

PALIS

La Ciudad de los Gatos

Una aventura para Grecia, el Juego de Rol

Creado por Juan Carlos Morelló (more) para:
<http://greciajdr.blogspot.com/>

Recomendaciones para el DJ

Esta aventura esta pensada para un grupo de 3 a 6 jugadores noveles, aunque también se puede usar para jugadores experimentados o como inicio de una campaña.

La duración de la partida suele ser de dos sesiones cortas o una larga (unas 6 horas).

Introducción

La aventura se sitúa en Priene, una ciudad comerciante que unía rutas comerciales con Asia, situada en la desembocadura del río Gaesón.

Priene fue fundada por griegos y posteriormente ocupada por el rey Ardis, el persa. Con los años fue perdiendo influencia persa ya convirtiéndose otra vez en una polis griega, es de las pocas ciudades que no necesitan un baño para obtener un cambio de poder, por eso entre su población no es difícil encontrarse con persas, griegos, muchos viajeros y mestizos, cosa impensable en otras polis.

La ciudad tiene templos dedicados a Poseidón, Deméter y Atenea.

La acción se sitúa en un gran bosque al norte de la ciudad, los héroes pueden estar allí podrían por una competición de caza que se celebra anualmente ya a la que han acudido por la recompensa. Los detalles de la competición no son importantes, podría tratarse de cazar la pieza mas grande o una cacería de lobos, tanto si se conocen como si no, los héroes deberían estar todos allí implicados en mayor o menor medida.

Acto 1 - El Gato

puede que los héroes vayan en grupo o por separado, si es la primera partida podrías crear un primer encuentro con una pequeña camada de lobos, para que se familiaricen con el sistema de juego. Una vez los tengas a todos reunidos lee esto:

Os encontraréis en un pequeño claro del bosque, las hojas de los árboles se mueven al compás de un viento suave que viene del sur. De pronto veis como unos matorrales de delante vuestro se comienzan a mover. De pronto un gato negro salta en medio del claro y mirando fijamente a uno de los personajes

El gato maúlla: "meow"

El gato, una vez llamada la atención de los personajes, se girará y emprenderá su camino hacia un pequeño

sendero que empieza en el claro. Si los personajes no le siguen se girará y volverá a maullar. Si no le siguen intentará hacer un último intento, irá hacia un personaje le morderá el pantalón, maullará de nuevo y emprenderá su camino.

Sigan al gato o no, los aventureros llegarán a una posada llamada "El gato negro". Una vez allí el gato desaparecerá entre unos pequeños matorrales.



Acto 2 - La Posada

La posada del gato negro es un pequeño local situado en medio del bosque para que los cazadores y viajeros descansen. La posada tiene una planta superior con habitaciones que se alquilan para dormir (a 5 Dracmas la noche). El dueño de la posada se llama Agatón, un simpático hombre de 45 años, regordete con ganas de intercambiar historias.

Cuando los jugadores se pongan cómodos, entrara un hombre de pequeña estatura vestido ridículamente y colgara un cartel, en la pared reservada a los anuncios.

“Se necesitan Héroes. Se ofrece trabajo en la ciudad de Palis. Recompensa superior a 1000 Dracmas. Los Interesados deben dirigirse a la consejera Evadne.”

Cuando los héroes lean el cartel se les acercará un niño pequeño y le preguntará a un héroe (normalmente al que mas presencia tenga) y les dirá:

-¿Tú eres un verdadero héroe, verdad?

-¿Aceptarás el trabajo que se ofrece?

El niño intentará eludir cualquier pregunta que se le haga y una vez obtenida la información se dirigirá a la parte posterior de la posada donde le dirá lo que sabe a un hombre vestido de negro a cambio de 1 Dracma.

Es posible que los jugadores no conozcan Palis, pero pueden preguntar a cualquier persona que este en el gato negro en ese momento, se trata de una pequeña ciudad amurallada situada al noroeste de la posada

Acto 3 - Camino a Palis

Cuando los personajes decidan encaminarse hacia Palis para cumplir la misión tomarán una pequeña senda. Durante el camino se verán asaltados por un grupo de bandidos (solamente si el niño ha podido informar al hombre de la posada):

Bandido: Enemigo

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

Daño: 1D10 + 7 (armas de mano)

Vitalidad: 30 DI: 7

El que parece ser su jefe se mantendrá alejado y si ve que se acercan a por él huirá dejando caer un collar triangular que representa la calavera de un gato. El jefe deberá huir sea como sea ya que se trata de un miembro del consejo de Palis.

Acto 4 - Palis

El director de juego puede darles esta información de la forma que prefiera, o bien contándosela, o preguntando a cualquier habitante de la ciudad.

Palis es una pequeña ciudad de forma triangular rodeada de unas altas murallas hechas de un material blanco muy especial.

- Se trata de una antigua ciudad abandonada (no se sabe con certeza por quien), que fue encontrada por algunas personas, que se instalaron y tomaron posesión de las casas que extrañamente se encontraban intactas y aún mantenían muchos objetos en su interior cuya procedencia desconocían.

- Al principio eran vagabundos y gente de dudosa reputación, pero con el paso de los años y alguna que otra generación, había conseguido instaurar un pequeño gobierno basado en una asamblea con una docena de consejeros, que debatían y tomaban las decisiones pertinentes para el bienestar del pueblo.

- En su incursión dentro de la ciudad también descubrieron que la ciudad estaba plagada de gatos que se mostraban indiferentes ante la llegada de estos nuevos pobladores. Revisando algunos de los libros de la ciu-

dad descubrieron una antigua profecía que predecía que los gatos de la ciudad salvarían al mundo de la destrucción total. Desde entonces los habitantes de la ciudad cuidaron a los gatos y los convirtieron en algo sagrado para ellos.

- En las murallas se hallan dibujos que parecen ser muy antiguos: si un personaje se fija detenidamente verá que alguno de esos dibujos se parece mucho a su grupo.

A poco que busquen información sobre la misión o sobre Evadne, se les acercará un guardia y les preguntará si son ellos los que vienen para por el trabajo. Si responden afirmativamente les acompañará a la casa de Evadne, sin dar muchas más explicaciones.

En el camino podrán comprobar el estilo peculiar de las edificaciones de la ciudad y la cantidad de gatos que la habitan.

Solo para el director

La ciudad, en realidad fue construida por los primeros hombres engañados por Hades. En la antigüedad tres semidioses sacrificando sus vidas consiguieron que se acumulara un gran poder en este lugar y este poder se liberará cuando Venus, Mercurio, Marte y Júpiter se alineen. Este suceso tendrá lugar dentro de tres días durante el festival del Gran Ojo.

Hades sabiendo esto a enviado a algunos de sus demonios más poderosos para preparar la ceremonia y de paso eliminar a los gatos de la ciudad, ya que teme que la profecía se haga realidad. Este plan se complica cuando los gatos de la ciudad comienzan a desaparecer en extrañas circunstancias. Aquí es donde entran los Héroes

La casa de Evadne se encuentra en el centro de la ciudad, parece ser la casa más alta y más vigilada de la ciudad. Una vez dentro de la casa una mujer alta y rubia saldrá a recibirles y les conducirá a una pequeña biblioteca. La sala está adornada con inmensas estanterías repletas de antiguos pergaminos y en el centro de la habitación se encuentra una mujer ya entrada en años, aunque se conserva bastante bien. La mujer es Evadne, la líder del consejo y les dirá:

Por favor, tomad asiento. Veo que sois los valientes héroes dispuestos a cumplir la misión. Bien, os explicaré en que consiste. Como habéis podido observar nuestra ciudad está llena de gatos, para nosotros los gatos son sagrados ya que una antigua leyenda dice que los gatos de esta ciudad salvarán el mundo un día. Últimamente el número de gatos en la ciudad ha descendido notablemen-

te y estamos preocupados ya que nuestro deber es protegerlos. Por lo tanto estamos dispuestos a pagar lo que sea a aquellos que descubran lo que les ocurre a los gatos. Estáis dispuestos a cumplir la misión?

Evadne prometerá cualquier recompensa a los aventureros, ya que si todo sale según el plan de Evadne todos los aventureros y los gatos morirán, por lo tanto está dispuesta a dar falsas esperanzas a los personajes. (Pero Evadne es inteligente y intentará regatear para que no se note la verdad)

Una vez hayan aceptado la misión Evadne les dará un pergamino que presentándolo cubrirá cualquier gasto mínimo: alojamiento, comida... A continuación se les acompañará a la posada donde dormirán cada día a partir de ahora.

Acto 5 - Primer día en Palis

Durante el primer día en la ciudad no ocurrirá nada extraño, pero al llegar la noche recibirán una horrible visita. Cuando suban a la habitación les lanzarán un dardo envenenado por la ventana abierta (a cada héroe). haz que los jugadores intenten esquivar este ataque con sus reflejos, dif. 11.

El veneno les causara 1D6 de daño, sin importar armadura durante cada turno, hasta que consigan curarse (esto lo pueden hacer visitando al curandero de la ciudad, que vive cerca) a unos 5 minutos de donde están.

Por otra parte, si intentan perseguir a la persona que les ha disparado los dardos iniciaran una persecución por los tejados, que puedes representar con tiradas de agilidad de dificultad variable, aunque el final, el atacante misterioso debe poder escapar sin problemas. Durante el resto de la noche no ocurrirá nada más.

Acto 6 - Segundo día en Palis

A primera hora de la mañana aparecerá un guardia para conducirles a la casa de Evadne donde asistirán a una reunión de con el consejo de la ciudad.

Una vez hayan llegado a casa de Evadne, esta les saldrá a recibir y les conducirá hasta la sala de reuniones donde les espera el Gran Consejo de la ciudad.

Allí encontrarán 12 sillas donde se sentarán los miembros del consejo y tantas sillas como jugadores hayan. En ese momento se encontrarán en la sala 8 miembros del consejo más Evadne. Mientras esperan a los últimos miembros del consejo los jugadores podrán oír

comentarios que hacen acerca del grupo (percepción dif.8).

El consejo esta en contra de que los héroes se encarguen del asunto, pero la señora Evadne les convencerá diciéndoles que ellos son la mejor opción para resolver este asunto.

Al cabo de unos minutos llegará un mensajero y se dirigirá hacia Evadne susurrándole una cosa al oído. En ese momento Evadne pondrá cara de sorpresa y pedirá a los jugadores que abandonen la sala momentáneamente.

Al levantarse los miembros del consejo el jugador que lleve el medallón con forma de calavera de gato deberá realizar una tirada de inteligencia dif. 9 y si la supera se le deberá remarcar que los miembros del consejo llevan un amuleto igual.

Si los jugadores abandonan la sala y consiguen escuchar de alguna manera lo que dicen dentro podrán oír que uno de los miembros del consejo ha sido hallado muerto en uno de los jardines cercanos a la casa.

Si los jugadores deciden ir a investigar lo ocurrido hallarán el cadáver extendido en el suelo y verán señales de unas garras y las tripas del difunto se hallarán repartidas por el suelo. Si alguien supera una tirada percepción dif.9 podrán deducir que las marcas han sido hechas por lo que parecería ser un felino enorme. En ese preciso momento llegarán los miembros del consejo e intentarán llevarse el cadáver lo más rápidamente posible el cuerpo sin vida del consejero.

Tras esto Evadne pedirá a los jugadores que olviden lo ocurrido y prosigan con su investigación.

Solo para el director

Como habrán podido deducir ya los jugadores el miembro del consejo que han hallado muerto es el hombre que les atacó en el bosque antes de llegar a la ciudad. Los miembros del consejo se han apresurado a retirar el cadáver porque en realidad son demonios de Hades con apariencia humana y una vez muertos recuperan su verdadera forma al cabo de un breve espacio de tiempo.

Para proseguir la investigación los personajes pueden preguntar acerca de los gatos y la gente sólo les podrá decir que han oído rumores de una sombra negra que se lleva a los gatos por la noche.

Si investigan un poco mas se les podrá decir que hace mucho tiempo el último sacerdote de la ciudad murió envuelto de misterio, todo el mundo piensa que realizaba ritos oscuros y utilizaba a los gatos en sus hechicerías (Es falso) desde entonces tienen miedo a

los sacerdotes y no han dejado que se instale ninguno más en la ciudad.

Si alguien pregunta por la tumba del sacerdote se les podrá decir que se encuentra a varios kms al norte de la ciudad pero los guardias impedirán la salida

Acto 7 - Thelon

Cuando los jugadores se dirijan a comer y se sienten en cualquiera de las tabernas entrará junto a ellos un personaje vestido completamente de negro.

Este personaje se sentará en una mesa cercana y les observará detenidamente sin hacer nada más.

Si alguno de los personajes se acerca a él y le pregunta alguna cosa este les dirá que sabe dónde están los gatos y que si lo quieren saber deben ir a media tarde a una de las plazas cercanas al centro de la ciudad y una vez allí se lo enseñará, después de esto saldrá y no le volverán a ver.

Si los héroes se presentan a las cinco de la tarde en el sitio indicado el personaje se presentará con el nombre de Theron y acto seguido les conducirá a un callejón sin salida en el cual hay una entrada oculta entre unos escombros, la entrada lleva hacia unas escaleras que bajan a lo que parece un moderno sistema de alcantarillado.

Theron indicará a los jugadores que entren en las alcantarillas y acto seguido cerrará la tapa. Una vez allí les conducirá a través de unos túneles hasta una cueva donde podrán ver miles de gatos amontonados sacando una especie de líquido blanco por la boca. Aparentemente los gatos parecen muertos pero en realidad se hallan en estado catatónico.

A partir de ahí Theron responderá cualquier pregunta que le sea formulada (si el DJ cree conveniente no revelar alguno de los secretos: los demonios, la llegada de la diosa del mal...;) dirá que su estatus de semidiós no le permite actuar más de lo que hace entre los mortales.

Solo para el director

Theron es en realidad un semidiós (hijo de un dios menor y una humana) que tiene el título de el señor de los felinos. Él es el que ha dejado en ese estado a los gatos ya que ha descubierto que los miembros del consejo los están intentando matar para que no se cumpla la antigua profecía. También les dirá que para continuar su tarea deben ir a la tumba del sacerdote.

La verdadera forma de Thelon es un poderoso Dientes de Sable (ves descripción en el libro básico de Grecia)

De esta manera les conducirá a través de las alcantarillas y después por el bosque hasta la entrada de una cueva.

En ese momento Theron les dirá que él no puede entrar ahí pero que les esperará en el exterior. Cuando los personajes entren dentro de la cueva una pesada roca caerá detrás de ellos cerrando la salida.

Acto 8 - La Tumba de Telomaco

Ahora que no tienen la ayuda de Theron los personajes se encontraran bastante más indefensos ante las trampas que les esperan entre ellos y las tumbas. La tumba se ha de describir como un largo pasillo que continúa a lo lejos penetrando cada vez más en las entrañas de la montaña. El pasillo se haya iluminado mediante globos de luz continua y todo el camino se haya recubierto de losetas. A continuación describo algunas de las trampas que se pueden encontrar durante el camino a discreción del director de juego.

1 - Una de las losetas gira transversalmente con lo cual el PJ que la activa deberá superar una tirada de reflejos dif.9 o su pie se quedará enganchado en la trampa sufriendo 2d10 de daño y deberá superar una tirada de resistencia dif.7, para evitar romperse el tobillo lo que le reducirá su Agilidad y DI en 2 puntos, hasta que consiga recuperarse (unos días con la pierna entablillada serán suficientes)

2 - Al pisar una de las losetas se disparan unos dardos (2D10) que impactan aleatoriamente a los héroes causando 1D6+1 de daño.

3 - Encuentros, podrán encontrarse con varias criaturas, como serpientes, esqueletos y hasta un golem.

Una vez han llegado a la tumba del sacerdote podrán ver una enorme sala donde se encuentra una maqueta que reproduce la ciudad y un sarcófago cerrado, si alguno de los PJ supera una tirada de inteligencia dif.9 se darán cuenta que la casa de Evadne no se haya reproducida en la maqueta. Si algún jugador se acerca al sarcófago se irá abriendo poco a poco y la forma espiritual del antiguo sacerdote se levanta y se dirigirá hacia el héroe

La forma espiritual es inmune a cualquier tipo de ataque. Una vez esté lo suficientemente cerca como para tocar al héroe le pegará un puñetazo que le causará 1d6 de daño pero al mismo tiempo el plan de Evadne le será revelado.

El director le contara el plan al héroe al que se haya dirigido el espíritu, y este ya decidirá si compartir la vivencia.

Mi nombre es Telomaco y soy un antiguo sacerdote de Apolo que vivía en la ciudad. Evadne me mató ya que había descubierto su plan para traer al mundo las criaturas que habitan al otro lado el portal que quiere abrir. De esta manera una noche mientras dormía se acercó a mi y me acuchilló. Ahora que has venido mi espíritu podrá descansar una vez tú y solamente tú acabes con Evadne y acabes con su plan.

Para derrotar a Evadne deberás debilitarla en este mundo y cuando vuelva a su mundo para recuperarse, entrar allí y derrotarla. Recuerda que los portales solo estarán abiertos durante 3 horas, el tiempo que dure la alineación planetaria.

Después de esto, el espíritu desaparecerá, y podrán volver por el camino por donde han venido.

Acto 9 - El Plan Maestro

Una vez salgan de la cueva se encontrarán a Theron que les estará esperando descansando en la rama de un árbol. Si los héroes le cuentan su misión Theron encantará sus armas para que causen 7 de daño adicional contra los seres del otro mundo y demonios de Hades (aunque no lo saben las armas perderán su poder una vez acabe la aventura).

Theron les conducirá nuevamente dentro de la ciudad por las alcantarillas y una vez allí se despedirá de ellos diciendo que probablemente será la última vez que se vean ya que no puede interferir más en los problemas de los humanos.

Faltan 2 horas para que los planetas se alineen y el festival del gran ojo de comienzo. Durante este plazo los personajes deberían preparar un plan de ataque y deberían tener un par de encuentros "casuales" con los miembros del consejo que quedan, los cuales les atacarán ya que Evadne se ha enterado de que han mantenido contacto con el señor de los gatos.

En el momento que el festival tenga lugar las grandes puertas de la ciudad se cerrarán y un portal se abrirá delante de cada una de ellas. De uno de ellos comienzan a salir gatos y de otro de ellos comienzan a salir criaturas con forma de serpiente. En ese momento gatos y serpientes comenzarán a luchar entre ellos.

Los personajes en este momento debería poner en funcionamiento su plan, los héroes deberían a la

casa de Evadne.

Cuando el mago llegue a la casa de Evadne la encontrará en el salón delante de un tablero de ajedrez acompañada de 3 o 4 miembros del consejo. Evadne invitará una vez más a los héroes a unirse a ellos y no traicionarles. Seguramente los PJs no aceptarán y entonces Evadne les atacará. En este momento se inicia la pelea entre Evadne y los héroes.

Evadne (forma humana)

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

Bendiciones: (aunque no tiene los favores de ninguna deidad conocida, podrá utilizar las siguientes)

Maldición de Poseidón: Rango 4

Invocación de Eolo: Rango 4

Daño: 1D10 + 5 (armas de mano)

Vitalidad: 75 DI: 9

Miembros del Consejo (forma humana)

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

Daño: 1D10 + 7 (armas de mano)

Vitalidad: 42 DI: 7

Cuando Evadne pierda todos o casi todos sus puntos de vitalidad, huirá en dirección a uno de los portales, si aun quedan miembros del consejo con vida, estos protegerán su huida. Si los héroes consiguen seguirla, verán como entra en uno de los portales de los que había hablado Theron.

Acto 10 - Tras el Portal

Los jugadores que se aventuren a cruzar el portal, podrán ver una ciudad exactamente igual que la que acababan de dejar, a no ser que se fijen en que falta la casa de Evadne. Además si alguno de los personajes mira el cielo podrá ver como los planetas siguen alineados y desprenden un enorme resplandor rojizo.

En estos momentos los personajes deberían dirigirse hacia el centro de la ciudad, donde estaba la casa de

Evadne, (sería bueno que un par de criaturas les atacaran por el camino para crear ambiente).

Miembros del Consejo (forma de serpiente)

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

Daño: 2D10 + 7 (colmillos)
Vitalidad: 60 DI: 9

Cuando lleguen al centro de la ciudad encontrarán a un Dientes de sable malherido (ver descripción en el bestiario), si se acercan a el, les hablara, es Theron, en su forma original.

Habéis llegado en el momento justo, debéis detener a Evadne ahora mismo, es vuestra única oportunidad...

El cuerpo de Theron se desvanece poco a poco y una luz recorre a los héroes, curándolos a cada uno 3D10, si los héroes no han sufrido muchas heridas o crees que no se han ganado esta recompensa, ignórala. Por el contrario, si crees que la tirada se queda corta, añade mas dados.

A continuación, los héroes deberán realizar una tirada de reflejos dif.9 para no ser impactados por una serpiente enorme que acaba de salir del suelo. Preparados para el combate final.

Evadne (forma de serpiente)

La verdadera forma de Evadne es la de una gran serpiente de mas de 15 metros de longitud y 3 metros de diámetro.

Sus dientes tienen un tamaño de medio metro cada uno y su gran lengua serpenteante emite un zumbido muy molesto.

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

Habilidades: Embestida
Daño: 3D10 (colmillos)
Vitalidad: 250 DI: 9

Los héroes deberían acabar con Evadne y huir rápidamente de allí, cuando crucen el portal de salida, habrá una gran explosión en la casa, destruyendola por completo.

Epilogo

La gente del poblado, estará asustada y decidirán abandonar la ciudad de Palis, no sin antes incendiarla, si los héroes tratan de impedirlo, habrán llegado tarde, ya que algunas personas han iniciado a quemar las primeras casas.

Ya en las afueras de la ciudad agradecerán la ayuda a los héroes y recibirán experiencia y fama. Dinero no, ya que el contrato lo había realizado Evadne y se hallaba muerta.

Experiencia

Cada heroe recibirá...

- 2 Puntos de experiencia al héroe que hablo con Telomaco(Acto 8)
- 1 Punto de experiencia por cruzar el portal.
- 2 Puntos de experiencia si consiguieron llegar hasta el cadáver de Theron con la vitalidad alta (mas de la mitad)
- 3 Puntos de experiencia por derrotar a Evadne en su forma original.

Ademas se podrán dar algunos puntos de experiencia por interpretar o por realizar algún acto heroico, como por ejemplo, perseguir durante varios turnos al misterioso atacante del acto 5.

Fama

Los héroes que vuelvan por el portal ganaran 3D6 puntos de Fama por salvar la ciudad de Pelis de Evadne y el consejo.

Si algún heroe no entró por culpa de las heridas, o algún otro motivo, solo recibirá 1D6. Y si lo crees conveniente, podrán llevarse alguno mas, por sus actos heroicos.

Esta aventura esta basada en una aventura creada por Nilstar Zorah llamada "Buscando los 3 pies al gato" que a su vez esta basada en la novela de los preludios "Los Hermanos Majere"

Creado por Juan Carlos Morelló (more) para:
Grecia, el Juego de Rol
<http://greciajdr.blogspot.com/>

SE NECESITAN HÉROES.

SE OFRECE TRABAJO EN LA CIUDAD
DE PALIS. RECOMPENSA SUPERIOR A
1000 DRACMAS.

LOS INTERESADOS DEBEN DIRIGIRSE
A LA CONSEJERA EVADNE.