

*Aventuras
en...*

LA MARCA DEL ESTE

El Signo Rojo



Una Aventura de
Manuel García para las
IX Jornadas de Rol y Estrategia
de Sevilla



El Signo Rojo

Una aventura para 3-5 aventureros jugadores de nivel 2-4



CRÉDITOS

A Luis Tadevs, al final has hecho que
escriba uno de mis módulos.

Autor: Manuel Magno García

Colaboran: Daniel Scorpion, Luki Piper, Alberto
Carpintero, José Morón y Daniel Turbio González

Ilustración Portada: Antonio J. Manzanedo

Maquetación: Manuel Magno García

*www.eldirigible.es
www.lamarcadeleste.com*



El signo rojo

Este módulo fue escrito para los Jueves Roleros de la Asociación El Dirigible (Sevilla), y está dedicado a ella a la que tanto tiempo me ha dedicado y tanto tiempo me ha quitado.

Esta aventura no es totalmente original, está basada en la trama de la Estrella Roja de Mundo de Tinieblas, dentro de su saga de La Hora del Juicio. Un niño elegido para evitar una catástrofe, una sociedad secreta con la misión de evitar esta catástrofe, un paladín caído deseando recuperar el favor de su dios... Son los ingredientes que he mezclado en El Signo Rojo y creo que ha resultado una aventura diferente, quizás no es lo que esperarían los típicos jugadores de la Marca. Pero no quiero adelantar nada, por ello vamos a pasar directamente a describir la aventura. La acción comienza en Robleda, con la llegada de un grupo de viajeros con una misión inquietante a la vez que misteriosa.

En esta ocasión el grupo de jugadores estará dividido en 2 pequeños grupos que tienen unos orígenes diferentes cada uno. Quizás pueda parecer difícil hacer coincidir sus objetivos, pero la historia personal de uno de ellos es el nexo perfecto para que en el momento del primer encuentro, al menos, tengan una conversación.

La Hermandad Blanca

Se trata de una sociedad secreta que desde hace decenas de años se preparan para evitar una gran catástrofe en el Reino Bosque. Suelen estar compuesta de humanos, aunque no prohíben la pertenencia de elfos o halfling; la mayoría son clérigos, paladines y exploradores que se entrenan en la lucha contra sirvientes del temido Signo Rojo del Cielo. Hace unos días el Signo Rojo apareció en el cielo, esto provocó la precipitación de acontecimientos, ya que el Libro de Enkil que calculaba su aparición para varios años después.

*Mientras la Hermandad estaba preparada para este momento, se confió en Bainis ((inspirado en Bainis de Robleda, del relato *La Primera aventura de Bainis*, en *Crónicas de la Marca del Este*), descrito por la profecía como la persona que podrá evitar esa catástrofe, ha sido entrenado desde sus primeros años de vida para su sagrada misión. Tres de los personajes propuestos para la aventura forman parte de esta Hermandad. Se tratan de Celdus, JZoy y el propio Bainis.*

Zalanin y Glick

Estos dos buscavidas se han hecho un hueco entre la baja estofa de Robleda. Zalanin es un buen guerrero, diestro y prudente que parece que en Glick ha encontrado al compañero perfecto de aventuras. Juntos forman un dúo completo, mezcla de fuerza y destreza que lo hacen muy útiles en todo tipo de trabajos.

Los otros dos personajes se tratan de estos dos buscavidas.

Cada personaje está explicado al final de la aventura y se incluyen unas directrices de interpretación.

Argumento

Una extraña señal ha aparecido en el cielo hace días. Lo que parecía una estrella rojiza en el firmamento ahora se ha convertido en un símbolo aterrador para algunos y esperanzador para otros. En Robleda se discute en las calles, las tabernas, los templos y en el mercado. Los nobles se posicionan, los sacerdotes lo ven como una señal de la impureza de la ciudad y el pueblo cada vez está más desconcertado. Además, un hecho perturba a los magos; una extraña enfermedad que es conocida como El Sueño hace que los magos más poderosos caigan en un profundo sopor del que no se sabe si saldrán. Todas las señales se están cumpliendo, el *Libro de Enki* no se equivoca, el momento ha llegado, el elegido debe evitar la catástrofe.

La verdad sobre el Signo Rojo

Esta sección es solo para el narrador. Si vas a jugar esta aventura deja de leer por el bien de la experiencia de juego.

El Libro de Enkil y la profecía: El texto de la Hermandad Blanca tenía razón. En el libro se habla de la pérdida de la magia y de una señal que aparecería en el cielo en los días próximos al despertar de un gran mal para el mundo. Pero hay una solución, 10 años antes nacería un niño con una curiosa marca en la espalda. Ese niño estará destinado a evitar la llegada de ese gran mal. El problema es que su destino no se le desvelaría hasta poco antes de tener que cumplirlo. Cuando llegara el momento y cuando ese mal estuviera despertando, debería ser sacrificado para que a su vez desapareciera la amenaza. Aunque esto será desvelado solo en el momento oportuno.

La iglesia corrupta: Uno de los templos más grandes de Robleda está corrupto. Realmente lo ha estado siempre, pero solo ahora, con el signo rojo en el cielo, ha logrado corromper a Telonen, el sumo sacerdote de Orión. Bajo un aspecto apacible y piadoso se oculta el sirviente más fiel de El Destructor, un ser que está encerrado en lo que todo el mundo toma como el altar de la iglesia y que realmente es su sarcófago esperando a despertar bajo la luz rojiza de la estrella.

Zalanin el Abandonado: Efectivamente se trata de un paladín caído. Debido a deslices a la hora de servir a su dios, Zalanin perdió su poder convirtiéndose solo en un guerrero atormentado. Afortunadamente Glick le ayudó a salir de su agujero y poco a poco busca la oportunidad de congraciarse con su dios. Zalanin solo volverá a recuperar su poder cuando la amenaza esté frente a frente a ellos.



Introducción: La amenaza a la pureza

La escena bien puede comenzar en una de las calles principales de Robleda. El grupo de la Hermandad Blanca llega con un lento caminar hacia el centro de la ciudad donde buscarán un lugar donde alojarse.

En el centro de la plaza, una muchedumbre enfervorizada grita frente a un edificio del que cuelga un candil rojo. El edificio parece nuevo o al menos recién remozado, de la amplia balconada asoman un grupo de jovencitas de aspecto fresco que parecen provocar a la muchedumbre. De entre la muchedumbre una figura regordeta, de aspecto afable aunque firme, alza la voz diciendo:

"Es el momento de tomar una posición, es el momento de decirle a nuestro Señor Orión que estamos al lado de la pureza, que su grandeza en Robleda es venerada y aceptamos su Gloria. Esta casa de desfachatez y pecado no puede seguir en esta ciudad; el pecado está dentro de esos muros, Robleda es santa y no pararemos hasta expulsar a estas sirvientas del mal de aquí"

La multitud parece enfervorecida y comienzan a tirar piedras sobre la mancebía lo que provoca que la guardia de la ciudad comience a intervenir para evitar que destrocen el prostíbulo.

Esta es una situación en la que los personajes pueden tener el primer contacto. Aquí presentamos algunos ejemplos:

- Gluck puede percibir a los aventureros como posibles víctimas de sus ágiles dedos.
- Entre las pertenencias de Celdus puede verse un escudo con el frontal blanco y el símbolo de la orden que puede ser reconocido por Zalanin.
- Los guardias pueden confundir a algunos de los personajes con alborotadores e intentar detenerlos.

Guardias de Robleda**CA 5 Escudo**

DG 3

Movimiento 12

Daño: Espada larga D8, Lanza D6

Salvación G3

Telonen,, sirviente de Orión

Clérigo nv 4

CA 4

PG 18

Movimiento 12

Daño: Maza +1, D6

Moral: 12

Alineamiento: Caótico

Valor del tesoro: 1150 mo



Una vez que los personajes estén juntos podrán elegir cual será su siguiente paso conforme aparece en los siguientes apartados. A partir de ahora el tiempo va corriendo en su contra, cada hora dentro de juego deberás incluir 1 zombie al enfrentamiento final. La partida comienza con la llegada de los aventureros a las 8 de la mañana.

Los siguientes pasos

A partir del momento en que los personajes estén juntos en esta empresa, podrán realizar las siguientes tareas entre otras:

El contacto de la Hermandad: Los fieles a la Hermandad Blanca tienen un contacto en Robleda. Se trata de *Mauric Padiz*, un comerciante que hace de avanzadilla para la Hermandad y que ha estado vigilando los movimientos de *Telonen*. Este vive en una casa de vecinos con un patio central que distribuye 16 pequeñas dependencias repartidas en 2 plantas. La casa está situada en la segunda planta, por la que se accede a través de una estrecha escalera de madera. Al llegar a su puerta, identificarán una marca que identifican con la Hermandad y descubrirán que la puerta está abierta. Al entrar descubrirán que la casa ha sido registrada. Es una estancia pequeña, con apenas un camastro, un espacio para un fuego y una ventana abierta que da a la calle. Las huellas del interior (*Rastrear en interiores*) demostrarán que hubo un forcejeo y encontrarán una cuerda que sale hacia una ventana abierta que da a una calle trasera. Si miran por la ventana verán que de ella cuelga un cuerpo de un hombre que bien puede coincidir con la descripción de Mauric. Al subirlo o descolgarlo llamarán la atención de una vecina que llamará a la guardia de la ciudad, que tardarán 1d6 turnos en llegar.

Si logran registrar el cadáver, encontrarán que envolviendo al mismo hay un pergamino que esconde un mensaje cifrado. Con un código solo conocido por los miembros de la Hermandad podrán leer el siguiente texto (deberías dar a leer el texto en privado a un solo jugador miembro de la Hermandad, a poder ser que no sea Bainis):

"Como sospechábamos Telonen colabora con El Destructor. El rito debe realizarse en el propio templo de Orión, destapando el altar y despertándolo antes de sacrificar al Elegido"

Barbilla sobre hombro: Como no podía ser de otra manera, los aventureros están siendo vigilados por los sirvientes de *Telonen*. En el momento en el que se escabullan por callejones, estén más tiempo del recomendado en la taberna o en sus habitaciones los aventureros se sentirán observados. En la mejor situación 2 matones contratados por *Telonen* (y conocidos de *Zailanin*) atacarán al grupo.

Se trata de *Rosni* y *Fred*, dos espada a sueldo muy peligrosos y astutos que suelen trabajar en asuntos delicados. Estos rara vez atacan de frente y usarán el entorno para acabar con sus enemigos, teniendo como objetivo principal a Bainis. No hace falta recordar que si Bainis cae los personajes no podrán acabar de una forma sencilla con su enemigo final, además de perder un valioso miembro del grupo. Rosni y Fred podrán usar trampas, armas a distancia y preferirán usar sus objetos mágicos sólo si se ven superados en número.

Rosni

Nv: 3

Clase: Guerrero

CA: 6

PG: 15

Movimiento 6

Daño: Hacha de mano +1 1d6;

Tesoro: Anillo Dormir 3 cargas

Fred

Nv: 5

Clase: Ladrón

CA: 5

PG: 20

Movimiento 6

Daño: Daga +1 1d4; Daga 1d4; Ballesta ligera 1d4

Tesoro: Anillo invisibilidad 3 cargas

Si en algún momento los personajes capturan o convencen a Fred o Rosni para deponer su actitud, les dirán que un encapuchado se puso en contacto con ellos y los citó en el cementerio. Solo conocían la descripción del grupo, les sorprendió que *Gluck y Zalanin* estuvieran con los extranjeros, pero un trabajo es un trabajo (hasta en Robleda). Ellos negarán haber matado a *Mauric* y apuntan a rumores que dicen que hay un asesino en serie en la ciudad que comete homicidios rituales. Esto último no es cierto, es un rumor que está corriendo por la ciudad y que los habitantes pueden corroborar, pero siempre viene bien un poco de paranoia en el grupo.

Cementerio: Tal vez sea porque los matones les han informado o por que haya salido de ellos mismos (puede que hayan seguido a quienes recuperaron el cuerpo de *Mauric* y les hayan llevado hasta aquí), los personajes pueden llegar hasta el cementerio de Robleda. Aquí podrán comprobar como la tierra de algunas tumbas antiguas han sido removidas. Coinciden en fechas de defunción de hace 120 a 70 años. Casualidad o no, hace 125 años se observó en el cielo una lluvia de estrellas impresionante. Dicen que algunas de ellas cayeron en la tierra y los herreros de la zona fabricaron joyas y piezas artísticas. La obsesión por pensar que ese metal enviado por el dios Orión ayudaría a quien lo llevase durante el tránsito al más allá hizo que mucha gente se enterrara con ellos. Lo que ha ocurrido es que se ha preparado la venida de los sirvientes de El Destructor, ya que los fallecidos que porten piezas de ese metal se levantarán el día de la venida de su señor.

En el caso de que los personajes lleguen al cementerio de noche podrán comprobar como se ha montado una zombie party. Es decir, habrán de enfrentarse a no menos de 12 zombies (cálculos de zombie/(hora)).

Zombie

CA: 8

DG: 2

Movimiento

Ataque: 1 garra

Daño 1d8

Salvación G1

El avance del Signo Rojo Mientras pasa el día el signo rojo se hace cada vez más notable en el cielo. Esto provoca que la gente se ponga nerviosa, busque explicaciones en cualquier parte e incluso culpables. Los no-humanos tienen todas las de ser reprendidos. Ya que, a la hora de buscar culpables a un hecho como este, se tiende a buscar al individuo diferente. Por lo que no será extraño encontrarse por las calles como grupos de incontrolados persiguen a sus culpables particulares por la ciudad. Esto también tiene ocupada a la Guardia por lo que los aventureros podrán campar a sus hanchas sin llamar demasiado la atención. Pero algo malo debía tener todo esto, ya hemos explicado como la magia se ve afectada aparentemente por el signo, por lo que los objetos mágicos tienen un 50% de fallar en su activación.



El final de la cuenta atrás

Mientras avanzan las horas el final está más cerca. Cuando los aventureros se dirijan al templo de Orión a buscar explicaciones será el indicio de que la partida se acerca a su cénit. Esto puede ocurrir a las primeras de cambio, cuando descubran o sospechen que Telonen tiene algo que ver; no cuenta si desde el principio es señalado por los aventureros, en ese caso el director deberá trabajar la empatía hacia ese personaje para que no sea demasiado claro. Podría ofrecer acogimiento a los aventureros en su templo, ofrecerles ayuda o simplemente utilizando su carisma.

Si los aventureros han tardado demasiado y ha anochecido al llegar al templo ocurren los siguientes hechos:

-Un grupo bastante grande de ciudadanos espera en la plaza que Telonen hable para ellos, están bastante manipulados por este y no atenderán a quienes insinúen que les está engañando. Al poco tiempo el sacerdote sale del templo y procede a dar una arenga al pueblo, sería un buen momento para acribillarlo a flechazos. Pero en ese caso también activarían el siguiente evento.

-Si deciden atacar desde primera hora 1 gárgola guardiana hará acto de presencia. Esta gárgola siempre ha estado presente en el templo y si los aventureros hacen hincapié en la decoración del templo se les debe informar de su presencia inmovil.

-Momentos antes de entrar en el templo Bainis sufre un desvanecimiento. Es una clara prueba de que El Destructor ha llegado a este mundo.

-Los pueblerinos atacarán a todo aquel que intente agredir a Telonen, pero huirán si la Gárgola hace aparición.

Gárgola

CA: 5

DG: 4

Movimiento: metros

En vuelo: 15 metros

Ataque: 2 garras/ 1 mordedura/ 1 cornada

Daño: 1d4/ 1d4/ 1d6/1d4

Salvación: G7

Valor en tesoro: 1100 mo

nmunes a armas no mágicas, Dormir y
Hechizar Monstruo



Al entrar en el templo lee este texto:

"Todo está en silencio en el templo de Orión. Hecho con marmol blanco, la inmensidad de la nave central os hace fijaros en su techo, recubierto con algún tipo de mineral azul que refleja las antorchas colocadas en las gruesas columnas. La bancada forma un un pasillo central y dos laterales que conducen a la zona principal del templo. Allí un altar desprovisto de todo detalle refleja en su superficie la luz de tres diamantes incrustados en el techo justo encima del mismo. La constelación de Orión representada en el techo comienza a reulgir con un color rojizo, la luz que irradia el signo rojo ahora inunda la estancia. Donde antes era un espectáculo azul ahora se torna en un rojo sangre y fuego que dota de un aspecto siniestro al templo.

El suelo comienza a vibrar y lo que antes era quietud ahora se torna en lamentos provocados por criaturas que salen de detrás de las columnas. El altar es golpeado desde dentro y la tapa sale disparada hacia el techo, quedando incrustado en la constelación de Orión que ahora queda destruida.

Una criatura grande, humanoide cubierta de vendas y con un traje ritual sale del altar dejando ver un rostro cubierto por una máscara plateada."



El combate con El Destructor será muy complicado si no se utiliza el recurso de Bainis. Si Bainis muere El Destructor muere al finalizar su turno. Aún así es posible acabar con él de maneras alternativas.

Este será el momento en el que, si Zalanin ha seguido el alineamiento Legal podrá recuperar sus niveles de Paladín y sus capacidades especiales.

El Destructor

CA: 3

DG: 6+1

Movimiento: 18 metros

Ataque: 1 toque

Daño: 1d12+ enfermedad

Salvación: G5

La primera vez que vean a El Drestructor cada aventurero deberá realizar una **tirada de salvación contra parálisis** o quedará aterrado pro su presencia y no podrá moverse hasta que El Destructor desaparezca de su visión. Es inmune a armas no mágicas. Es capaz de absorber vida de los amigos y enemigos cercanos. Puede realizar una acción sin coste de movimiento para curar 1d8 PG.

PERSONAJES PREGENERADOS PARA EL SIGNO ROJO

Joyn Garra de Lobo

NV. 3

Explorador

FUE 16	CON 13	SAB 13
--------	--------	--------

DES 15	INT 13	CAR 9
--------	--------	-------

CA: 5 (Cuero tachonado)

PG: 24

Equipo: Arco Largo, Espada Larga, Daga

Bainis (12 años)

NV. 2

Ladrón

FUE 6	CON 7	SAB 12
-------	-------	--------

DES 16	INT 13	CAR 12
--------	--------	--------

TS: Ven 16; Varitas 2; Petr 2; Aliento 2; Sortilegios 2

CA: 5 (Cuero)

PG: 8

Equipo: 2 pociones curativas; capa de invisibilidad (2 usos/día); Daga; ballesta ligera

Glick el menudo

NV. 3

Halfling

FUE 9	CON 13	SAB 10
-------	--------	--------

DES 16	INT 13	CAR 13
--------	--------	--------

CA: 4 (Cuero tachonado)

PG: 18

Equipo: Ballesta doble +1; Daga

Zalanin el Abandonado

NV. 4

Ex Paladín/ Guerrero (cuando llegue el momento adecuado usará las habilidades especiales de Paladín a nv. 4 y TS correspondientes)

FUE 15	CON 10	SAB 14
DES 15	INT 9	CAR 15

CA: 4 (Cota de malla)

PG: 27

Equipo: Poción curativa; Espada a 2 manos +1; daga x 2

Celdus, el justo

NV. 3

Clérigo (legal)

FUE 10	CON 12	SAB 18
DES 10	INT 13	CAR 10

CA: 3 (Arm bandas)

PG: 15

Equipo: Maza +1