Cara

Una vez que hayan tenido algo de acción, les aparecerá por detrás de la espalda el Minotauro. Ésta bestia llevará consigo un colgante con el mismo símbolo que les ha entregado Pasífae, si algún jugador supera una tirada de Percepción (dif. 7) se dará cuenta de éste hecho, en caso contrario lo verán en medio de la lucha.

Una vez que le enseñen el medallón al Minotauro éste dejará de atacarles. En caso contrario seguirá la lucha hasta que lo maten

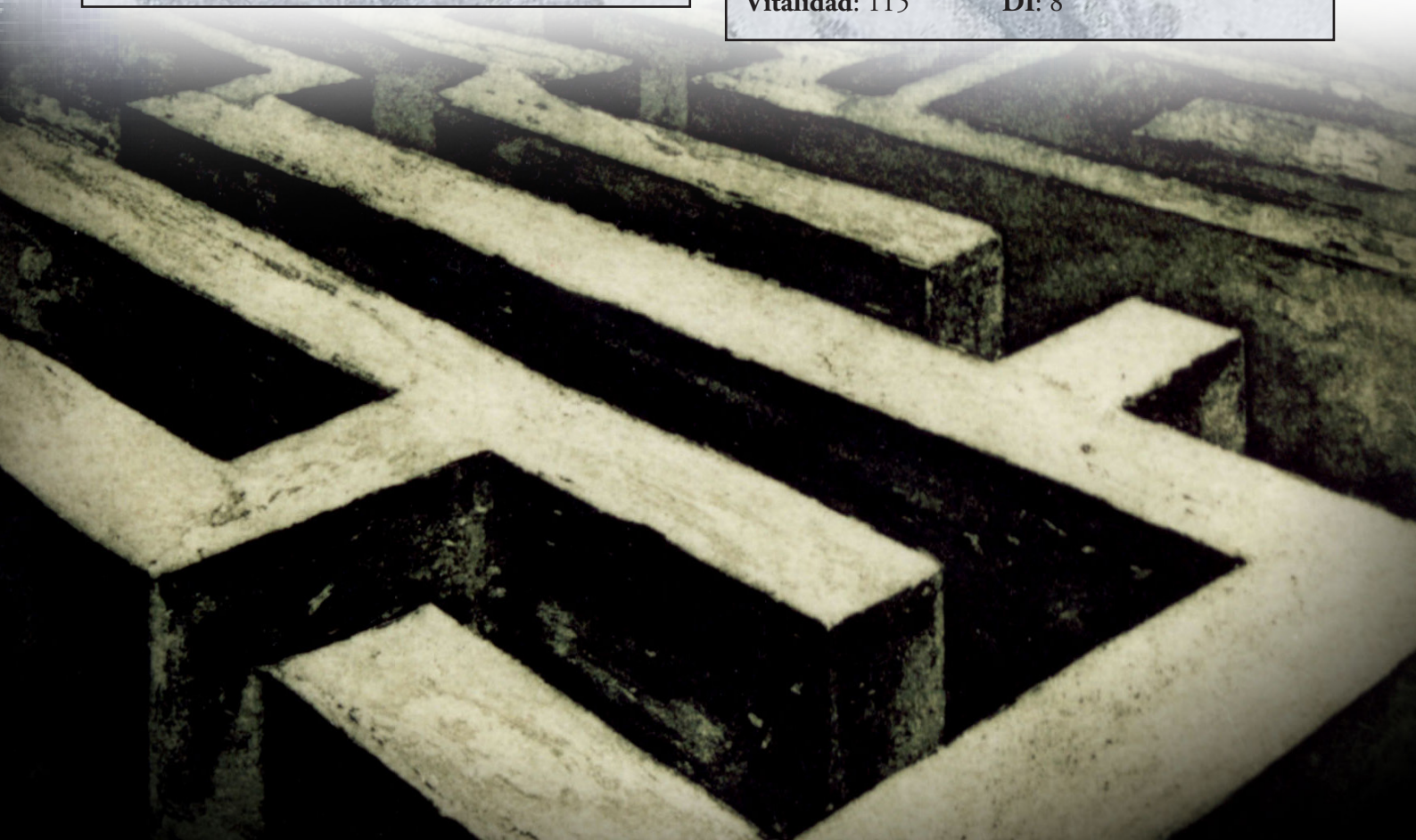
MINOTAURO			
Fue	0000000	Pre	000000
Res	00000	F.V	00000
Des	00000	Car	00000
Agi	0000	Ref	0000
Int	0000	Per	0000
Habilidades:			
- Embestida			
Daño: 1D20+12 (Maza)			
Vitalidad: 250		DI: 9	

Acto Final - La ira de Minos

Una vez lleguen a la salida se encontrarán que en la puerta está el mismísimo Minos. Con 2 guardias. Si los héroes van con el Minotauro serán 8 guardias y éste ayudará a los jugadores.

Contra Minos, el Minotauro no podrá luchar ya que éste se quedará paralizado al recordar lo que pasó de pequeño.

MINOS			
Fue	0000	Pre	0000
Res	00000	F.V	0000
Des	0000	Car	0000000
Agi	000	Ref	000
Int	000000	Per	0000
Bendiciones:			
- Armadura de Hera	000		
- Ira de Hera	0000		
- Ira de Zeus	000		
- Lluvia de Meteoros	0000		
Daño: 1D10+5 (Espada corta)			
Vitalidad: 115		DI: 8	



Epílogo

Una vez que estén fuera y con Minos ya derrotado (es mejor que se rinda o acabe huyendo), llegará Pasífae corriendo al ver al Minotauro (si no lo ve también para preguntar que ha pasado), en caso de que el Minotauro acompañe al grupo de héroes, Pasífae explicará que el Minotauro es su hijo y se llama Asterio.

Lo tuvo al enamorarse de un toro blanco que Poseidón le regalo a su marido Minos, para que lo sacrificase. Minos decidió desobedecer al dios, perdonando la vida a tan bello animal, entonces el dios de los mares decidió castigarlo, haciendo que su bella mujer, Pasífae, se enamorase perdidamente del animal.

Con ayuda de varios ingenieros, construyó una vaca de madera y se metió en ella, para que la poderosa bestia la dejase encinta. Meses mas tarde nació Asterio y Minos al verlo, se dio cuenta de lo ocurrido y lo encerró en el laberinto.

La mujer estará tan eternamente agradecida que le hará entrega a los héroes de la Ánfora de Ganímedes si éstos la aceptan.



Experiencia

- 2 Puntos de experiencia al héroe que se le ocurrió enseñar la carta al vigilante del puerto.
- 1 Punto de experiencia si decidieron ir de día por el bosque y 2 si decidieron ir de noche.
- 1 Punto de experiencia si eligieron cometer alguna fechoría para entrar en el laberinto, 2 puntos si lo intentaron por la noche.
- 2 Puntos de experiencia para quien diera el último golpe al Catoblepas y 1 para el resto (lo mismo con el resto de enemigos del laberinto).
- 1 Punto para quien decidió/observó enseñarle el medallón al Minotauro.
- 3 Puntos para quien dio el último golpe a Minos, 2 para el resto, si participaron en la batalla.

Fama

- 1D6 puntos de fama por cada héroe que se enfrentó al Catoblepas y 1D10 al que lo mató.
- 2D10 puntos de fama al héroe que mató al Minotauro y 1D10 a quien participó de su muerte.
- 1D10 + 7 puntos de fama a cada héroe, por no matar al Minotauro y enfrentarse a Minos.

Ánfora de Ganímedes

El Ánfora de Ganímedes, copero de los dioses, es una fuente ilimitada de bebida.

Tipo: Ánfora

Especial: El Ánfora de Ganímedes puede escanciar agua o cualquier bebida que se desee sin agotarse jamas.

Precio: 3.000

Anexo 1 - Mapa

El mapa que encontrarás a continuación se ha diseñado para darle un aspecto mas visual a la partida, la decisión de emplearlo es decisión del Director de Juego.

En las siguientes páginas encontraras las distintas secciones del mapa. Imprímelas y recorta cada sección por su parte exterior. El punto rojo del centro de cada sección es para cuadrar todas las partes del mapa con una aguja o un clavo, por ejemplo.

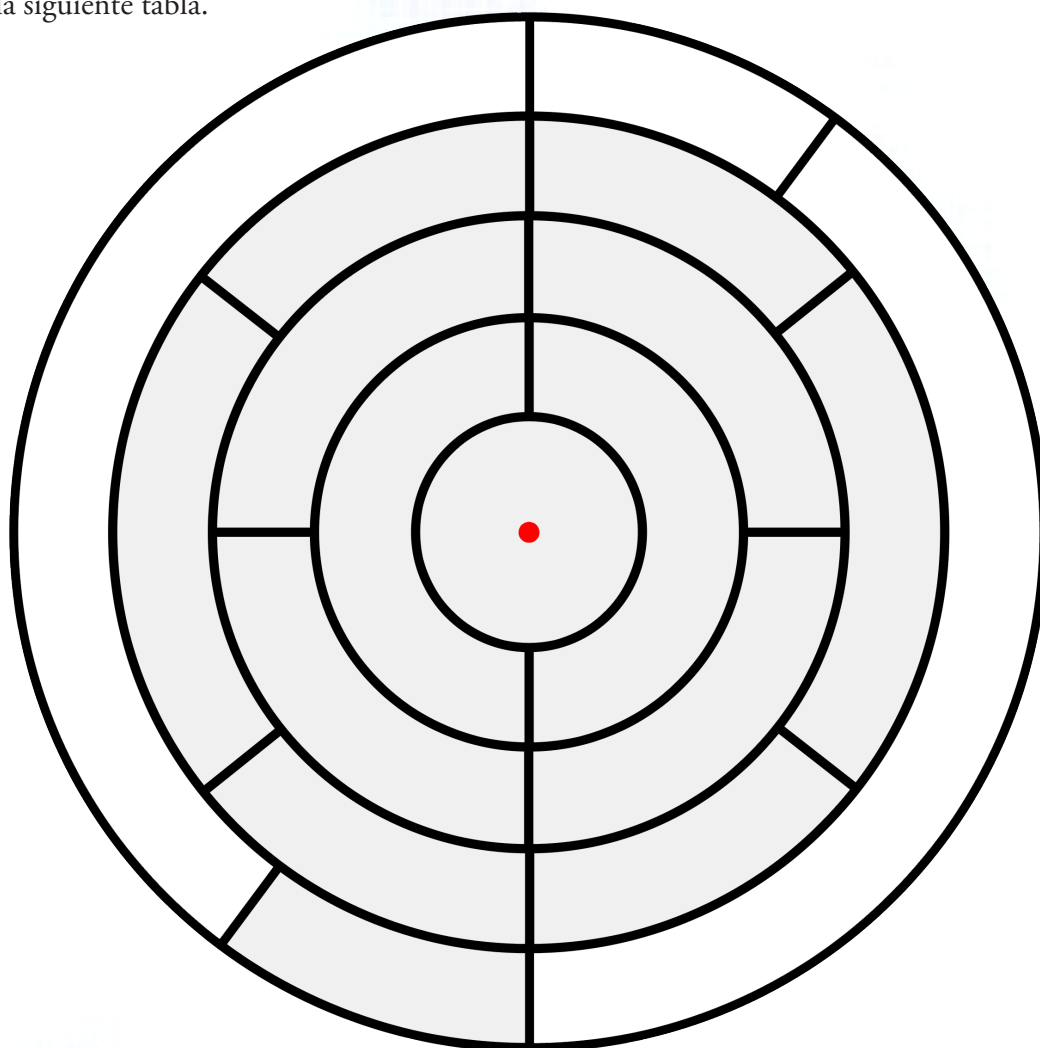
Para empezar a utilizarlo, los héroes entrarán en el **Anillo 1** y deberás colocar también el **Anillo 2**, para indicarles la posible salida. A medida que avancen deberás ir colocando los anillos de forma ascendente hasta que consigan llegar al centro. Que es donde recomendamos que encuentren al Cartobepas.

Ademas de esto el laberinto tiene “vida propia” y sus círculos se giran y se mueven a medida que los héroes van adentrándose en él. Para ello realiza una tirada cada cierto tiempo, o cada 5 turnos de combate y consulta los resultados en la siguiente tabla.

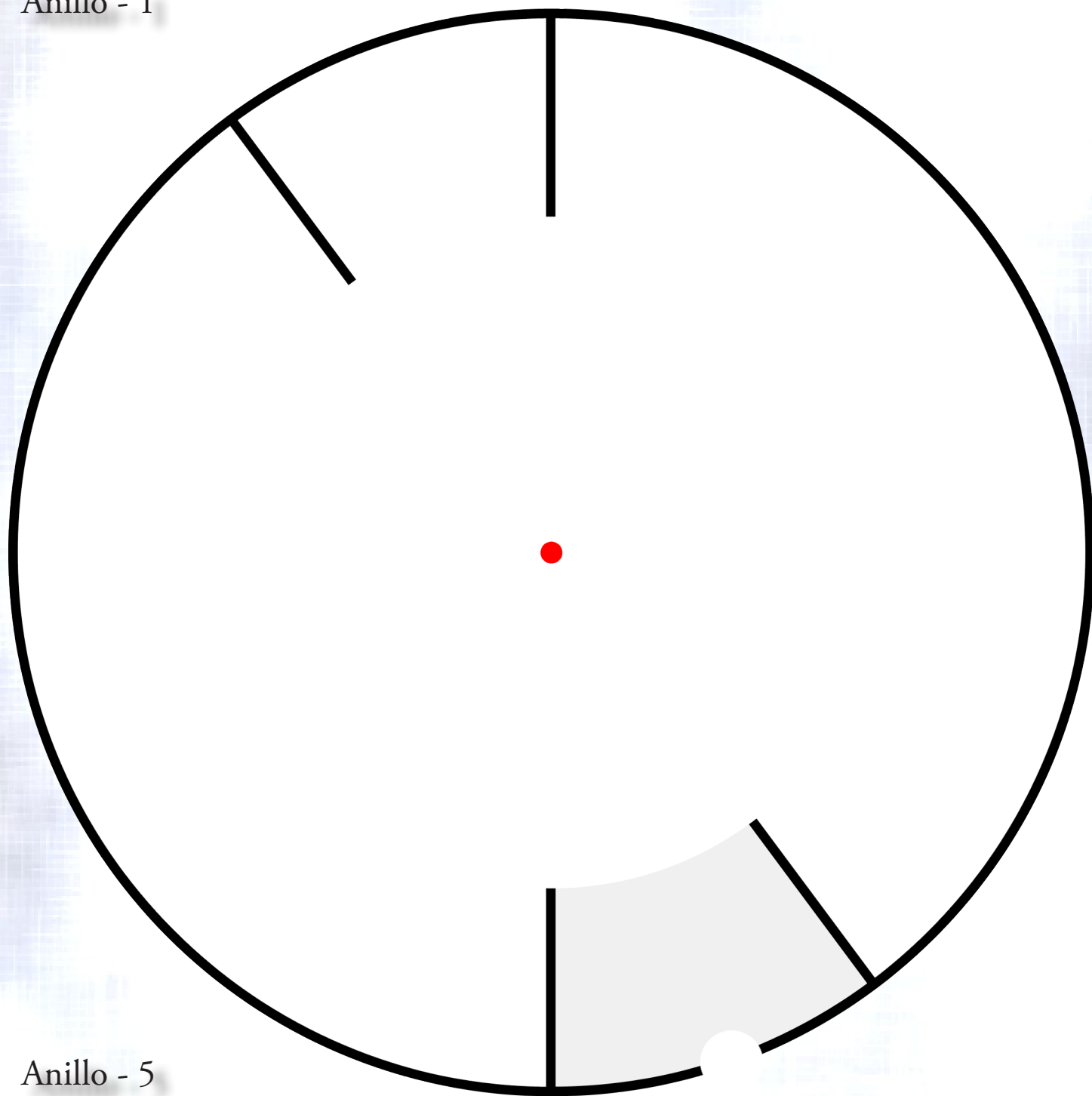
Tabla de movimiento del Laberinto

Resultado	Movimiento
1	Gira el Anillo 1 45° a la derecha.
2	Gira el Anillo 2 45° a la izquierda.
3	Gira el Anillo 3 45° a la derecha.
4	Gira el Anillo 4 45° a la izquierda.
5	Gira el Anillo 5 45° a la derecha.
6	Gira el Anillo 1 90° a la derecha.
7	Gira el Anillo 2 90° a la izquierda.
8	Gira el Anillo 3 90° a la derecha.
9	Gira el Anillo 4 90° a la izquierda.
10	Gira el Anillo 5 90° a la derecha.

Sobre los encuentros del laberinto, he pensado que sería mejor dejarlo en manos del Director de Juego, pero teniendo en cuenta que al acabar con Cartobepas todos los monstruos y personas que entraron antes que los héroes se irán despetrificando, siéntete con total libertad de incluir cualquier cosa del bestiario (que pueda caber entre las paredes).

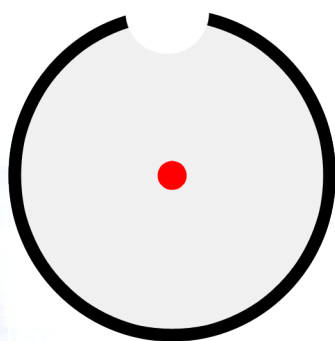


Anillo - 1

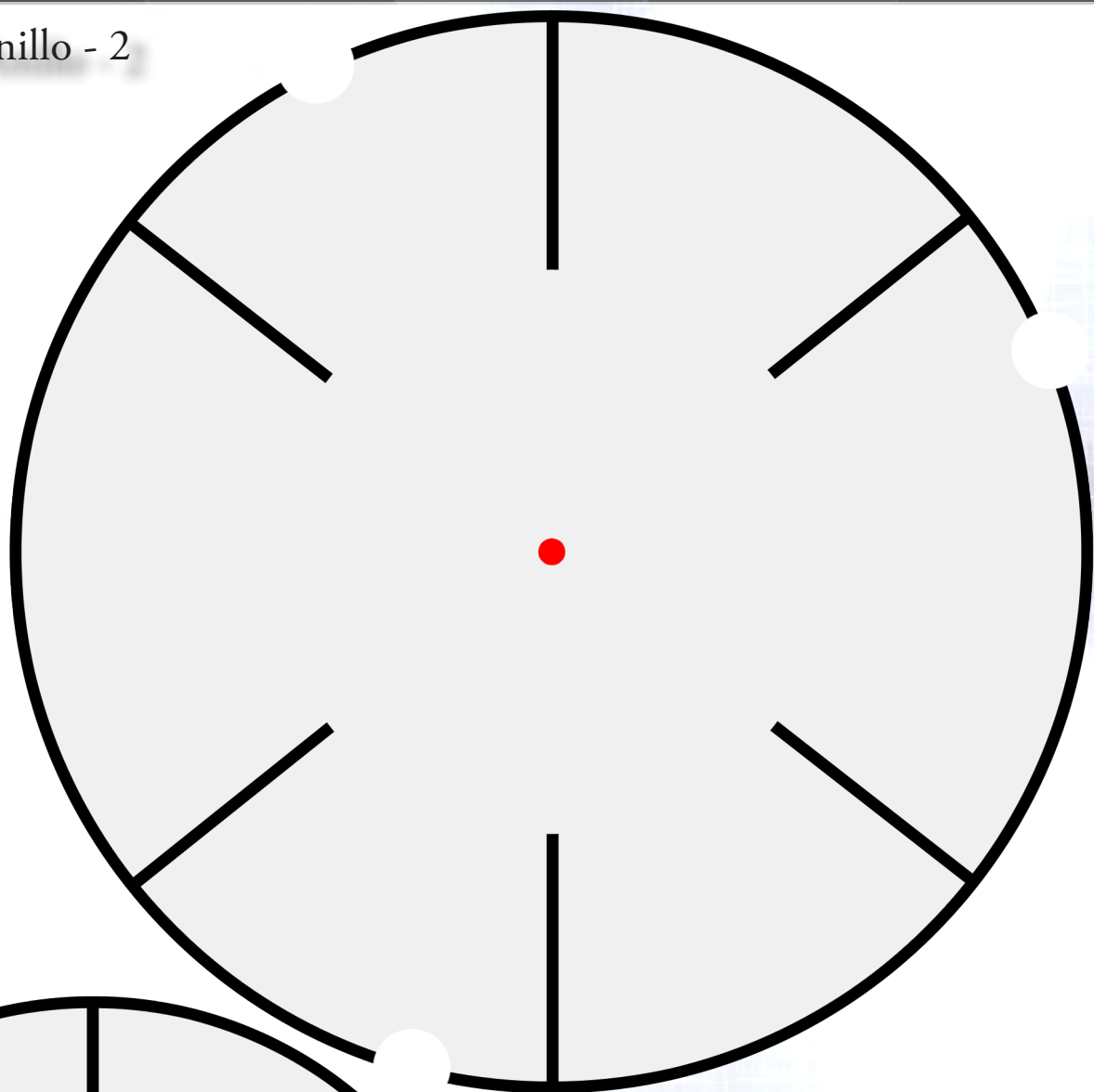


ENTRADA

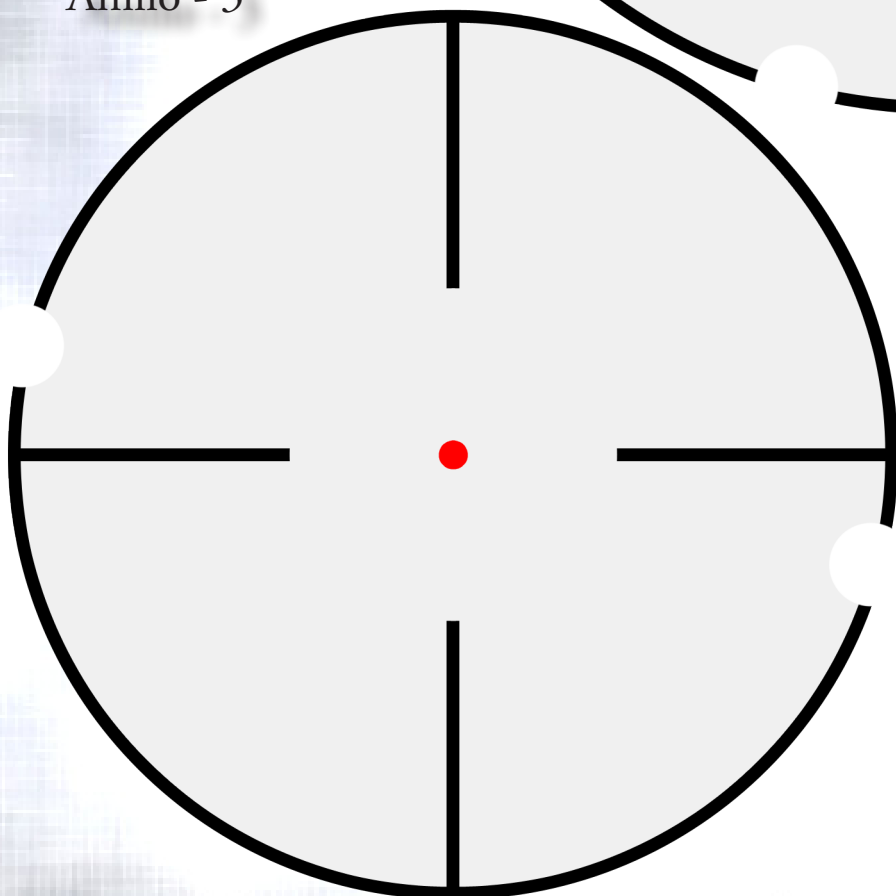
Anillo - 5



Anillo - 2



Anillo - 3



Anillo - 4

