

# LA ISLA ROJA

## INTRODUCCION

Esta aventura del proyecto 12 meses - 12 módulos para el juego Aventuras en La Marca del Este está inspirada en The Red Isle de A.A. Acevedo y publicada en la serie Booster Pack de AEG en 2001. Está pensada para un grupo de 4-6 jugadores de niveles 6-8. Autor: Pablo Ruiz Múzquiz @diacritica

## TRASFONDO

El elemento principal de la trama es que los aventureros han naufragado en la isla pero no recuerdan nada desde los últimos días. De hecho, es perfecta para introducir tras una noche de descanso en un lugar seguro al final de una aventura. Cuando todos esperan un despertar tranquilo, lo que obtienen en su lugar es sus cuerpos tendidos en la áspera arena de una playa rojiza de una isla que desconocen. Esta elipsis debe tener sentido en la mente del Máster, por lo que debe haber trazado una historia coherente para que los aventureros realmente quisieran llegar a esa Isla pero no recuerden nada. El motivo por el que los aventureros no recuerdan nada es porque la isla está protegida con un hechizo muy poderoso que elimina la memoria de los acontecimientos de los que se acercan a visitarla de tal forma que siga siendo un misterio su ubicación. El naufragio, en cambio, fue obra de una tormenta terrible. No hay indicios de la tripulación y esto es así ya que saltaron por la borda o salieron despedidos durante la tormenta. El Máster debe decidir en privado qué aventurero tomó las riendas del timón para hacer un ataque de emergencia en la isla. También debe decidir qué hechizos de clérigos, elfos o magos fueron ya gastados/memorizados ese día teniendo en cuenta que los aventureros sabían que navegaban por mar a una isla misteriosa.

La Isla Roja es una isla legendaria que esconde un artefacto de gran poder. La ubicación exacta de la isla se desconoce pero las historias hablan de una isla al sur de las Islas Piratas y adentrándose en el

Océano de Meridion. Durante años fue la base de operación del pirata Aldik el Rojo y en ella amasó un gran botín de sus ataques a barcos y navíos de todo tipo en las aguas que rodean las costas de Cirinea y Valion. Con el paso de los años, Aldik el Rojo se volvió más suspicaz hasta el punto de caer en la paranoia y atacar a su propia tripulación.

## ALDIK EL ROJO

Aldik el Rojo fue antes un respetado oficial de la marina de Reino Bosque pero su carácter sanguinario en los enfrentamientos lo llevaron a ganarse el sobrenombre del "el Rojo". Tras numerosas amenazas, fue sometido a un juicio marcial y su navío destruido. Esto lo volvió loco, escapó y se dedicó el resto de su vida a la piratería con más brutalidad si cabe que cuando era oficial. Se volvió contra su tripulación usando un artefacto obtenido de sus saqueos, el Cetro de los Malditos, convirtiéndolos en zombis guardianes de su tesoro.

## INICIO PARA LOS AVENTUREROS

*«Os despertáis con el aguijón de la sal en vuestra boca, vuestros cuerpos doloridos y magullados tendidos en una playa de arena rojiza que se clava como cristales en vuestra piel descubierta. El olor a salitre es intenso y la luz del mediodía os ciega mientras oís el graznido de las gaviotas volando arriba. La playa es estrecha y falta de vida. Os encontráis repartidos por ella y a unos 50 metros hay un barco que parece recién encallado. Podéis leer su nombre "La Gracia de Nora". A 300 metros, en el mar, los restos decrepitos de otro navío os dan una fatídica bienvenida.»*

## A. PLAYA

«Se trata de una playa estrecha y vacía de vida. Tiene unos 100 metros de ancho. La arena es marrón con toques rojizos. Hay apenas algo de vegetación y restos de madera. Pegados al pared rocosa de la isla se apiñan algunos pocos árboles retorcidos. Con la excepción de las gaviotas, no hay signos de vida animal.»

La playa es la única forma de acceso a la isla. La erosión de la marea es muy evidente y con el paso del tiempo, la playa desaparecerá impidiendo el atraque de barcos a la isla.

## LA GRACIA DE NORA

La Gracia de Nora está en pésimo estado. Una búsqueda revelará que las cartas de navegación han desaparecido o están mojadas e inservibles. Los AJs podrán recuperar todo su equipo aunque la mayoría estará empapado de agua salada y tardará en secarse (aparte del riesgo de óxido en metales no tratados). Podrán recuperar 1d10 raciones de comida en buen estado hurgando en los barriles que han sobrevivido al naufragio.

## B. BARCO NAUFRAGADO

A unos 300 metros descansan los restos de un barco que lleva mucho tiempo en ese estado. Está encallado junto a unas rocas salientes. No hay signos de vida. Se trata de la Vela de Plata, el navío de Aldik el Rojo. Prácticamente todo el barco está bajo el nivel del mar. Una búsqueda submarina revelará que en el camarote del capitán hay un cofre cerrado con 1000 monedas de oro, 3000 monedas de plata, 5 gemas no mágicas de 500 mo de valor cada una y una poción de curar heridas leves. Cualquier intento de acercamiento alertará a dos tiburones que atacarán conjuntamente.

## C. ESCALERAS

Se trata de unas escaleras toscamente talladas en la roca y son la única forma de subir al saliente que permite una entrada a unos 7 m de altura. La escalera es estrecha y se ha de subir en fila de a uno. A su término, se abre una gruta oscura. Saliendo de la roca hay un mecanismo de madera, un cabrestante abandonado y roto. En el pasado, los piratas lo usaban para subir mercancías y botines desde la playa hasta su guarida.

### 1. ALMACEN PRINCIPAL

La boca de la gruta conduce a una cámara amplia de unos 70 m de longitud. Hay montones de barriles, sacas, cajas, etc, apiladas contra las paredes en lo que parece un almacén de mercancías y suministros. El contenido se compone de herramientas, aceite, brea, madera, etc. Tras muchos años, el aire marino las ha dejado inservibles. En el centro de la cámara cuelga un gran cesto. La cuerda sube hasta un cabrestante en buen estado. Las cuerdas, sin embargo, tienen un 50% de probabilidad de romperse si se carga el cesto con más de 75kg. Al fondo de la cámara, oculta tras una pila de cajas, hay una puerta secreta de forma redonda. La puerta secreta está protegida por una trampa con foso de pinchos. En caso de no desactivar la trampa antes de abrir la puerta, el suelo se abrirá bajo el AJ y caerá en el foso de pinchos recibiendo 2d6 de daño. Del foso es fácil salir apoyándose en la superficie rocosa de sus paredes.

### C. ESCALERAS OCULTAS

Se abre un pasadizo de 6 m de largo. Hacia la mitad, se bifurca. A la izquierda comienza un descenso y a la derecha se encuentra con una escalera tallada que sube de forma pronunciada. La escalera tiene una trampa de presión cada tercer escalón. Si no se descubre o desactiva, se oirá un "clic" y dos agujas venenosas saldrán de la pared de roca contra el cuerpo. Si no se supera la TS, producirán 1d10 de daño.

### **3. APOSENTOS DEL PRIMER OFICIAL**

Se trata de una gruta natural de roca muy bien pulida. Está decorada con gran lujo. Hay una cama con dosel, ricos tapices que cuelgan de las paredes y que muestran escenas de batallas de barcos, sedas cubriendo la cama y parte del suelo. Al poco de entrar, un hedor terrible sorprende a los AJs. Proviene del primer oficial, un Incorpóreo convertido así por el cetro de Alik. Conserva sus ropajes de pirata aunque ya irreconocibles y tiene un odio terrible a todo lo vivo. Atacará sin descanso mientras no sea derrotado.

Bajo la cama se esconde un cofrecito con 2 monedas de platino, 120 monedas de oro, 300 monedas de plata, dos perlas de 300 mo cada una, un diamante en bruto valorado en 900 mo y una poción de respirar bajo el agua. En un pequeño escritorio de madera pegado a la pared este, se encuentra el diario del Greggs "el largo" en donde describe cómo Aldik enloqueció y se volvió contra su propia tripulación con un cetro de poder arcano, convirtiéndolos en nomuertos. La última frase está a medio escribir.

En el extremo final de la cámara, tras un tapiz, hay una puerta secreta camuflada entre la pared rocosa. Se activa con un mecanismo de presión bajo la cama. Al abrirse, mostrará un pasadizo de escaleras talladas que conducen hacia abajo, a los aposentos del capitán.

### **4. APOSENTOS DE LA TRIPULACION**

Hileras de camastros, taquillas y sillas conforman una cámara destinada a los marineros. Huele a podrido. Unos cuantos cuerpos putrefactos están esparcidos por la cámara y se levantan en cuanto sienten que ha entrado el último AJ. Se trata de 10 zombis creados con el poder del cetro de Aldik con la misión de atacar a cualquier intruso.

### **5. SALA COMUN**

En esta gran sala pasaba el rato o comía la tripulación. Hay una gran mesa de madera de roble con una docena de sillas rotas y esparcidas, pilas de sacos de comida echada a perder, cubertería, vajilla de estaño, vasos de metal y, en general, mucha basura por el suelo. En el centro hay un agujero de 3 metros de diámetro por el que cae una cuerda sujetada a un cabrestante y por el que seguramente subían suministros desde la cámara inferior. También hay una escalera de cuerda que sube hasta el techo y en el extremo este una pila de huesos y harapos que cubre una agujero para una hoguera. En cuanto los AJs deambulen por la sala, los huesos y harapos se levantarán en la forma de tres esqueletos (antiguos marineros malditos) y los atacarán.

### **6. TUNEL DE VIGIA**

A través de la escalera de cuerda (75% de rotura si se intenta usar) se llega a un túnel serpenteante que sube hasta salir a un saliente de la pared de la isla. Desde ese lugar se puede divisar bien el navío naufragado a 300 metros, la Gracia de Nora y la playa más abajo. Un lugar perfecto para detectar barcos aproximándose.

### **7. LOS APOSENTOS DEL CAPITAN**

Esta sala es de un lujo incluso mayor que la cámara del Primer Oficial. Una enorme cama con dosel preside el centro, llena de sedas y telas de colores. Innumerables tapices cubren junto a armas exóticas las paredes. Hay un mueble impresionante con estanterías llenas de pergaminos y libros, un escritorio de madera finamente tallado y enormes alfombras que cubren en sucesivas capas el suelo. Aldik creó cuatro sombras a las que encerró aquí al no poder controlarlas. Atacarán a los AJs empujándolos hacia la escalera de bajada, haciendo que el ataque sea de una en una.

El grueso del tesoro se esconde en la cámara siguiente pero hay objetos de valor aquí. El conjunto de mapas y libros puede venderse por unas 2000 mo en total a alguien que sepa apreciarlo. Entre esos mapas se desvelará que se encuentran en la Isla Roja, la guarida secreta de Aldik el Rojo. Los mapas desvelando la ubicación exacta pueden valer una fortuna si se encuentra al comprador adecuado (entre 3000 y 5000 mo, perfecto para insertar en una futura aventura). Existe una puerta secreta en el extremo este con las mismas características que la del primer oficial, salvo que ésta tiene una trampa de electrocución (daño 3d6 si no se desactiva).

Al abrirse la puerta se descubre un estrecho pasadizo de apenas 2 metros que acaba en una puerta de metal. La puerta de metal activa una trampa de asfixia. Si no se desactiva, cuando un AJ trate de abrirla, se oirá un "clic" y una enorme losa de piedra caerá en el pasadizo bloqueando la vuelta a la cámara del capitán mientras la puerta de metal queda atrancada. La trampa de asfixia hará que todo el aire se vaya en 1d4 asaltos. Los AJs pueden aguantar sin respirar 2 asaltos por cada punto de Constitución. A partir de ese momento, tendrán que tirar tiradas de Constitución para aguantar la respiración. Una vez fallada, caerán inconscientes (0 puntos de vida) y perderán 1 punto de vida cada asalto hasta morir asfixiados. La puerta de metal puede ser desencajada superando una tirada de Fuerza con penalizador +10.

## 8. LA CAMARA DEL TESORO DE ALDIK EL ROJO

Se trata de una gruta natural de techo abovedado del que se desprende una suave luz verde fosforescente. Esta luz ilumina todo un tesoro digno de un rey pirata. Pilas de sacos llenos de monedas, cálices de oro, estatuillas de marfil, figuritas de jade, joyas y multitud de objetos fabulosos inundan el suelo junto con cofres repletos de gemas. En el centro se encuentra un pozo ornamentado del que emana un aura maligna, un deseo de muerte y magia arcana.

Las sombras que rodean al pozo comienzan a moverse y a desplazarse por el techo y paredes sin una forma definida pero con dos pequeños puntos rojos a modo de ojos. Se trata de dos fantasmas que obedecen la voluntad de Aldik el Rojo, escondido en la sala aguardando que los AJs estén ocupados con los fantasmas para atacar por sorpresa y con gran inteligencia.

Fantasma de Aldik el Rojo (nomuerto, incorpóreo): CA: -2, DG: 12, PG: 50, Iniciativa: +3, Mov: 10 m volando, Ataques: 1d6 o 1d6+4 contra incorpóreos, Aullido tenebroso (todos en radio de 10m deben superar TS o huirán presas del pánico 2d4 asaltos, si tienen éxito, son inmunes por 1 día). Apariencia horripilante (todos en radio de 20m deben superar TS o perder 1d4 Fuerza + 1d4 Agilidad + 1d4 Constitución, si tienen éxito, son inmunes por 1 día), Mirada corrupta (todos en radio de 10 m que esté mirando al fantasma TS o perder 1d4 Carisma), Telequineses (como nivel 10).

Si consiguen vencer a Aldik el Rojo, pueden encontrar el Cetro de los Malditos en el fondo del pozo con una tirada de Sabiduría penalizada con +10. Conjuntamente, el tesoro de Aldik el Rojo se compone de: 10000 m de plata, 1200 m de oro, 500 m de platino, tres estatuillas de jade (100 mo c/u), 20 piedras lunares (100 mo c/u), 30 perlas (100 mo c/u), 1 perla negra (500 mo), seis tapices de lana (500 mo c/u), 12 joyas (50 mo c/u), un parche de ojo con un ojo falso de zafiro (200 mo), un sable del ensartamiento +2, un anillo de comandar elemental de agua, un pergamo de teleportación y 2 pociones de respirar bajo el agua. El pergamo de teleportación fue creado por un mago de nivel 5 y puede servir para transportar 1000 kilos.

Los AJs tienen suficiente información con los mapas (si los encontraron) para poder volver aunque desconocen el hechizo de olvido que envuelve a la isla. Esta isla podría convertirse en una base de operaciones para los AJs. Posibles aventuras podrían ser el ataque futuro de un pirata rival o la búsqueda del cetro por parte de su dueño original.

El Cetro de los Malditos es un artefacto caótico poderoso creado hace tres siglos por el liche Ezrelladan. Tiene un metro de longitud y está hecho de oro y platino coronado por un zafiro negro. Está cubierto por finas runas y grabados y es excepcionalmente ligero. Cuando alguien lo porta, emite un aura de frío y las sombras alrededor se oscurecen. Un portador puede lanzar con nivel 18 los siguientes conjuros una vez por día: Animar a los muertos (con +4 a PG), Revivir a los muertos (con +4 a PG) y las siguientes habilidades 2 veces por día: Hablar con los muertos y Miedo. Ofrece una aura maligna permanentemente y un +4 a TS contra Palabra Sagrada. Una vez a la semana, pronunciada la palabra de poder "Ezrelladan", se convertirá en una pulsera, anillo o brazalete hasta que este poder sea usado de nuevo.

Nota: para los zombis se propone usar el Zombi marino descrito en:  
<http://codexdelamarca.com/creature/zombie-marino/>

### Sección de la Isla Roja

