

# Phalios

El hijo del mar

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 5 jugadores noveles, aunque también se puede usar para jugadores experimentados o como inicio de una campaña.

La duración de esta aventura es de una sesión de 3 o 4 horas aproximadamente.

## Introducción

Esta aventura se sitúa en la isla de Lemnos, una gran isla situada al noroeste de la isla de Lesbos.

Cuenta la leyenda que las mujeres de la isla de Lemnos abandonaron el culto de Afrodita, por lo que la diosa les castigó haciéndolas repugnantes para sus esposos. Estos huían de ellas y buscaban el amor en cautivas extranjeras, entonces las mujeres decidieron vengarse, y una noche mataron a todos los hombres de la isla. Pero Hipsipila no quiso matar a su padre y lo escondió en un cofre lanzándole al mar por lo que le salvo de la muerte.

Cuando los Argonautas desembarcaron en Lemnos, se unieron a aquellas mujeres que no tenían hombres. Hipsipila se unió a Jasón y tuvo de él dos hijos Euneo y Nepronio, mas tarde Jasón y los Argonautas proseguirían su viaje.

Unos cuantos años después Hipsipila fue raptada por unos piratas y vendida como esclava a Licurgo rey de Nemea, quien le confió el cuidado de su hijo Ofeltes.

Un día al pasar por allí los siete caudillos que se dirigían contra Tebas, encontraron a Hipsipila y le pidieron que les indicase el lugar donde podían encontrar una fuente. Hipsipila dejó al niño un momento solo para dar a los guerreros la explicación pedida y entretanto vino una serpiente que mató al niño.

Los padres de Ofeltes, Licurgo y Euridice, quisieron matar a Hipsipila pero los guerreros intervinieron en su favor y lograron salvarle la vida y le permitieron regresar a Lemnos.

## Acto 1 - El Reclutamiento

Los héroes deberán recibir información sobre la situación en Lemnos, desde hace varias semanas no ha vuelto ningún barco de allí y la isla parece como si estuviese envuelta en una espesa niebla.

Por eso se ha organizado una expedición para descubrir que le esta ocurriendo a la isla. En unos pocos días saldrá un barco desde la ciudad donde se encuentren

los héroes.

Al llegar al puerto, encontraran fácilmente la embarcación (un pequeño Trirreme de 15 metros de largo y 4 de ancho) con el capitán al frente del reclutamiento, el pago será de 50 Dracmas por embarcar y 200 más a la vuelta.

Se les preguntara a los héroes sobre sus aptitudes, pero en un principio no deberían tener ningún problema para incorporarse a la tripulación.

El resto de la tripulación la componen una docena de marineros con ganas de hacer fortuna.

### **Pareus**, Capitán del barco: Pnj

Pareus es un experimentado capitán de 57 años, que ha pasado la mayor parte de su vida en el mar, aunque no se trata de ningún guerrero y su débil estado de salud (con una tos constante) pueden hacer creer que no es el capitán adecuado para una larga y posiblemente peligrosa misión, su determinación y conocimientos sobre navegación son conocidas en muchos mares.

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

Daño: 1D10 + 5 (espada)

Vitalidad: 44      DI: 7

### **Marineros**: Pnj

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

Daño: 1D10 + 7 (armas de mano)

Vitalidad: 30      DI: 6



## Acto 2 - Viaje en Barco

El viaje durara 4 o 5 días, y a partir del segundo día toda la tripulación enfermara sospechosamente, el capitán morirá y los héroes deberán asumir el mando del barco, ademas deberán superar una tirada de resistencia con dif.8, para no caer enfermos, esta malaltia restara 1 a todas las tiradas hasta que encuentren solución.

Para curarse deberán viajar a alguna isla cercana en busca de un antídoto, por ejemplo la isla de Lesbos esta cerca, siendo opcional visitar su santuario, a los oradores no les gusta que les visiten sin un buen motivo o una buena ofrenda, así que no ayudaran mucho a los héroes.

Esta enfermedad se puede curar preparando una poción a base de Melissa, Tomillo y Espliego, plantas comunes, aunque los jugadores no sabrán como se hace, si no visitan un curandero, le preguntan a un dios o son afines a Apolo, en este caso les será revelada la formula.

Cuando estén cerca de la isla serán atacados por seres marinos que saltaran a la cubierta, se trata de tritones que van armados y son peligrosos.

### **Tritones:** Enemigo

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

Daño: 1D10 + 8 (armas de mano)  
Vitalidad: 40                      DI: 8



## Acto 3 - Llegada a Lemnos

Tras varios días de viaje y si han seguido correctamente las cartas de navegación, llegaran a Lemnos, que está cubierta por una espesa niebla, nadie verá mas allá de 10 metros y deberán reducir la velocidad.

Poco a poco llegaran al puerto y dejaran la embarcación en el único embarcadero que verán cercano a un pueblo. Se trata de una villa pequeña con un templo en honor a Dioniso, los héroes se darán cuenta enseguida de que no hay rastro de población y todo tiene una sospechosa calma.

Al revisar las casas encontraran a unos niños muy enfermos, que podrán sanar si aún tienen el antídoto. Si no los sanan morirán, aunque les dirán que llego a la isla un extraño hombre con una larga barba negra cubierto de harapos y un bastón. Buscaba refugio y al no tener dinero nadie decidió ayudarlo, se fue en dirección a las montañas y a los pocos días empezaron las enfermedades.

Si los han logrado sanar, también les contarán que la gente que muere, vuelve a la "vida" al día siguiente, convirtiéndose en seres sin consciencia.

La tripulación que sobreviva decidirá quedarse a dormir en el pueblo, después de saquearlo un poco, al fin y al cabo se trata de hombres que buscaban fortuna.

Si los dejaron morir naturalmente no sabrán nada de esto y por la noche serán atacados por Zombis. Si los salvaron podrán prepararse para la oleada de muertos vivientes que tendrá lugar esta noche.  
(1D6 Zombis por cada héroe)

### **Zombis:** Enemigo

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

Habilidades: Veneno

Daño: 1D10 + 3 (mordisco)  
Vitalidad: 30                      DI: 5

*\*Si los Héroes han llegado infectados, recibirán un +1 adicional a las tiradas mientras permanezcan en la isla.*

*\*\*Si por el contrario han tomado la medicina, serán inmunes a los efectos del veneno de los zombis*

*\*\*\*Toda la tripulación morirá en este ataque nocturno.*

## Acto 4 - Buscando el Templo

Cuando consigan recuperarse del ataque, los héroes podrán descansar y esperar a que se haga de día o buscar el origen de la invasión zombi.

Si investigan un poco, descubrirán un camino que lleva al templo de Dioniso (es el camino por donde venían los zombis). El camino serpenteante atraviesa un bosque para después llegar a un claro donde se encuentra el templo.

El templo es una edificación circular rodeada de grandes columnas de 6 metros de altura con una escalera en la parte central por la que se puede entrar dentro.

### Acto 5.1 - El Templo (noche)

Si los héroes deciden ir de noche al templo, se encontrarán el camino libre de obstáculos, los zombis estarán reunidos todos dentro del templo iluminado con antorchas.

Si se asoman dentro del templo verán la antigua estatua de Dioniso esta rota al lado y en su lugar hay un trono, donde los héroes podrán ver al viejo sentado con su extraño bastón, que emite una luz morada, no le verán la cara y bajo el una horda de acólitos.

*Los héroes seguramente intentaran alguna táctica de ataque, déjalos que diseñen una estrategia y si puedes, realiza algún combate con zombis si ves que es necesario introducir mas acción en la aventura.*

*Hagan lo que hagan, los héroes serán capturados cuando se acerquen al viejo, ya que les paralizara con su Canto de Sirena.*

Si algún héroes se ha quedado fuera del templo, podrá esconderse hasta la mañana siguiente.

### Acto 5.2 - El Templo (día)

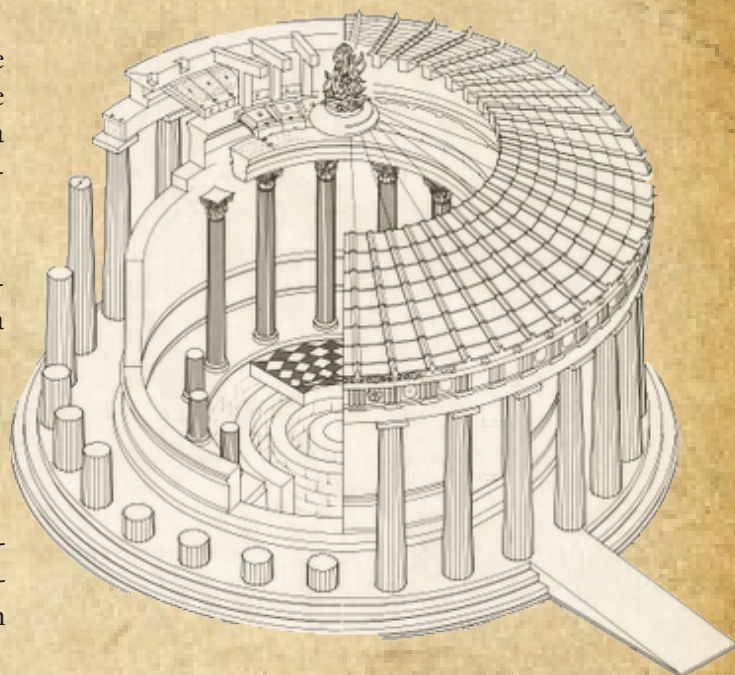
Por el día los héroes podrán recorrer el camino, aunque por el camino serán atacados por unos zombis, animales salvajes infectados o algún otro bicho que se te ocurra.

Por supuesto llegaran al templo haciendo ruido y perdiendo cualquier opción de un ataque sorpresa.

Cuando lleguen al templo serán atacados otra vez por una horda de Zombis, comandados por un viejo apo-

yado sobre su bastón.

Cuando creas conveniente, Phalios, que así se llama el viejo, les paralizara con su Canto de Sirena y serán capturados.



### Acto 6 - Cautivos

Una vez capturados serán llevados ante el viejo quien se presentara como Phalios, descendiente de Poseidon, quien les acusara de haber ofendido a su deidad y les condenara a muerte.

Si algún héroe es afín a Poseidón, se le preguntara si quiere unirse a la hora de infectados, esto puede darle la posibilidad al jugadores de infiltrarse y ayudar a sus compañeros mas adelante.

La ejecución tendrá lugar al atardecer y los héroes estarán encadenados y encerrados hasta entonces.

### Acto 7 - El Sacrificio

Poco antes del ocaso, serán llevados por los Zombis con Phalios al frente, hacia un acantilado cercano al pueblo y serán encadenados a unas rocas.

Las rocas presentan un aspecto algo rojizo y arañazos de gran tamaño, por lo visto no son los primeros a los que encadenas allí.

Cuando estén encadenados, Phalios, mirando al mar empezara una extraña oración...

*Oh Poseidón rey de los mares y de las tormentas  
Agitador de tierra y océanos  
Acepta este sacrificio  
En el nombre de Phalios tu humilde servidor.*

Las nubes empezaran a oscurecer, la niebla se dispersara y empezara a caer una tormentosa lluvia.

Después de la ceremonia y cuando empeore el tiempo los abandonaran allí.

Poco a poco la marea ira subiendo hasta que empiece a mojar los pies de los héroes.

A partir de ahora tienen 7 turnos para soltarse e intentar escapar.

Cuando los dejen solos los héroes pueden intentar romper las cadenas, haz que realicen una tirada de fuerza de dif.13, si la superan estarán libre y podrán ayudar a un compañero, sumando las fuerza de los dos para realizar la anterior tirada.

Cuando los héroes estén en el 4º turno (independientemente de que si alguien ha conseguido escapar o no), el mar empezara agitarse y verán unas pinzas que sobresalen del mar.

En el 5º turno, verán, que un Centollo gigante ha emergido del acantilado y va en dirección a ellos.

En el 7º turno el centollo estará lo suficientemente cerca para atacar, si hay algún héroe que no está encadenado, esté será su objetivo

\*Si algún héroe consiguió escapar o si ayudaron a los niños les traerán las armas y les soltaran, aunque esto debería acelerar la salida del centollo gigante.

### **Centollo Gigante:** Enemigo

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

Habilidades: Ataque múltiple (2), Resistencia elemental (Hielo y Rayo).

Daño: 2D10 + 8 (pinzas)

Vitalidad: 200      DI: 9

## Acto 8 - Venganza

Si los héroes han huido del Centollo o han acabado con él, estarán deseosos de ajustar cuentas con Phalios, lo encontraran embarcando en el puerto, con un pequeño grupo de zombis (1D10+5).

Phalios es bastante débil en combate, así que intentara huir con el barco, mientras los heroes están entretenidos con los zombis.

*A partir de aquí puedes desarrollar la pelea final de la forma que prefieras, dejando que los jugadores tomen la iniciativa separándose, o persiguiendo después a phalios en el mar.*

En mar abierto habrá un fuerte oleaje debido a la tormenta que desde hace un rato esta acechando la isla, pero los jugadores pueden intentar navegar superando tiradas de destreza de dif.11.

### **Phalios:** enemigo

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

Bendiciones:

Cantos de Sirena (Rango 4)

Maldición de Poseidón (Rango 5)

Mano de Poseidón (Rango 6)

Hijos de Poseidón (Rango 5)

Daño: 1D6 + 3 (bastón)

Vitalidad: 55      DI: 8



## Epilogo

Muerto Phalios, la tormenta cesa y la niebla se dispersa. Los habitantes recuperan su estado normal, aunque no recuerdan nada de lo ocurrido. Cuando los héroes se lo cuenten empezaran a recordar la imagen de Phalios llegando al pueblo y les creerán.

Cuando los héroes vuelvan a casa, recibirán la recompensa que se les había prometido, ni un dracma mas.

## Experiencia

Reparte...

- 2 Puntos de experiencia a cada héroe que participe en la pelea final.
- 3 Puntos de experiencia, si no consiguieron ser capturados
- 3 Puntos de experiencia si ayudaron a escapar a algún compañero.
- 2 Puntos de experiencia a cada héroe que ayudo a derrotar a Centollo gigante.
- 2 Punto de experiencia si salvaron a los niños
- 1 Punto de experiencia si fueron al templo de noche.
- 1 Punto de experiencia si a alguien se le ocurrió preparar medicinas de reserva.

Ademas repartirán algunos puntos de experiencia por interpretar o por realizar algún acto heroico, como por ejemplo, salvar a los niños.

## Fama

- 1D6 puntos de fama por cada héroe que se enfrento al Centollo y 1D10 al que lo mató.
- 1D6 +2 puntos de fama por acabar la aventura
- 1D6 puntos de fama adicionales al héroe que acabo con Phalios

Esta aventura es una versión adaptada para Grecia 2.0 de la aventura con el mismo nombre incluida en el manual de Grecia 1.2

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

