

# AYUDAS DE JUEGO

Todos los **Ganchos de trama** pueden y deben adaptarse a tu campaña, de modo que procedan de personas u organizaciones concretas que sean relevantes para el trasfondo de los personajes.

## Archienemigo: Octopus (Éloïse)

*Utiliza esta ayuda de juego para facilitar al Director el inicio de la aventura e introducir a tus amigos en ella.*

Tu interés por Octopus ha desviado tu atención hacia lo que se llama «La conexión griega». Al parecer, Octopus forma parte de una red de contrabando de arte en la que están implicados un rico americano y objetos minoicos procedentes de una reciente excavación en el mar Egeo. ¡Por fin, puedes estar a punto de encontrar pruebas que demuestren la existencia de la nefasta organización!

## Buscando una aventura (Paul)

*Utiliza esta ayuda de juego para facilitar al Director el inicio de la aventura e introducir a tus amigos en ella.*

Un amigo tuyo muy rico ha desarrollado el gusto por el coleccionismo de bellas artes. Se ha enterado de que hace poco han salido al mercado muchas estatuas griegas y puede que incluso minoicas. Quiere que vayas a Grecia y adquieras algunas de las mejores por poco dinero, con los gastos razonablemente pagados. Por supuesto, la procedencia del arte es muy importante, así que cuidado con las falsificaciones. Puede ser una aventura interesante.

## Servicio Secreto (Frida)

*Utiliza esta ayuda de juego para facilitar al Director el inicio de la aventura e introducir a tus amigos en ella.*

La agencia de inteligencia para la que trabajas está preocupada por un posible aumento de la actividad en la zona del Mediterráneo por parte de otras agencias. Esto coincide con una expedición arqueológica encabezada por el profesor Alexandros Giorgios. Se sospecha que la expedición es una tapadera de estas agencias. Ve a Grecia e investiga lo que está ocurriendo allí. Informa de lo que encuentres y ponle fin, si es posible. La agencia negará cualquier afiliación contigo y tus asociados si eres capturada o descubierta. Este folleto se autodestruirá en cinco segundos.

## AYUDAS DE INICIO

Elige dos ayudas de inicio que se adapten a dos de los personajes. Si esos dos jugadores se ocupan de atraer a los demás a la aventura, recompénsales con 1 marca de mejora gratuita para cada uno.

## Querida por los medios (Elektra)

*Utiliza esta ayuda de juego para facilitar al Director el inicio de la aventura e introducir a tus amigos en ella.*

Pocos días después de tu última aparición en las noticias, recibes un telegrama de tu amiga griega Elena Giorgios. Te pide que quedes con ella en el restaurante Los Argonautas el lunes 17 de mayo y que lleves a algunos amigos. No hay nada más en el telegrama, lo que ya de por sí es extraño: suele escribir cartas largas, no telegramas cortos. ¿Quizá está en apuros y no ha podido contactar con nadie más cercano?

## Buscando un caso (Yurika)

*Utiliza esta ayuda de juego para facilitar al Director el inicio de la aventura e introducir a tus amigos en ella.*

Una famosa casa de subastas te ha pedido que investigues la reciente aparición de unas estatuas que, según dicen, son obras de arte minoico. La casa de subastas, muy interesada en preservar su reputación, cree que las estatuas son falsificaciones muy buenas. Si puedes demostrar que son auténticas, tu cliente estará muy interesado. Y si son falsas, entonces te verían con buenos ojos por ayudar a poner fin a su distribución.

## Buscando en el pasado (Harry)

*Utiliza esta ayuda de juego para facilitar al Director el inicio de la aventura e introducir a tus amigos en ella.*

Al parecer, el profesor Alexandros Giorgios y su expedición arqueológica han hecho hallazgos muy interesantes. Te ha invitado a Atenas para mostrarte algunos de sus hallazgos. Su nieta, Elena, te recogerá y te llevará al lugar de la excavación. Os reuniréis en Los Argonautas, una marisquería de El Pireo, el lunes 17 de mayo.