

LA MALDICIÓN DE LIKAÓN

UNA AVENTURA PARA GRÉCIA: EL JUEGO DE ROL



ESCRITA POR: JUAN CARLOS MORELLÓ



12 Meses 12 Módulos



12 meses, 12 módulos es una iniciativa nacida de una mala idea, para qué engañarnos. En clara inspiración de la campaña publicitaria de Tele 5: 12 meses, 12 causas un grupo de blogueros se han unido con la idea de publicar cada mes un módulo, de forma gratuita, para un juego de rol distinto en cada mes.

Esta iniciativa pretende traer a las mesas material creado por aficionados, material ya preparado para que el Director de Juego lo ponga en juego con un mínimo esfuerzo.

Para descargar el resto de las aventuras publicadas puedes visitar el blog oficial de 12 Meses 12 Modulos.

<http://12meses12modulos.blogspot.com/>

Sobre la aventura...

Este módulo nace de una idea olvidada que tuve para un suplemento de Grecia, donde en base a una antigua leyenda en la que Zeus convertía a un tirano en lobo, se me ocurrió desarrollar todas las características que tendría un licántropo en esa mitología, de la que no forma parte en absoluto.

Como pasa con muchas ideas, acabó "olvidada" en un cajón y ahora como motivo de 12M12M he decidido rescatarla en forma de módulo.

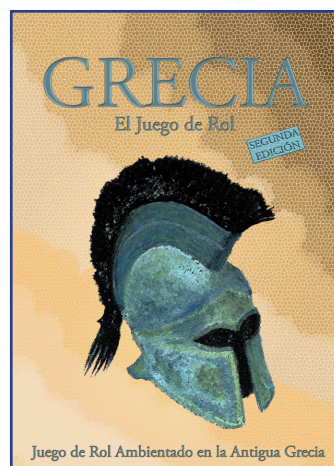
Seguramente sabréis lo que pasa con estas cosas, sufren de un efecto mariposa y lo que hoy es un simple módulo, nacido de una pequeña leyenda, pondría convertirse en algo mas grande o caer en el mas oscuro de los olvidos.

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 4 a 6 jugadores y se recomienda que alguno de ellos sea afín a Zeus.

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

Licaón es el Rey de Arcadia, antaño fue un gran guerrero que tras numerosas victorias fundó la Ciudad de Licosura y llevó a sus ciudadanos a la prosperidad. En el centro de la ciudad erigió un templo en honor al Dios Zeus.

Desafortunadamente, su devoción hacia el dios llegaba a tal extremo que pronto comenzó a realizar sacrificios humanos, donde las víctimas no eran sólo esclavos, sino también sus propios huéspedes e invitados especiales.

Esta aventura se desarrolla completamente en la región de Arcadia, situada en el Peloponeso situada entre Olimpia y Argos.

La situación es la siguiente: el rey Arcadio, Licaón, se dedica a realizar banquetes por casi cualquier motivo. Banquetes en los que los invitados pasan a ser el alimento de la siguiente celebración, formándose así un círculo macabro de canibalismo.

Estos actos han molestado notablemente a Zeus, entre otras cosas porque estos sacrificios se realizan en su nombre. Aunque no es la primera vez que envía a héroes para detener a Licaón, los que se han presentado ante el rey bajo su nombre siempre han acabado en su mesa como parte del menú.

La última idea que tuvo Zeus fue enviar una temible bestia para que amedrentase al rey, pero lejos de hacerle cambiar de intención, esto no ha hecho más que aumentar el número de sacrificios en "su" honor.

Zeus está tramando otro plan y necesitará la ayuda de los héroes...

Ganchos

Lo más sencillo para atraer a los héroes, es que uno de ellos sea afín a Zeus, el dios se pone en contacto con él en alguno de sus sueños o directamente se le aparecería reencarnado en alguna persona o animal, dada la extraña naturaleza del dios, podría tomar cualquier forma.

Otra posibilidad es hacer que los héroes visiten cualquier oráculo, el de Olimpia sería recomendable, dada su proximidad con la región de Arcadia.

Si te gustaría incluir este módulo dentro de alguna campaña, puedes enviar a los héroes a recuperar algún objeto valioso o a acabar con la terrible bestia que asola Licosura desde hace varias semanas.

Acto 1 - Llegada a Licosura

Esta ciudad se sitúa al pie del monte Liceo, cerca del río Platanistón. Se trata de una región próspera por sus campos de trigo y cebada. Licosura es una de las ciudades más antiguas de Grecia y la capital de la región de Arcadia que fue fundada hace poco tiempo por Licaón, su crecimiento ha ido en aumento de manera muy rápida, es por eso que los ciudadanos están tan contentos con su rey, al que consideran ligado a los mismos dioses del Olimpo.

Los rumores que circulan sobre los sacrificios humanos, no terminan de asustar a los ciudadanos, que tienen fe ciega en su rey. Aunque en estos momentos, el mayor peligro que asola la región es la aparición de una temible bestia que aparece las noches de tormenta y ha diezmado a una pequeña parte de la población.

Hay que resaltar un hecho que desconocen la mayoría de ciudadanos, y es que cada vez que Licaón realiza un sacrificio humano en honor a Zeus, una enorme tormenta asola la región, apareciendo así Hipólita, que así se llama la bestia.

Cuando lleguen a la ciudad, deberán hacerse notar como héroes, a poco que lo intenten lo conseguirán. Siempre puedes ponerles a prueba con unos bandidos, una trifulca con los guardas de la ciudad, etc...

Esto llamará la atención del rey, quien les invitará a una cena-recepción en honor a su llegada.

Acto 2 - Recepción

El palacete donde vive Licaón se encuentra en un pequeño montículo desde el cual se puede vislumbrar todo el reino y con el monte Liceo al norte. Está compuesto por 3 grandes estancias, como son un pequeño jardín, otra estancia con una fuente en honor a Zeus (donde se realizan ofrendas y sacrificios) y el salón del trono, que es donde se disponen las mesas para la copiosa cena que esta noche se está celebrando. El resto de estancias se dividen entra cocinas, almacén, habitaciones para el servicio y el propio dormitorio del rey.

A medida que se haga de noche, una nube negra irá avanzando desde el monte liceo hacia el palacete, para cuando empiece la cena, los truenos y los relámpagos serán visibles por casi todos los comensales.

Cuando lleguen al palacete, los guardias les quitarán las armas, no porque les consideren una amenaza, sino que es algo que dicta el protocolo. Después de esto los héroes serán conducidos por la guardia hasta el salón, donde está dispuesto un gran banqueta y la música de la lira acompaña las risas y bromas de los invitados. Nada mas llegar serán anunciados. Esto desencadenará la clásica escena de “acogida de un héroe”.

Se levantará el propio rey e invitándoles a sentarse en un sitio privilegiado del salón y descendiendo de su trono con una copa de oro llena de vino, levantará la copa y les dirá: *“¡Forasteros! Elevad vuestras copas al soberano Zeus, ya que al venir aquí os habéis encontrado con el festín que en su honor celebramos. Como es justo comeréis de mi comida y beberéis de mi vino. Después tendremos tiempo de escuchar vuestras historias y hazañas, de las que estoy seguro entretendrán al resto de los invitados.”*

Dicho esto les entregará la copa y en este momento se presupone que los héroes deberán recitar un juramento (brindis) en honor a Zeus, antes de empezar la comida. Como director de juego puedes echarles una mano a los jugadores, ya que una afrenta en este momento sería considerada una grave falta de educación, con lo que conseguirían que los invitasen a marcharse de la cena.

Tras las presentaciones, los héroes podrán empezar a comer e interactuar con el Rey, sin entrar en asuntos comprometidos.

A medida que avance la cena, mas o menos a mitad de ella, uno de los hijos de Licaón se levantará de su silla y se dirigirá a los héroes diciendo: *“¡Forasteros! ¿Quiénes sois? ¿Y que asuntos os traen a estas tierras? ¿Acaso sois comerciantes o vagáis por la tierra como bandidos? Está claro que tenéis la bendición de algún dios, pero debéis saber que esto es la morada de Zeus, el rey de los dioses.”*



Deja que los héroes se expliquen, aunque mantén el tono autoritario del hijo de Licaón, los jugadores deberán sentirse un poco agasajados.

Cuando la discusión aumente de tono, entrará un guardia al salón con la ropa chamuscada y partes de su piel negra y quemada. “¡¡Ha vuelto Hipólita!!” Gritará mientras cae al suelo.

En ese momento cundirá el pánico y algunos guardias de la estancia acompañarán al rey hacia sus aposentos, impidiendo la entrada a los héroes. El resto de los comensales empezarán a gritar y correr desesperadamente. Cuando ocurra esto, un par de guardias traerán las armas y las posesiones de los héroes, les pedirán ayuda para acabar con la amenaza que deambula por las calles de la ciudad.

Acto 3 - El ataque de Hipólita

Hipólita es una enorme yegua de tres metros de altura y casi 5 metros de longitud. Fue creada por Zeus, con la intención de darle una compañera a Pegaso, el caballo alado, pero en su creación el dios le otorgó demasiado poder y se convirtió en una bestia descontrolada, que lanzaba rayos a su paso.

Viendo el efecto que causaba sobre el pobre Pegaso, achicharrándolo cada vez que se acercaba a la yegua, decidió encadenarla en lo alto del monte Liceo. Casualmente, desde que corrieron los rumores sobre los actos de Licaón, decidió soltarla y ahora desciende del monte cuando el cielo se empieza a encapotar, atrayendo tormentas a su paso.

Lo héroes deberán sobrevivir al ataque, que durará un par de horas, o tratar de derrotarla. Hipólita se mueve muy rápidamente por las calles y apenas prestará caso a los héroes, a no ser que les considere una amenaza.

La yegua está arrasando la ciudad a su paso, quemando cosechas, animales y personas. A su paso le sigue la tormenta y se suceden los relámpagos y truenos ensordecedores. Cualquier héroe que se encuentre en la ciudad, recibirá el impacto de un rayo con un resultado de 1 en 1D10, que causará 2D10 de daño. Esto no podrá ser evitado ni esquivado de ninguna forma.

Si consiguen quitarle la mitad de la vitalidad, la tormenta desaparecerá y con ella el efecto de los

HIPOLITA

Fue	00000	Pre	000000
Res	00000	FV	00000
Des	00000	Car	000000
Agi	000000	Ref	000000
Int	00000	Per	000000

Habilidades:

- Ataque Elemental (Rayo)
- Embestida
- Resistencia elemental (Fuego)

Daño: 2D10+2
Vitalidad: 260
DI: 12

relámpagos. La yegua en ese momento intentará huir hacia el monte y los héroes solo tendrán 3 turnos para acabar con ella o la perderán de vista.

Acto 4 - Oscuras Intenciones

Independiente de lo que consigan hacer con Hipólita, serán bien recibidos por el rey y vitoreados por gran parte de la población.

Serán alojados como héroes en el palacete de Licaón y se les ofrecerá una cena ligera acompañada de un té (somnífero) del que apenas sospecharán.

Por la noche serán apresados, a no ser que se les haya ocurrido hacer alguna cosa antes (aquí puedes improvisar de la manera que quieras). Se despertarán en la cocina rodeados de cadenas. Uno de ellos se despertará dentro de una enorme y burbujeante olla, desnudo y asándose a fuego lento.

Curiosamente, algunos guardias y los cocineros se hayan en la cocina inconscientes y los grilletes que sujetaban a los héroes estarán abiertos. Esto se debe a que el mismísimo Zeus ha bajado a ayudarles, aunque no se dejará ver por nadie hasta que lleguen al salón.

Podrán encontrar sus armas y demás equipo en el almacén de al lado. Cuando salgan de la cocina se encontrarán con un par de guardias custodiando la entrada al salón, aunque a priori no serán descubiertos, sería interesante que utilizasen el ingenio para colarse en el banquete que se está celebrando.

Acto Final - La Maldición

Si los héroes irrumpen armados y a por todas en el salón de banquetes, cundirá el pánico y el Rey Licaón no podrá esconder sus sorpresa gritando a los guardias “*Detenedlos!!*” Pero la única persona que no se ha movido de su asiento se levantará y desprendiéndose de su túnica y desvelando el semblante de un anciano con cabellos blancos y larga barba, a medida que se levanta de su asiento se puede ver como su figura se alza sobre una nube, hasta alcanzar una altura de dos metros. Su cuerpo se vuelve musculoso y su semblante rejuvenece tornándose en negro el color blanco de sus cabellos y su barba. Con una voz atronadora silencia toda la estancia diciendo: “*Detente tú Licaón. Has estado largo tiempo ofreciendo en mi nombre carne humana a tus invitados para después poder saciarte con la suya. Pero hoy yo te maldigo a ti y a toda tu extirpe, a partir de ahora buscarás tu la carne humana convertido en la bestia que siempre has sido.*”

Al finalizar la maldición un rayo de un color verdáceo sale de sus manos en dirección a Licaón, que poco puede hacer por esquivarlo. El rayo impacta con una pequeña explosión de luz que ciega a todos los presentes. La violencia del impacto ha hecho que el rey sea lanzado un par de metros hacia atrás, tirando a su paso unos candelabros que inician un fuego que se va extendiendo por las cortinas.

Cuando recobran la visión el fuego ya se está extendiendo por toda la habitación. No hay ni rastro de la personificación de Zeus y los guardias confundidos por lo sucedido se disponen a atacar a los héroes. (El número de guardias debería ser de al menos media docena). Ahora empieza una secuencia de acción contra los guardias que dure un par de turnos, tras esto sucederá lo siguiente...

A medida que transcurren los primeros instantes de combate, el resto de invitados que están corriendo tratando encontrar una salida del salón. Al fondo, donde se encuentra Licaón tendido se puede ver como se va consumiendo la capa y parece que el rey sigue vivo, pero su aspecto está mutando a una velocidad sorprendente. Sus brazos se llenan de pelo negro y en sus manos los dedos se empiezan a estirar mientras las uñas crecen y se tornan grises como zarpas. Las piernas se estiran y encogen, cogiendo una extraña forma de animal. La espalda se curva y su torso se vuelve mas grande a medida que van saliendo pelos de un color azabache intenso. Por último su cabeza se deforma estirándose por la parte

de la nariz, sus ojos adquieren el mismo color verdáceo del relámpago y sus orejas adquieren forma lobezna. Licaón ha dejado de ser el rey apuesto que era hace unos instantes, su aspecto ahora es el de un feroz lobo de mas de dos metros de alto que se sostiene sobre sus piernas traseras.

La mayoría de los guardias no se habrán percatado de esto, así que haz que los personajes realicen una tirada de percepción (dif.10) para darse cuenta de la transformación. Si la superan podrán actuar el siguiente turno contra Licaón o esquivar sus ataques, aunque durante este turno su DI se reducirá en 3 puntos (es lo que tiene ver la metamorfosis un hombre lobo). En caso de no superar la tirada, acaba el turno de combate de la manera normal.

Cuando Licaón-lobo entre en escena no distinguirá entre aliados y enemigos, así que determina su ataque de forma aleatoria y no te preocupes del daño que cause a un guardia, directamente elimínalo de alguna manera horrible, despues realiza una tirada de Fuerza de Voluntad por el resto de guardias (dif.10). Si no superan la tirada huirán cobardemente.

El combate con Licaón será bastante duro, y podrá llevarles por varias salas e incluso salir a la ciudad, ya que el palacete empezará a arder de forma descontrolada a partir del tercer turno de combate con el rey.

Para representar esto, aumenta de 2 la DI de impacto de todos, a causa del humo que inunda las estancias, esto puede obligar a los héroes a salir de allí.

Cada vez que alguien se queme, recibirá 1D10+3 de daño por quemaduras cada turno, a no ser que lo apaguen, perdiendo así uno de sus turnos de acción.

Es el combate final, no trates de ponérselo fácil a los héroes: aumenta la DI cada ciertos turnos, quémalos, ahógalos con el humo, provoca derrumbes, etc...

GUARDIAS

Fue	ooo	Pre	ooo
Res	ooo	F.V	oo
Des	ooo	Car	oo
Agi	oo	Ref	ooo
Int	oo	Per	ooo

Equipo:

- Espada corta+ Aspis

Daño: 1D10+4

Vitalidad: 30 **DI:** 8

LICAÓN - LOBO

Fue	oooooo	Pre	oooooo
Res	oooooo	F.V	oooo
Des	oooooo	Car	oooo
Agi	oooooo	Ref	oooooo
Int	oooo	Per	oooooo

Habilidades:

- Embestida

Daño: 1D20+6

Vitalidad: 200 **DI:** 11

Experiencia

- 8 puntos de experiencia a cada héroe por completar la aventura.

- 3 puntos de experiencia si algún héroe evitó de alguna manera ser capturado.

- De 1 a 5 puntos por interpretación.

Fama

- 2D10 puntos de fama al héroe que consiguió acabar con Hipólita. (Repártelos entre varios si trabajaron en equipo)

- 1D10 puntos de fama a cada héroe que se enfrentó a Licaón.

- 1D10 puntos de fama adicionales al héroe que acabó con Licaón.

Epílogo

Al acabar con la vida de Licaón, los héroes echarán la vista hacia atrás y donde antes habían un precioso palacio, ahora solo se ve una enorme llamarada y una columna de humo que se extiende varios cientos de metros hacia el cielo. Los pocos guardias que quedaban en la ciudad están ayudando a los heridos y tratando de sofocar el gran incendio.

Los ciudadanos estarán conmocionados por lo ocurrido y los rumores que circulan sobre una horrible bestia han acabado con la moral de muchos, por lo que se han decidido a emigrar hacia otras regiones.

Los héroes no serán recompensados ni vitoreados, pero pueden estar contentos con su hazaña... Al menos de momento, pues la maldición también tuvo como objetivo todos los vástagos del rey Licaón, que se cuentan por decenas, pero eso ya es otra historia.

