

# La Maldición de Atenea

Una aventura para Grecia, el Juego de Rol

Creada por Axel Castillejos  
Corregida y maquetada por Juan Carlos Morelló

## Recomendaciones para el DJ

Esta aventura de alta dificultad, está pensada para un grupo de 5-6 jugadores experimentados. La duración es de aproximadamente 10 horas, dependiendo de lo retorcido que sea el master o avisados los jugadores. Para ésta aventura es necesaria la expansión Inframundo.

En principio está pensada para cualquier héroe, excepto servidores de Atenea, aunque estos podrían hacer el papel de infiltrados para hacer fracasar la misión. Ésta obviamente sería una misión secreta.

La aventura es poco adecuada para un grupo estilo saja-rajá, pero de mayor interés para un grupo tipo busca-retos, de darle un poco al coco (sin llegar a niveles Cthulhianos), y utilizar características como Carisma, Presencia o Agilidad más que Fuerza. De camino a un objetivo encontrarán más y más problemas que retrasarán aún más la posible solución. Es muy probable que la mayoría jamás regrese. Los que lo hagan serán largamente recompensados en fama y experiencia.

Hay que destacar que es una aventura muy dura, para jugadores noveles, aunque será el DJ el que ponga al final el nivel de dificultad y dureza según la moral de su grupo de juego

## Introducción

Ibykos un rico e influyente comerciante de especias de Esmirna ha hecho enfurecer a Atenea. Ésta le ha lanzado una maldición por su avaricia y soberbia, además de por despreciar la belleza de la diosa. Dicha maldición le provoca un envejecimiento acelerado.

Desesperado ha mandado mensajeros por tierra y mar en busca de temerarios aventureros, curanderas y brujos, cualquiera que pueda ofrecerle un remedio a su mal.

## Acto 1 - En las calles de Esmirna

La aventura comienza con nuestros héroes recién llegados por vía marítima a Esmirna, polis del Asia Menor con un gran peso económico.

Esmirna es espectacular, con su Teatro de gran acústica y capacidad, sus anchas y saneadas calles, baños públicos, edificios majestuosos de hasta tres plantas, un puerto bien equipado, murallas de doble grosor, comercios limpios y abastecidos y la flor y nata de los artesanos a éste lado del Egeo.

También tiene sus sombras como veremos más adelante.

Su primer objetivo debería ser contactar con Ibykos, o recibir la noticia de la búsqueda de éste para así, ofrecerle sus servicios.

Si son un poco hábiles regateando lograrán sacarle algo de fondos para financiar su empresa, avituallarse y recopilar información. Deben negociar el tipo de contrato que adquieren con el comerciante, pero si es muy elevado, él mismo en persona insistirá en acompañarles con sus dos guardaespaldas personales, Giles y Leander.

### Ibykos, Gran comerciante de Esmirna

Su aspecto es de un hombre de mediana edad, delgado, moreno y algo canoso, su envejecimiento lo notarán poco a poco los héroes, porque le irán apareciendo cada vez mas canas y arrugas.

Su facilidad de palabra y engaño le han convertido en lo que es hoy en día, un adinerado, avaro y codicioso, que ha caído preso de una fuerte maldición, no escatimara en gastos para contratar a los héroes pero se trata de un gran regateador, que sabrá contratar a los jugadores por menos de lo que esperan.



*Ibykos*

Fuerza: 00	Presencia: 00000
Resistencia: 000	Fuerza de V.: 0000
Destreza: 000	Carisma: 000000
Agilidad: 00	Reflejos: 00
Inteligencia: 000000	Percepción: 0000

Técnicas de Combate: Serenidad - Rango 2

Ventajas: Calar a la gente, Don de gentes, Sentido Común, Gran Comerciante

Desventajas: Hígado débil (vino)

Vitalidad: 68

DI: 6+2 (Armadura artesanal -2 Daño)

Daño: Bastón de combate a dos manos (1D6+4)



Equipo: Ibykos llevara lo necesario para el viaje y raciones de comida para 5 días, para él y sus guardaespaldas.

\*La Armadura artesanal de Ibykos es una pieza única bellamente decorada con incrustaciones de madera noble y minerales con un valor de uno 3.000 Dracmas. Por si algún PJ con las manos largas repara en ella. Aunque suele ir tapada por una oscura túnica

*Maldición de Atenea:* cada día que pase, Ibykos verá reducida su vitalidad máxima en 1D6.

### Leander, Guardaespaldas de Ibyko

Leander es un guapo guerrero, que fue echado del ejército Ateniese por su predisposición a la bebida y a las muchachas y jóvenes bien plantados, no tendrá ningún reparo en flirtear con cualquier héroe de buen ver. Su carácter es abierto y en ocasiones cargante, puesto que siempre esta alardeando de su mayor triunfo, su armadura hecha a partir de la piel de una quimera, que el mismo dice haber matado, aunque nunca sabrán los héroes si esta mintiendo ya que ha contado tantas veces la historia que pocos detalles se le escapan.

Fuerza: 000	Presencia: 0000
Resistencia: 000	Fuerza de V.: 000
Destreza: 00000	Carisma: 000000
Agilidad: 0000	Reflejos: 0000
Inteligencia: 000	Percepción: 000

Técnicas de Combate: Luz - Rango 3

Ventajas: Maestría en Combate (Espadas), Maestro de la finta.

Desventajas: Maldición de Afrodita, Terror (Monstruos Grandes), Irrespetuoso, Mala Fama.

Vitalidad: 60

DI: 7+1 (armadura ligera)

Daño: Espada (1D10+6), Lanza (1D10+3).

Equipo: Espada corta, Lanza y Escudo Pequeño

### Giles, Guardaespaldas de Ibykos

Giles es un antiguo guerrero de gran tamaño algo bobalicón y simpático, su mayor preocupación es no poder llevarse algo a la boca al terminar una dura jornada de trabajo.

De complexión fuerte con 1.85 metros de altura, sus casi 100 Kg y sus pocas luces e convierten en un guardaespaldas fiel y efectivo en combate.

Fuerza: 000000	Presencia: 00000
Resistencia: 000000	Fuerza de V.: 00
Destreza: 000	Carisma: 00000
Agilidad: 00	Reflejos: 00
Inteligencia: 0	Percepción: 000

Técnicas de Combate: Luz - Rango 2

Ventajas: Maestría en Combate (Martillo)

Desventajas: Cicatriz, Crédulo, Valentía estúpida, Obsesión (Comida)

Vitalidad: 89

DI: 5+1 (armadura)

Daño: Espadón a dos manos (1D20+9)

Equipo: Espadón a dos manos, Escudo pesado (solo lo utilizara si le disparan, o para proteger a Ibykos)



Leander y Giles

## Acto 2 - Noches oscuras, malos barrios y excursiones campestres

Tras negociar su contrato deberían conseguir averiguar la naturaleza de la maldición y posibles antídotos. Pueden visitar el Templo de Atenea y ofrecer libaciones, husmear por el ágora, pero sólo callejeando de noche por Esmirna, podrán encontrar algún tipo de ayuda.

El ambiente nocturno de los bajos fondos debe ser agobiantes, caluroso, sucio, maloliente, decadente... el contrapunto a la amable y señorial zona comercial y parte alta. Pueden encontrar todo tipo de situaciones que el DJ le apetezca: un loco recogiendo piedras y dándoles besos, unos rufianes que intentan robarles, una mujer intentando engatusarles para algún oscuro fin, un pequeño garito de apuestas en los que hay peleas populares y a las cuales podrán apuntarse si quieren nuestros muchachos.

Cuanto más nivel social tengan los Pjs, más problemas tendrán en su visita a la Esmirna nocturna.

Después de algunos de estos encuentros y de hablar con unos y otros han de recibir mucha información contradictoria e inútil: algunos desean la muerte del

comerciante, otros hablan de sus problemas, otros insistirán en venderles un anillo de oro egipcio (latón pintado).

Pero ha de haber una información que se repita al menos en tres ocasiones: *“Si alguien puede saber algo, ese es Timón”*.

Timón es un brujo-hechicero con fama de charlatán, timador y embaucador, según los habitantes de la ciudad. Vive en unas colinas cercanas al este de Esmirna, como un ermitaño en una cueva. El trayecto hasta la cueva no es nada sencillo, tendrán que atravesar el pantano que se encuentra antes de llegar a la colina.

### Acto 3 - Atravesando el Pantano

El camino que hacia la colina es largo y les llevara mas de un día de viaje, contando ida y vuelta, así qué tendrán que aprovisionarse bien antes de salir de Esmirna.

Después de 5 horas de aburrido viaje finalizara el camino para dar paso a un terreno pantanoso en el cual pueden quedar hundidos ellos, sus monturas o su equipo. También pueden ser atacados por lobos o serpientes.

El área del pantano tiene una extensión de 9 kilómetros cuadrados, por lo que tardaran una hora por cada kilómetro que avancen.

Por cada 2 horas que permanezcan en el pantano y cada vez que duerman, tira 1D10 en la siguiente tabla.

Tabla de Encuentros en el Pantano	
Resultado	Efecto
1	Nube de Mosquitos
2	Campamento Abandonado
3	Sin efecto
4	Cadáveres
5	Timón
6	Basilisco
7	Escorpión Gigante
8	Sapos Venenosos
9	Araña Gigante
10	Engendro del Pantano

#### Nube de Mosquitos

Los héroes y sus acompañantes son atacados por una nube de mosquitos, que causan 1D10 de daño por turno a cada personaje, las picaduras ignoran cualquier bono de armadura.

Todos los héroes deberán superar una tirada de Resistencia, dif.7 o caerán enfermos, restando 1 a todas las acciones durante las próximas 5 horas o hasta que se curen de las picaduras.

#### Campamento Abandonado

Los héroes han llegado a un pequeño asentamiento, o puede que sean los restos de una hoguera improvisada, si deciden pasar la noche ahí, realiza la tirada de encuentros en el pantano, restándole 2 al resultado y ignorando los efectos de Cadáveres o Campamento Abandonado.





### **Cadáveres**

Entre el mal olor del pantano, los héroes detectan un olor diferente e igualmente repugnante, al acercarse a la fuente divisan unos cuerpos en descomposición.

Con una tirada de inteligencia (dif.10) se darán cuenta que los cuerpos despedazados les han sido sustraído algunos órganos vitales como corazón, hígado... y no ha sido empleada ninguna arma, las heridas parecen causadas por alguna bestia grande, ya que se intuyen marcas de dientes.

*Esto ha sido obra de Timón*

Si alguien decide buscar armas, equipo o algún tesoro, encontrara 1D100 Dracmas entre todos los cuerpos.

### **Timón**

Vagando pro el pantano, divisan entre la espesa niebla lo que parece una forma humana, camina lentamente y apoyándose en su bastón.

Timón se presentará a los aventureros, pero se negara a responder ninguna pregunta hasta que no le acompañen a su cueva.

Timón es insufrible, sus diálogos son inconexos e incompletos, repletos de soliloquios interminables.

El trayecto ahora será mucho mas fácil para los aventureros, ademas de guiarles, Timón hace que resten "3" a los resultados de las próximas tiradas de Encuentros en el Pantano.

*Timón no atacara ni podrá ser atacado por los monstruos o héroes, en ese caso huiría.*

### **Basilisco**

Los héroes llegan hasta un árbol hueco, donde una pareja de basiliscos ha puesto sus huevos, si se esperan mucho rato o intentan hacer algo con los huevos, llegara la madre de las crías que atacará sin dudar.

*Consultar el Bestiario del libro básico.*

### **Escorpión Gigante**

Los héroes pasan al lado de lo que parecen unas rocas, sin darse cuenta de que en realidad se trata de un Escorpión Gigante, de repente abre los ojos, levanta su gran cola y chasquea sus enormes pinzas.

Durante el primer turno de combate el monstruo tendrá sumara el resultado de 2D10 para calcular la Iniciativa.

Si el Escorpión ataca al campamento y han montado guardia los héroes serán los que lancen 2D10 para calcular su iniciativa durante el primer turno.

*Consultar el Bestiario del libro básico.*

### **Sapos Venenosos**

El grupo es atacado por unos cuantos sapos venenosos formado por 1D6+3 criaturas.

*Consultar Apendice 1 (Monstruos)*

### **Araña Gigante**

Uno de los héroes, preferiblemente el que vaya en primer lugar, deberá realizar una tirada de percepción (dif.11), para conseguir ver la telaraña que se extiende delante de el.

Si falla la tirada quedara parcialmente enganchado a ella y despertará a la araña que lo custodia.

Para soltarse de la telaraña deberá superar, con o sin ayuda) una tirada de Fuerza o Agilidad (dif.14)

*Consultar Apéndice 1 (Monstruos)*

*Para realizar una acción conjunta, los héroes implicados sumaran su atributo (por ejemplo, Fuerza) y lanzaran solo 1D10.*

### **Engendro del Pantano**

Mientras atraviesan una de las grandes charcas del pantano, el agua empieza a burbujear de una forma cada vez mas violenta, hasta que escuchan un horrible sonido y aparece ante ellos un horrible monstruo de gran tamaño y forma extraña.

*Consultar Apéndice 1 (Monstruos)*

## **Acto 4 - La Cueva**

Cuando llegan a la entrada de la cueva, si aun no se han tropezado con Timón, este les estará esperando en la entrada y les invitara a pasar.

Una vez dentro, los héroes se encontraran en una cueva algo descuidada, con polvo, libros amontonados y un montón de ratas correteando en la oscuridad.

Un pequeño camino de velas casi consumidas les llevara hacia una estancia mas grande, donde está preparado un pequeño banquete, con fruta, vino, y muchos otros alimentos.

*Consulta antes la ficha de los personajes, para ver si tienen obsesión o preferencia por alguna bebida o alimentos y añádelos al menú.*

En realidad es que Timón es un brujo caníbal que se deleita con la carne humana, lleva una túnica ancha con capucha y quiere tender una trampa a los héroes.

Durante la comida, podrán hablar con Timón o si alguien desconfía y decide interrogarle mucho mas a fondo conseguirán la información que buscaban.

Sólo hay dos posibles opciones para "curar" al comerciante: Ofrecer el sacrificio de una iniciada en el culto de Zeus (ésta opción es falsa y sólo irritaría aún más a los dioses) u obtener la piel escamosa cubierta de ácido de un extraño "pez" que habita en la pequeña isla de Nisstek cercana al sur de Esmirma.

Al finalizar la comida, si algún héroe ha comido, sentirá náuseas y verá que lo que parecían manjares y vino, realmente se trataba de comida putrefacta y agua del pantano. Antes de que se den cuenta caerán inconscientes al suelo sin poder hacer nada.

Cuando los héroes despierten de su sueño, estarán encadenados a la pared de lo que parece la cocina de Timón y deberán haber perdido 1D10 de vitalidad máxima debido al veneno.

Los héroes pueden soltarse si superan una tirada de Fuerza (dif.13), si consiguen lanzar alguna bendición que dañe a timón mientras está cerca de ellos, para aturdirle y robarle las llaves, que siempre lleva encima.



Timón

### Timón, El Brujo

Fuerza: oo                      Presencia: ooo  
Resistencia: oo              Fuerza de V.: ooo  
Destreza: ooo                Carisma: o  
Agilidad: oo                Reflejos: ooo  
Inteligencia: oooooo      Percepción: oooo

Bendiciones: Ira de Perséfone - Rango 4

Bendición de Hades - Rango 6

Marchitar - Rango 4

Técnicas de Combate: Serenidad – Rango 4

Desventajas: Obsesión (Carne humana), Marca de Hades (erupciones permanentes de pus en el pecho)

Vitalidad: 35 (Forma Humana)

DI: 7 (Forma Humana)

Daño: 1D10+2 (Garrote)

\*La descripción de las bendiciones se encuentra en *El Inframundo*.

Si recibe algún punto de daño, enseguida lanzara la Bendición de Hades, convirtiéndose en un horrible engendro con 200 de vitalidad, la transformación dura

3 turnos, que pueden aprovechar los héroes para liberarse y prepararse para el combate.

Si consiguen acabar con él, podran registrar la cueva, aunque tendran que buscar entre miembros descuartizados y un montón de huesos. Los héroes que superen una tirada de percepción dif.11, tiraran 1D6 en la siguiente tabla.

Tirada	Efecto
1 - 3	1D100 Dracmas
4	1D10 x 100 Dracmas
5	Arma aleatoria
6	Armadura Aleatoria

## Acto 5 - Viaje a Nisstek

Después de los acontecimientos de la cueva, los personajes deberán volver a Esmirna para informar a Ibykos en caso de que no les acompañase en el viaje o para descansar al menos un día.

Si los héroes deciden sacrificar una iniciada en el culto de Zeus, siguiendo la información falsa de Timón, los Dioses enfurecerán y Ibykos verá reducida su vitalidad máxima en 10. Además los héroes no podrán utilizar ninguna bendición, ni beneficiarse de efectos como Vigor Olímpico, Aura o Familiares, hasta que realicen un sacrificio animal o cualquier ofrenda del agrado del su dios y superen una tirada de Carisma dif.10 (un intento al día)

*Dependiendo de la ofrenda, añadirán bonos a la tirada.*

Cuando decidan retomar su viaje, Ibykos les comunicara que se encuentra muy débil, a causa de su maldición (Recuerda que has de tirar 1D10 cada día que pase). Leander y Giles les acompañaran, para asegurarse de que no pierden el tiempo y cumplen el contrato.

Deberán decidir si viajar en barco (3 días con viento favorable) o a pie, bordeando la costa hasta llegar a Meghan, un pueblo costero cerca de la isla, teniendo que hacer finalmente un corto trayecto en bote hasta a la isla (unos 500 m), este viaje les costaría una semana como mínimo.

Deben prepararse bien todo lo que necesitan para el viaje, ya que la misión del Director de juego es hacer hincapié en todo aquello importante que hayan podido dejar. ¿Llevan ropa de abrigo? ¿Llevan algún ungüento repelente de insectos? ¿Llevan agua en sus odres?... Un momento ¿llevan odres?...



## Acto 5.1 - Viaje en Barco

Durante el recorrido marítimo serán atacados por una serpiente marina gigantesca, nada mas caer la noche del primer día.



*Serpiente Marina*

### Serpiente Marina

Fuerza: 0000000      Presencia: 0000000  
Resistencia: 0000000      Fuerza de V.: 000000  
Destreza: 0000      Carisma: 000  
Agilidad: 00000      Reflejos: 0000  
Inteligencia: 000000      Percepción: 0000

#### Habilidades:

Ataque Múltiple (2)

Vitalidad: 600 (Si los héroes logran causarle mas de la mitad de la vitalidad de la Serpiente Marina, esta abandonará su ataque y se sumergirá otra vez en el mar, para no volver nunca.)

DI: 8 (+2 en Cuerpo a cuerpo)

Daño: 1D20 + 4 (golpes)

La Serpiente Marina impactara al barco cada turno, causando daños en su estructura, para representar esto tira 1D6 cada turno de combate, cuando llegue a 20, el barco será destruido y la serpiente abandonará el lugar.

Los héroes se agarraran a cualquier trozo de madera que flote y vagaran por el mar sin rumbo y deberán lanzar 1D6 y consultar la siguiente tabla periódicamente para saber que rumbo llevan.

Tirada	Efecto
1 - 2	Sin movimiento
3	Norte (Mar Abierto)
4	Sur (Litoral)
5	Este (Esmirna)
6	Oeste (Nisstek)

## Acto 5.2 - Viaje por Tierra

Si eligen ir por tierra, o si naufragan cerca de Esmirna, los jugadores habrán elegido “el camino difícil”.

Pese a que en las costa de Asia Menor existen numerosas colonias y polis, la sensación que deben tener los jugadores es la misma que uno siente cuando se está en la frontera de algo, al final de algo.... La gente cerrará las puertas cuando el grupo cruce aldeas y granjas, los caminantes saldrán del sendero para evitarles mirándoles de soslayo, los lobos aullarán por las noches y susurros de “voces humanas” cantarán entre la hojarasca. La tensión debe ir en aumento día tras día.

En su caminar llegarán a un punto en que encontrarán un curso de agua. No representa ningún problema para ser cruzado, mide medio metro de profundidad.

Si algún PJ pide examinar el agua o el entorno y supera la tirada percibirá que el agua no corre, pero es limpia y cristalina. Éste agua procede de una laguna encantada por una ninfa un poco arisca, que vive a unos cien metros del lugar.

Esto puede saberlo cualquier personaje que supere una tirada de Inteligencia dif.11 o utilice cualquier otro método.

Cualquier PJ o PNJ que entre en contacto con el agua perderá las bendiciones de su dios durante el resto del día, y si se les ocurre beber del liquido perderán 1D6 de Vitalidad.

La única manera de deshacer esta maldición será haciendo alguna gran ofrenda a su dios o a la ninfa de la laguna, aunque no estará por la labor de mostrarse ante ellos, tan solo un héroe de Poseidón, o otro héroe que respire bajo el agua, podría encontrarla y pedir disculpas, ya que habita en las profundidades del lago.



*La ninfa del lago*



## Acto 5.3 - Ruinas de Rhelin Kalea

Un día después de su “refrescante baño”, el camino se elevará un poco y a su izquierda, en medio de una tupida vegetación podrán observar una ciudad en ruinas, pertenece a una civilización extraña para ellos. Obviamente no es griega.

A lo largo de ese día la ciudad se extenderá a su izquierda y en ocasiones rozará el camino. Básicamente se trata de grandes estructuras de piedra semi-derruidas y antiguas calzadas empedradas devoradas por la vegetación.

Existen restos de edificaciones en madera en peor estado y al final un grupo de túmulos funerarios. La cuestión es que al anochecer el grupo quedará al final de esta ciudad con sus fantasmales restos al alcance de su vista.

Para evitar los desagradables sucesos que les esperan deben evitar hacer noche allí, y continuar su viaje a la luz de las estrellas. En caso contrario, si deciden pernoctar allí comenzarán sus problemas. Si optan por dormir bajo techo protegidos en las ruinas la cosa será aun peor.

Un personaje con la ventaja historiador puede conocer la naturaleza de las ruinas. Cualquiera que registre a conciencia y supere una tirada de Percepción (dificultad 10) puede encontrar valiosos objetos de oro, esmeraldas y rubíes dispersos por varios edificios de Rhelin Kalea.

*Para los objetos puedes utilizar las tablas de tesoro de Grecia Quest, o simplemente permitir que se lleven unas cuantas joyas para venderlas después.*

En mitad de la noche un mar de gemidos comenzará a oírse débilmente en el corazón de las ruinas. Poco a poco se mezclarán con sonidos metálicos y el raspar de multitud de “algo” contra el suelo. Las ruinas pertenecen a una antiquísima civilización de Magos-guerreros destruida mil años antes. Una horda de 10 esqueletos y 20 Zombies pertrechados para la batalla dirigidos por un Liche visitarán a nuestros amigos.

Los héroes tendrán tiempo para prepararse para la batalla, dispondrán de al menos media hora para diseñar una estrategia o cualquier cosa que se les ocurra será una batalla aún más encarnizada si los héroes no están en posesión de sus bendiciones.

El Liche, quedará en un segundo término y sólo intervendrá cuando queden menos de la mitad de sus siervos. Su primera opción es reclamar más no-muertos para el combate, su última opción luchar físicamente.

### Liche

Fuerza 000	Presencia 00000
Resistencia 00000	Fuerza de V. 00000
Destreza 000	Carisma -
Agilidad 000	Reflejos 000
Inteligencia 00000	Percepción 000

Bendiciones: Bendición de Hades - Rango 3

Abrazo Oscuro - Rango 3

Alzar a los muertos - Rango 4

Técnicas de Combate: Serenidad - Rango 2

Vitalidad: 95

DI: 6+2

Daño: Bastón (1D20 + 3)



Liche

### Esqueletos

Fuerza: 000	Presencia: 0000
Resistencia: 00	Fuerza de V.: 0
Destreza: 000	Carisma: 0
Agilidad: 000	Reflejos: 000
Inteligencia: 0	Percepción: 00

Daño: 1D10 + 5 (arma)

Vitalidad: 35

DI: 5+1

### Zombis

Fuerza: 00	Presencia: 000
Resistencia: 00	Fuerza de V.: 0
Destreza: 0	Carisma: 0
Agilidad: 000	Reflejos: 00
Inteligencia: -	Percepción: 00

Habilidades: Veneno

Daño: 1D10 +3 (mordisco)

Vitalidad: 25

DI: 5



## Acto 6 - Meghan

Meghan es un pequeño pueblo costero frente a la isla, desde aquí deberán conseguir un bote (aunque hayan llegado en barco) para llegar a la isla. Ningún lugareño les dejará dicho bote si le cuentan que es para ir a la isla.

Robar uno les será bastante fácil si lo hacen de noche. Sea como fuere si compran un bote les costará como mínimo 500 Dracmas

También pueden pasar la noche en el pueblo, les vendrá bien para recuperarse de las heridas, aprovisionarse y dormir tranquilamente y sin contratiempos.

*Recuerda que cada día que pasa Ibykos pierde vitalidad.*



*Meghan*

## Acto 7 - Nisstek

La isla está cubierta de pinos en su mayor parte, pinos altos como secuoyas (hasta 100m de altura y 30m de diámetro) a excepción de las zonas costeras y el centro de la isla dónde se eleva una montaña de unos 600 metros altura. En lo más alto de la montaña hay un templo que no es visible desde abajo, es un templo de una civilización extinta (al estilo Angkor Wat).

Tanto el templo como la isla no cuenta con presencia humana alguna en la actualidad, y las bestias y animales que pueden encontrar son las comunes: jabalíes, ciervos, serpientes...

Lo normal es que desconozcan la ubicación del templo, así que no les quedará más que explorar la isla.

Realiza una tirada de 1D10 por cada 2 o 3 hexágonos que avancen.

Tabla de Encuentros en Nisstek (1D10)	
Resultado	Efecto
1	Animales sin peligro
2	Planta Carnívora
3	Sin efecto
4	Jabalí salvaje
5	Wyvern
6	Cadáver
7	Escorpión Gigante
8	1D6 Lamias
9	Behemoth
10	1D6 Harpías
11	Sin efecto
12	Pozo
13	Dientes de Sable
14	Golem
15	Campamento Abandonado
16	1D10 Lobos
17	1D10 Lamias
18	Manantial
19	Trampa de Pinchos
20	Cíclope

### Animales sin peligro

Los héroes divisan a unos cuantos metros, a una manada de animales inofensivos, como ciervos, cabras... Podrán intentar atacarlos para comer carne o practicar sus dotes de caza.

### Planta Carnívora

Los héroes pasan entre una extraña vegetación de vivos colores, de repente parece que algo se mueve tras la maleza, pero antes de que se den cuenta son atacados por una gran planta enredadera.

*Consultar Apéndice 1 (Monstruos)*

### Jabalí Salvaje

Oís el crujir de unas ramas y el respirar de un animal, antes de que os deis cuenta un enorme jabalí, ha salido de su escondite embistiendo a todos.

*Consultar Apéndice 1 (Monstruos)*

### Wyvern

Un wyvern ha elegido a uno de los héroes como su presa y atacará en picado inmediatamente.

Súmale 10 a la primera tirada de iniciativa del wyvern.

*Consultar el Bestiario del libro básico.*

### **Cadáver**

Los héroes llegan hasta una trampa, donde yacen los huesos de algún explorador al que no acompañó la suerte.

Si los héroes deciden saquear el cadáver, podrán encontrar algunas monedas y alguna arma oxidada.

### **Escorpión Gigante**

Los héroes pasan al lado de lo que parecen unas rocas, sin darse cuenta de que en realidad se trata de un Escorpión Gigante, de repente abre los ojos, levanta su gran cola y chasquea sus enormes pinzas.

Durante el primer turno de combate el monstruo sumara el resultado de 2D10 para calcular la Iniciativa.

*Consultar el Bestiario del libro básico.*

### **Lamias**

Primero escuchan un siseo entre la maleza seguido de un silbido de flechas...

Deberán superar una tirada de percepción dif.9 para encontrar un objetivo.

*Consultar Apéndice 1 (Monstruos)*

### **Behemoth**

El suelo empieza a moverse y veis como caen varios arboles, mientras algo avanza hacia vosotros, antes de que podáis reaccionar ya esta ahí...

El primer ataque del behemoth será la embestida.

*Consultar el Bestiario del libro básico.*

### **Pozo**

Llegáis a un pozo abandonado, con una cuerda y un pozal, beberéis del agua ??

Realiza una tirada de 1D6 si alguien bebe.

1 - Veneno (2D10 de daño)

2 - 5 Agua normal

6 - Agua revitalizadora (cura todas las heridas)

### **Dientes de Sable**

Mientras avanzáis entre la maleza, no os dais cuenta que alguien os observa, unos grandes ojos ocultos os acechan y en pocos segundos ya lo tenéis encima.

Durante el primer turno de combate el monstruo sumara el resultado de 2D10 para calcular la Iniciativa.

*Consultar el Bestiario del libro básico.*

### **Golem**

Al pasar entre unas pequeñas rocas, notáis como el suelo de tambalea y ante vosotros se alza un gran golem de piedra, dispuesto a atacaros.

*Consultar el Bestiario del libro básico.*

### **Campamento Abandonado**

Los héroes han llegado a un pequeño asentamiento, o puede que sean los restos de una hoguera improvisada, si deciden pasar la noche ahí, realiza la tirada de encuentros en Nisstek, restándole 10 al resultado e ignorando los efectos si sale un numero negativo o cadáver.

### **Lobos**

Los héroes han llamado la atención de una manada de lobos, que está dispuesta a atacar.

*Consultar el Bestiario del libro básico.*

### **Lamias**

De repente no escuchais ni a los pajaros ni el sonido de los arboles movidos por el viento, solo un siseo y segundos después una lluvia de flechas se dirige hacia vosotros.

*Consultar Apéndice 1 (Monstruos)*

### **Manantial**

Los héroes llegan a un pequeño manantial, donde podrán recuperarse de sus heridas, ya que esta agua tiene propiedades curativas.

### **Trampa de Pinchos**

Ya es demasiado tarde cuando uno de los héroes se da cuenta que acaba de tropezar con una cuerda, que libera una bola de pinchos cae desde una de los grandes arboles.

Los héroes deberán superar una tirada de reflejos dif.10 para no ser impactados por la bola de pinchos, que causará 5D10 de daño.

### **Cíclope**

Llegáis a lo que parece una cueva abandonada, mientras discutís si vais a entrar o no, aparece un hambriento cíclope que vuelve a casa después de una desafortunada jornada de caza.

*Consultar el Bestiario del libro básico.*



## Acto 8 - El Templo

La entrada principal del templo y sus primera salas son el hogar de una familia de osos de tres miembros. Si los héroes inician su incursión de noche no tendrán contratiempo. De día y sin usar el sigilo y la cautela los osos serán molestados y atacarán.

*Consultar el Bestiario del libro básico.*

Más adelante se abre una red de cavernas y pasillos. Algunos están hechos con mampostería y pierda trabajada, otros son simples agujeros aguantados por maderos.

Las salas que conectan los pasillos son más o menos igual. Algunas son amplias, sostenidas por sólidas columnas, y otras agujeros desnivelas, o semi-inundados. Es potestad del DJ de juego describir a su gusto el lugar que alternará zonas bellas e iluminadas, con zonas malolientes y sombrías.

*Puede utilizarse perfectamente el mapa de ejemplo incluido en el apéndice 2 junto con las reglas de Grecia Quest, o bien puedes hacerles tirar 1D6 para decidir el recorrido o preguntarles ¿izquierda o derecha? Etc. La realidad, es que el Master va a colocarles una sucesión de trampas y marrones hasta que lleguen a destino. Si es que llegan.*

*Lo importante es que nuestros héroes palpen la sensación de que ellos son quienes eligen el camino.*

*Todas las trampas y peligros pueden ser detectadas con una tirada de Percepción (contra una dificultad a discreción de master que no debe ser inferior de 7). Al fin y al cabo, son unas trampas hechas a conciencia, diseñadas para ser difíciles de ver.*

*Alterna salas con trampas con salas vacías o con objetos decorativos, es especialmente cachondo ver preparar una estrategia minuciosa al grupo de héroes para entrar en una sala vacía.*

Además si alguien del grupo se muestra claramente inmerso en la situación, por ejemplo, diciendo que personaje camina con cautela analizando las baldosas o los huecos de una pared, puede además intentar hacer una tirada de Agilidad + Reflejos contra una dificultad de no menos de 9 para intentar esquivar la activación de una trampa.



*Templo de Nisstek*

## Acto 8.1 - Salas del Templo

### 1 - Sala de la Balanza

Esta habitación no tiene más salida que la propia entrada. Hay una gran Balanza en el centro y varios montones con tierra de diferente color y piedras. Una tirada de percepción desvelará que la pared del fondo tiene un hueco que conforma un rectángulo enorme en el fondo (una puerta).

Los héroes deberán colocar tierra o piedras a la vez para conseguir que una polea tras la pared eleve la pared y muestre el acceso a otro pasillo. Lo de la tierra de colores y las piedras, es sólo para disfrutar las disertaciones que surgen entre los jugadores sobre la conveniencia de usar la tierra amarilla o la verde. Naturalmente la balanza no va a distinguir nada de todo eso, sólo el peso.

### 2 - Trampa de la baldosa que gira

La clásica sala o pasillo con baldosas que ceden y giran al ser pisadas. Existen en la versión rompe tobillos y la versión clavo de 10 cm. Al pisar una de estas baldosas deberán lanzar 1D6 para determinar los efectos:

- 1-3 Torcedura: Ligero dolor, sin más consecuencias
- 4-5 Un esguince que nos hará cojear temporalmente (olvidate de correr)
- 6 Rotura de tobillo o clavo insertado en la planta (excepto si lleva unas botas con suela de hierro, algo improbable)

### 3 - Trampa de la cuerda extensible

Es una sala con dos repisas en sus extremos con dos puertas y una extensión deprimida de lava hirviente y burbujeante unos 20 metros hacia abajo. ¿Comenté que la isla era volcánica?

La distancia de repisa a repisa es de 10 metros, así que es más que complicado saltarlo.

En cada repisa hay una cuerda que aparentemente permite balacearse hasta el otro lado. Pero... la cuerda es extensible como un muelle u cualquiera PJ que cuelgue su cuerpo sobre ella sin tantearla previamente de forma explícita caerá en la lava.

Haz que "encuentren" la cuerda. No les des la información nada más entrar. Eso les dará confianza en la cuerda porque entenderán que no es algo que el DJ les ha "plantado" allí, sino algo que ellos han "encontrado"

### 4 - Trampa del aceite

Al entrar en la sala estará en total oscuridad.

La única información que debe dar a los jugadores (previa tirada de percepción a dificultad fácil), es que se oye algo liquido caer al suelo de forma continua y abundante. Si algún jugador toca o huele el liquido detectará que es aceite.

Si a alguien se le ocurre encender una antorcha o usar sus técnicas de fuego para hacer luz, el aceite prenderá.

En caso de prender. El portador de la antorcha (o derivados) sufrirá 3D10 de daño directo (ignorando cualquier modificador, que no sea por armadura metálica (por ejemplo de bronce).

Pueden intentar salir de la sala superando una tirada de Resistencia + Fuerza de Voluntad. El DJ decidirá las secuelas del fuego.

El resto del grupo sufrirá 2D10 para los más cercanos al "iluminador", 1D10 los que se encontraran a una distancia de 4-9 metros, y 1D6 para los que se encontraran a más de 10 metros. En éstos casos si podrán valerse de bonificaciones, si los tuvieran.

### 5 - Trampa de la argolla

Es una variante de la "Trampa de la cuerda extensible". En esta sala la única salida se encuentra al final de una ascensión por una pared salpicada de argollas a las que agarrarse. Una de esas argollas estará suelta. Como siempre es evitable previa tirada de percepción.

### 6 - Sala de las flechas

En todo laberinto que se precie tiene que haber una sala con orificios en las paredes laterales, y en los techos si el DJ es muy retorcido, que al pisar determinado mecanismo activa una lluvia de flechas o virotes que surgen de los orificios.

Para determinar el número de flechas o virotes que impactan en el jugador lanza 1D10, y después 1D6 por cada flecha o 1D10 por cada virote. Se supone que es virote sale con más fuerza que la flecha a esa distancia corta.

### 7 - Sala de la espada

En el centro de esta sala sobre un soporte de piedra se halla una espada Larga. Es Segadora Azul, una espada mítica. Desprende un fugaz halo de luz azul, de ahí su nombre.

Las características de la espada son las siguientes:

Segadora Azul

Tipo: Espada (a una mano)

Daño: 1D20 + F



Peso: 3

DI: +0

Efectos: Daño elemental: Hielo

Precio: 4.000 Dracmas

El director de juego puede hacer una variante de esta sala con una espada (u otra arma que conste) que se llame Segadora Roja que tendría daño elemental de fuego o Segadora Amarilla con daño de Rayo.

### 8 - La sala de la caja

Ésta sala contiene una caja sobre una mesa de piedra. Dentro de la caja hay 4 pergaminos. Éstos contienen un cántico cada uno.

El primero permite invocar 1 Golem durante una secuencia de combate completa o hasta que éste sea destruido.

El segundo contiene un cántico que otorga la bendición Llama Olímpica (*pág 41 del manual básico*).

El tercero la bendición Martillo de Ares (*pág 46 del manual básico*)

Y el último la bendición Flechas de Artemisa con rango 9 (*pág 48 del manual básico*)

Estos cánticos deben ser "cantados" durante 5 turnos y tienen la duración limitada que se expresa en cada caso. Son de un sólo uso así que una vez usados los pergaminos se convierten en polvo.

### 9 - La sala de la roca

Ésta sala está llena de cuerdas tensadas a unos 10 cm del suelo, forman lo que parece una telaraña de cuerdas, si se supera una tirada de percepción fácil, los héroes se percatarán que no se ve el techo.

Las cuerdas tensan una roca gigantesca que pende del lejano techo. Un roce a una cuerda provocará la caída. Cada PJ debe tirar cinco veces agilidad y reflejos (con dificultad fácil) para no tocar ninguna cuerda. La caída de la cuerda puede ser evitada superando una tirada de Agilidad + Reflejos, contra una dificultad de 12.

Si la roca cae, causara 4D10 a cada héroe que reciba el impacto, se recomienda que intenten pasar de uno en uno, para minimizar el daño.

### 10 - La sala del trono

La peculiaridad de esta sala es que posee un trono de oro y piedra preciosas incrustadas sobre una escalinata. En los laterales una veintena de tapices de hilo de oro cuelgan del techo. Finalmente candelabros y jarrones de plata "adornan" la sala. No hay trampas aquí.

## Acto 9 - Peces de ácido

Finalmente encontrarán una sala con una enorme fuente que desprende una fuerte luz azul hacia arriba.

Ahí están los peces que buscan, una fina película de aceite recubre las escamas del pez ya que no se trata de agua sino de ácido.

Una vez fuera del agua dicha película puede ser retirada con cuidado o secada al sol con paciencia. Si el master tiene especial ganas de tocar la fibra puede decirles a su regreso con el comerciante que les hacían falta dos peces o tres, según los que cojan.

Cualquiera que coja el pez con la mano sufrirá quemaduras por ácido (1D6 durante 5 turnos) si el daño supera los 20 puntos, el héroe perderá su extremidad.

Mientras están en esta sala oirán un ruido ensordecedor. Si acuden descubrirán que ha habido un derrumbamiento del pasillo por el cual accedieron a la sala de la fuente. El único camino los conduce hacia arriba, hasta la "azotea" del templo. Haz una descripción apoteósica de las vistas espectaculares que tienen ante sí.

Su única opción es descolgarse por los gigantes árboles que rodean el templo (deben hacer una tirada de destreza y agilidad contra dif.7).

Finalmente llegarán de nuevo al suelo.



*Pozo de Ácido*

## Acto 10 - Vuelta a casa

El camino de regreso debe ser narrado brevemente, sólo si se quiere colocar un enemigo final justo antes de llegar a Esmirna, pero creo que los Pjs han tenido suficiente.

El director de juego debe calcular si aún le quedan puntos de Vitalidad a Ibykos o éste a fallecido debido a la maldición.

En caso de que siga vivo, deberán encontrar otro curandero para que prepare la correspondiente poción y entregársela.

Como recompensa, además del pago en Dracmas, Ibykos les cederá un "cuartel general" en Esmirna para el grupo. Básicamente se trata un almacén de madera con una vivienda independiente bien equipada encima del mismo.

## Epilogo

Es posible que todo esto les granjee una enemistad con Atenea y así podría suceder que un servidor de la diosa sea el futuro archienemigo del grupo, o quizá el héroe infiltrado de Atenea, haya acabado con todos los demás miembros del grupo y con Ibykos.

Se podría convertirlo en un PNJ y crear un grupo de Pjs que vayan en su busca.

Si al final Ibykos salva el pellejo, es seguro que tendrán un poderoso aliado en adelante. Al menos en cuanto a recursos.

## Experiencia

Reparte...

- 7 Puntos de experiencia por cada héroe que consiga volver a Esmirna con los Peces, salven a Ibykos o no.
- 10 Puntos de experiencia si consiguieron salvar a Ibykos.
- 3 Puntos de experiencia a cada héroe que sacó un pez.
- 7 Puntos de experiencia si llegaron con el barco desde Esmirna a Nisstek, matando la Serpiente Marina.
- 5 Puntos de experiencia a cada héroe que participo en el combate y consiguieron acabar con Timón.
- 5 Puntos de experiencia a cada héroe que participo en el combate y consiguieron acabar con el Liche.
- 5 Puntos de experiencia a quien consiguió apaciguar a la ninfa del lago.
- 2 Puntos de experiencia a cada héroe por cada guar-

daespaldas de Ibykos que acabase con vida.

Ademas repartirán algunos puntos de experiencia por interpretar o por realizar algún acto heroico, como por ejemplo, salvar a algún compañero de una trampa o elegir bien el camino del templo.

## Fama

- 1D6 puntos de fama a cada héroes por cada miembro de la expedición que volvió a Esmirna.

- 10 puntos de fama a cada héroe, si volvieron a tiempo para salvar a Ibykos.

- 1D10 de fama a cada héroe que acabó con, Timón, la Serpiente Marina, el Liche o hablo con la ninfa del lago.

Puedes repartir fama adicional, si algún héroe salvo a algún compañero o se comporto de manera ejemplar en algún momento de la aventura.

## Creditos

Esta aventura ha sido creada por Axel Castillejos  
<http://agorasytrirremes.blogspot.com/>

Maquetada y revisada por Juan Carlos Morelló  
(more)  
<http://greciajdr.blogspot.com/>

Las imágenes son propiedad de Wizards of the Coast.

Los mapas han sido creados por Juan Carlos Morelló y están libres de cualquier tipo de derechos.

Cualquier duda o para ponerse en contacto, visitad nuestros blogs.

Gracias por jugar!



## Apéndice 1 - Enemigos

Los enemigos aquí descritos no están incluidos en el bestiario del libro Grecia, el juego de rol segunda Edición.

Algunas descripciones si que pueden encontrarse en ampliaciones como el Inframundo o en otras aventuras.

### Araña Gigante

Fuerza: 0000	Presencia: 0000
Resistencia: 0000	Fuerza de V.: 0000
Destreza: 0000	Carisma: 0
Agilidad: 000	Reflejos: 000
Inteligencia: 00000	Percepción: 0000

Habilidades: Veneno (mordedura)

Vitalidad: 165

DI: 8

Daño: 1D20+5 (mordedura)

### Sapos Venenosos

Fuerza: 00	Presencia: 00
Resistencia: 000	Fuerza de V.: 00
Destreza: 000	Carisma: 0
Agilidad: 000	Reflejos: 000
Inteligencia: 000	Percepción: 0000

Habilidades: Veneno

Vitalidad: 38

DI: 7

Daño: 1D10+3

### Engendro del Pantano

Fuerza: 000000	Presencia: 000000
Resistencia: 000000	Fuerza de V.: 000
Destreza: 0000	Carisma: -
Agilidad: 000	Reflejos: 000
Inteligencia: 00	Percepción: 000

Habilidades: Aliento (4D6), Regeneración (1D10)

Vitalidad: 180

DI: 8

Daño: 1D10 + 7

### Planta Carnívora

Fuerza: 0000	Presencia: 000
Resistencia: 000	Fuerza de V.: 000
Destreza: 0000	Carisma: 00
Agilidad: 000	Reflejos: 000
Inteligencia: 000	Percepción: 000

Habilidades: Ataque múltiple (3)

Vitalidad: 125

DI: 7

Daño: 1D10+4

### Jabalí salvaje

Fuerza: 0000	Presencia: 000
Resistencia: 0000	Fuerza de V.: 000
Destreza: 000	Carisma: 0
Agilidad: 000	Reflejos: 000
Inteligencia: 000	Percepción: 0000

Habilidades: Embestida

Vitalidad: 80

DI: 8

Daño: 1D10+5

### Lamias

Fuerza: 0000	Presencia: 0000
Resistencia: 0000	Fuerza de V.: 0000
Destreza: 0000	Carisma: 00
Agilidad: 0000	Reflejos: 00000
Inteligencia: 0000	Percepción: 00000

Habilidades: -

Daño: 1D10+3 (arco)

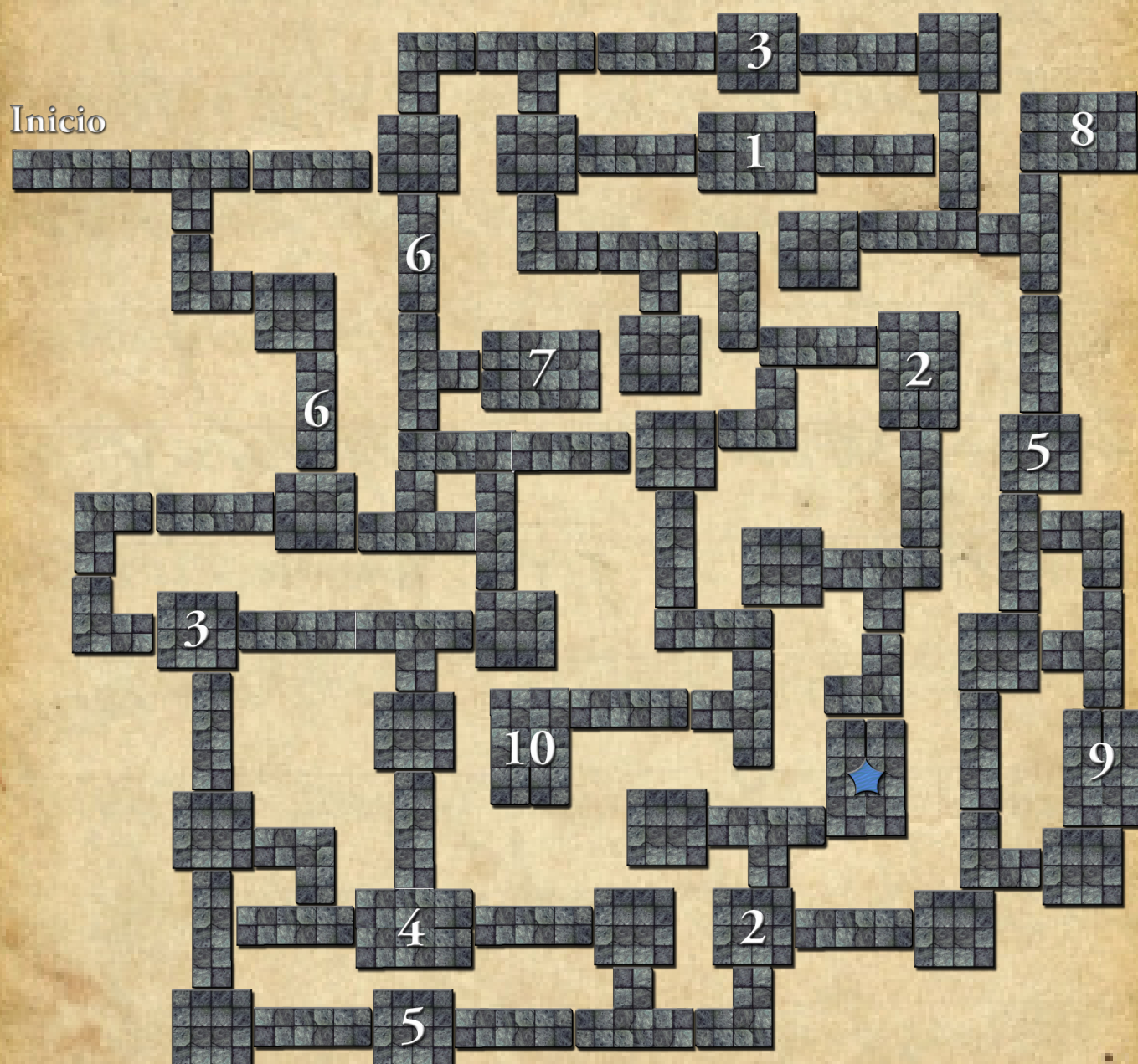
Vitalidad: 70

DI: 11

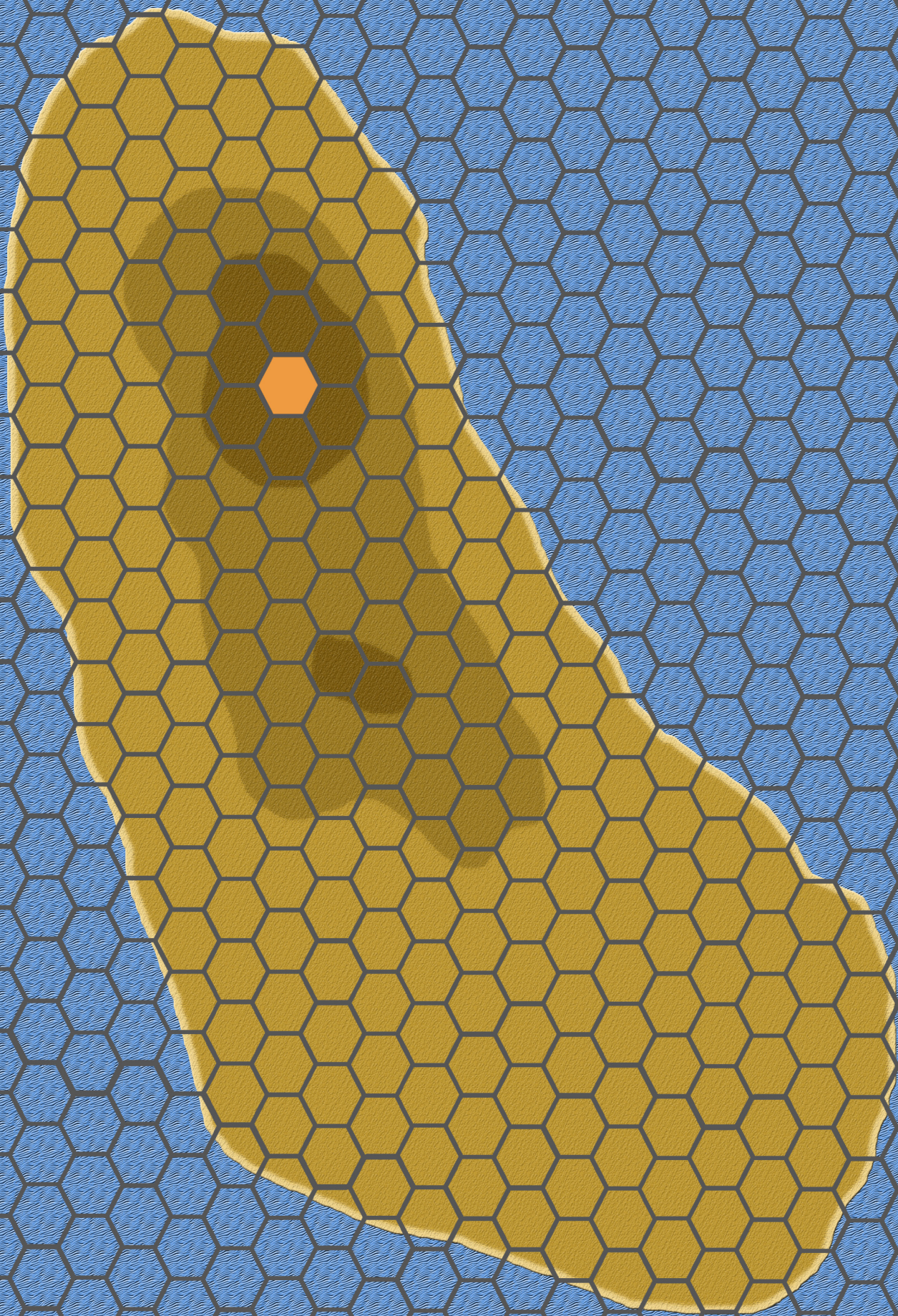
## Apéndice 2 - Mapas

En esta pagina está el mapa del templo de Nisstek, la habitación con la estrella azul representa la estancia del pozo

En la otra pagina encontraras el mapa de la isla, con hexágonos. La zona por la que llegaran los héroes será la inferior (sur), ya que es la mas cercana a la costa.







TEMPLO DE NISSTEK

Escala 1 : 1 km