

El pueblo bendecido

Escrito por Víctor Martín



Aventuras
en..
LA MARCA DEL ESTE



El pueblo bendecido.

La aldea bendita, qué sabe la gente de ella.

Esta aldea tiene una leyenda según la cual un paladín dio su vida para evitar que entrara un demonio en este mundo (parcialmente cierta, como ya veremos). El sacrificio bendijo la tierra, y con ello todo lo que la habita, y se construyó un altar y un pequeño templo en nombre del dios de la orden del paladín. Los aldeanos son buenas gentes, atentas y amables, que disfrutan de la bendición y la comparten con todos.

¿Qué ocurre en la aldea?

Hace unas pocas noches, han empezado a ocurrir unos extraños crímenes. Parecen ser suicidios, las víctimas se han clavado una daga atravesándose el corazón, pero tienen en el cuerpo varios cortes formando glifos y runas extrañas. Se teme que alguien esté intentando deshacer la bendición y liberar al demonio, y aquí es donde entran los aventureros.

¿Por qué están los AJ allí?

Las razones para estar en la aldea pueden ser muchas; están de paso durante un viaje, alguno es un paladín o clérigo seguidor del dios de la aldea, o simplemente han sido contratados para investigar lo que ocurre por Loras, el clérigo que lleva el templo. Cuando lleguen, ya habrán ocurrido 3 asesinatos/suicidios, con un testigo en el último.

Llegada a la aldea.

La llegada será poco antes de la noche. Nada más entrar, se les acercará un hombre joven llamado Delm que se ofrecerá a hacerse cargo de los caballos. Como hace algo de calor, irá vestido con un chaleco de piel abierto, y

aprovechara para ligar con cualquier chica del grupo, o con todas (el chaval está bastante bien y se las da de ligón). Les indicará dónde está la posada/taberna de la aldea, y les dirá a las chicas, guiñándoles un ojo, que ya se verán dentro. Si algún AJ le acompaña a los establos, se pondrá a hacer tareas hasta que el jugador se vaya a la taberna, quedándose más rato.

La taberna está bastante llena, y aunque algunos parecen estar divirtiéndose o animados, en general hay un ambiente sombrío a causa de los crímenes. El más animado de todos es Vermis, un bardo que llegó la noche anterior, y está tocando su laúd mientras pasa por las mesas. Después de que los AJ se sienten y pidan, se acercará a ellos e intentará mendigar algunas monedas, comida, bebida o lo que pueda conseguir. No sabe mucho del pueblo, pero si tiene conocimientos de los grandes (o no tan grandes) eventos que puedan haber sucedido en el mundo. Si ve a los AJ animados, se quedará con ellos (dirá que le resulta deprimente el ambiente que parece tener el pueblo). En caso contrario, se irá con la música a otra mesa. En cualquier caso, dejará lo que haga en cuanto entre Alastra.

Si intentan hablar con el tabernero o los parroquianos, podrán obtener la siguiente información

- Un gran héroe venció un demonio cerca de ahí hace siglo.
- La aldea está bendecida por la sangre del héroe.
- Han muerto algunos aldeanos en extrañas circunstancias
- Alguien está maldiciendo la aldea
- Parece que los enanos de la mina tienen algún problema
- El testigo del último asesinato se ha vuelto loco



También pueden obtener esa información de Vermis, junto con cualquier historia/rumor que te interese añadir.

En cualquier momento, entrara Delm. A diferencia de antes, ahora llevará una capa que solo permite ver la cabeza, y se sentara lejos de todos. Si algún AJ se le acerca, rechazará cualquier intento de conversación de mala manera, pero sin llegar a provocar pelea.

También en cierto momento haz pasar a Alastra. Es la hija del alcalde (los AJ podrán enterarse si preguntan a cualquiera), hermosa y delicada. Vermis dejara lo que estuviera haciendo y se dirigirá hacia ella, la conoció cuando llegó al pueblo y desde entonces ha estado cortejándola. Ella se sentara un rato con él, pero después se acercará a los AJ, y les pedirá (casi suplicara) que ayuden a resolver los crímenes (da igual el motivo por el que estén allí, ella se lo pedirá), siempre siendo toda inocencia y dulzura (es una débil doncella cuyo pueblo está en peligro, ellos parecen ser grandes héroes, etc.).

Cuando veas que los AJ se quedan sin nada más que hacer, o que alguno de ellos decide ir a descansar, entrará en acción Delm. Se levantará diciendo palabras extrañas en una lengua desconocida, se retirará la capa y dejará al descubierto un montón de runas y símbolos que se ha hecho mediante cortes por casi todo el cuerpo, y antes de que los AJ puedan

reaccionar, se clavará una daga en el corazón, muriendo al instante. Habrá gritos, confusión, la gente intentara salir de allí y Alastra se desmayara (¿la recogerá Vermis, o algún AJ?).

Si se investiga, no se encontrara nada en la taberna. Si van a los establos (el último sitio donde saben que se dirigía), una tirada de rastrear/buscar/investigar o similar les revelara que allí estuvieron varias personas. Si siguen el rastro, darán con un grupo de gente con túnicas. En un principio huirán, pero cuando los AJ les alcancen presentarán batalla en medio del bosque.

Habrán tantos enemigos como AJ +2, se consideran enemigos de 4DG (22 PG) armados con dagas (1d4) y con cota de mallas (5AC), y pueden usar conjuros como si fueran un clérigo de nivel 4. Además, al ser de noche y no conocer bien el terreno (es un bosque bastante frondoso), todos los AJ que no puedan ver en la oscuridad tendrán un penalizador de -4 en combate. Este se reducirá a -2 si llevan algún tipo de fuente de luz. Los exploradores y druidas reducen el penalizador a -2 sin luz, 0 con ella. El enemigo luchará hasta morir, en caso de que alguno sea capturado vivo, en cuanto pueda hablar pronunciara unas palabras en el mismo extraño idioma que uso Delm y girará el cuello de forma brusca,





partiéndoselo.

Si registran los cuerpos, solo encontrarán las dagas, las cotas de mallas, y un pergamino con la siguiente frase: “Se acerca la hora de la verdad, la sangre pura cerró el portal, la sangre pura lo abrirá”.

Si preguntan, nadie en el pueblo reconocerá a los clérigos malvados. A Vermis le sonará la frase, pero no será capaz de situarla. Si algún AJ pasa una tirada de Saber Historia/Religión con un -5 a la habilidad, también le resultará familiar, pero por ahora no podrá tampoco recordarla.

No conseguirán más información esa noche.

Al día siguiente.

Mientras desayunan los AJ, aparecerán Loras y Meror, el alcalde de la aldea y padre de Alastra. Les agradecerán que atraparan a los agresores de forma tan rápida, aunque lamentarán no haberlos cogido vivos. Si los AJ no han sido contratados para resolver los crímenes, es un buen momento para ello. Se lo pedirán por el bien de los habitantes de la aldea, aunque Meror hará especial hincapié en proteger a su hija, y les ofrecerán una cuantiosa recompensa, unas 1.000 mo para cada uno y la estancia mientras resuelven los crímenes. Si los AJ piden más, intentará regatear, pero aceptará cualquier precio que pongan, pero siempre pagando al finalizar. Loras se sorprenderá al oír la cantidad de dinero (tiradas de percepción, empatía o similar para darse cuenta), pero no dirá nada.

Aparte del pobre Delm, ha habido otras tres víctimas. La primera de ellas fue Arvin, un minero, y la segunda (Dolas) y la tercera (Regard) un par de granjeros de la aldea. Un amigo (Balador) de la tercera víctima estaba delante cuando este murió, y parece estar

bastante afectado. Si le preguntan, dirá que estaban trabajando en la granja, cuando se ausentó un momento para “hacer sus necesidades”. Cuando volvió al cabo de un rato, llevaba una daga en la mano y varios cortes por el cuerpo. Pronunció unas extrañas palabras, y se clavó la daga.

La segunda víctima no tendrá nada de especial (murió sola, en medio del camino), pero si preguntan sobre la primera a sus compañeros mineros, estos comentarán que empezó a comportarse de forma extraña cuando encontraron la cueva. Si se pregunta acerca de esta cueva, comentarán que la encontraron en una galería hace una semana, poco antes de que Arvin muriera. Esto debería de ser más que suficiente para los AJ quieran investigar.

La cueva en la mina.

La mina esta excavada bajo tierra en una colina a poca distancia del pueblo (una hora a pie, 20 minutos a caballo). Se usa principalmente para extracción de carbón y hierro, y pertenece a un par de enanos que tienen contratados a algunos aldeanos como mineros. Los propios enanos, los hermanos Bromm y Rakkar Sarkson, les acompañarán por los túneles, junto a tantos mineros como AJ -2, a la famosa cueva.

Esta es una caverna con sitio para varias decenas de personas, en el centro de la cual se puede ver un altar esculpido en piedra, de tal forma que parece surgir del suelo. La cueva entera tiene un aura maligna. Hay varios símbolos escritos en la superficie, que una tirada de Saber: Historia o similar reconocerá como algún tipo de extraño enano antiguo (un enano lo reconocerá directamente). Si logran traducirlo, dirá lo siguiente:

“Se acerca la hora de la verdad, la sangre pura cerró el portal, la sangre pura lo abrirá. Abramhir saldrá de las rocas que son su



prisión, cuando Zashgal hienda a quien es puro de corazón”.

Una tirada de Saber: mineralogía o similar, con un +2 a la habilidad para un enano, revelará dos detalles importantes. El primero es que tanto la roca como las marcas parecen tener mucho tiempo, puede que varios siglos. El segundo, es que el suelo, y todo el camino desde la entrada de la mina hasta la cueva, está muy gastado, y no parece que haya sido abierta recientemente, sino que ha sido usada desde que están las marcas del altar.

Si alguien pasó la tirada cuando encontraron el pergamino, reconocerá el final de una antigua leyenda, según la cual hubo una batalla entre un grupo de paladines y un demonio. Al final el

demonio fue devuelto a su plano, gracias al sacrificio de uno de los paladines. Abramhir es un demonio bastante poderoso, y si entrara en el mundo podría destruirlo sin problema. Zashgal es una daga bastante poderosa que, según la leyenda, usó la secta que convocó al demonio para realizar el último sacrificio. Esta información también se la puede decir Vermis a partir de este momento (ahora recordara donde escucho la frase).

En ese momento, se escuchará una risa diabólica, y aparecerá ante los AJ el mismísimo Abramhir. En realidad es una ilusión con su forma, como sabrán los AJ que superen una tirada de salvación contra conjuros, pues aún no ha sido convocado. Allí contará cómo planea usar a Alastra para escapar de su plano, que las piezas ya se están moviendo, y los AJ no podrán evitarlo. Pronunciara unas palabras en abismal (si alguien entiende el idioma, “ayudadme ahora”), tras las cuales parecerá tomar control de los mineros que acompañaban a los AJ (¿os habíais olvidado de ellos? 4DG (22 PG), 6AC, 1d6 de daño), y mientras empieza la lucha creará un golem de piedra y hierro que saldrá del suelo (6DG (31 PG), -1AC, dos ataques de 2d4 de daño).

Cuando termine el combate, Abramhir dará la enhorabuena a los AJ, pero que “nada impedirá que Zashgal beba sangre pura esa noche”.

Vuelta a la aldea.

Los AJ no saben que planea exactamente el demonio, solo que Alastra tiene algo que ver. Si se han enterado bien, creerán que la intención del demonio es sacrificar a la chica en su nombre, para poder liberarse. En un principio, lo ideal es que los AJ no sean atacados hasta la noche, por lo que sí es de día cuando lleguen al pueblo, déjales tiempo para que decidan qué hacer. Algunas de las posibles acciones son:





- Buscar un lugar donde hacerse fuerte y cuidar a Alastra. Por sentido común, este sitio tiene que ser el templo, fácilmente defendible, de piedra resistente y, al estar consagrado a un dios del bien seguramente dará protección adicional. Cualquier otro edificio será objetivo de antorchas y empezara a arder, obligando a los AJ a abandonarlo.
- Escapar del pueblo con la chica. En ese caso, adelanta la escena del ataque, para evitar que huyan e intenta dirigirles al templo.
- Huir ellos abandonando la aldea a su suerte, y al resto del mundo. Esta opción solo será posible si no hay ningún legal en el grupo, si lo hacen se acabará la partida y no sabrán cómo ha terminado la cosa. Si hay algún legal en el grupo, avísale de las consecuencias morales para su personaje, aconséjale un cambio de alineamiento y haz que pierda 1.000 px. Si los demás jugadores le obligan de alguna forma a irse (lo dejan inconsciente, lo atan o lo que sea), varios lugareños “dominados” por el demonio trataran de evitar que salgan por los caminos principales. Si logran escapar igualmente, se acabo.

Ataque nocturno.

Al poco de caer el sol, los aldeanos saldrán todos a la calle armados con antorchas y herramientas de labranza, picos, dagas o cuchillos. En ese momento, Meror reconocerá ser el artífice de todo. Es descendiente del culto que intentó convocar a Abramhir hace cientos de años, y han estado en la aldea esperando el momento adecuado, y preparado a su hija para que sea el recipiente perfecto para el demonio vuelva a la vida. Sostendrá una extraña daga, y se lanzara al ataque de forma casi suicida junto a varios aldeanos (esta bajo la protección de Abramhir, 5DG (26 PG), -1AC, 1d4 de daño), con

intención de clavar la daga en su hija. Pero cuando los AJ estén distraídos en el combate, será cuando el verdadero plan se ponga en marcha...

Nota para el Director: en realidad todos los aldeanos tienen alineamiento Caótico, pero usando la magia del demonio lo han ocultado para que parezca Neutral ante Paladines y hechizos. Además, el demonio ha logrado que este encantamiento quede oculto a los intentos de “Detectar Magia”, pero un “Disipar Magia” sobre el aldeano lo cancelará. El demonio retirara esta ocultación si necesita que un aldeano se muestre como Caótico.





Alastra desaparecerá al poco de iniciarse el combate. Si algún AJ se da cuenta, deja que se pregunten qué ha pasado con ella.

Haz un ataque por la espalda a un AJ con alineamiento Legal o que haya demostrado ser una buena persona (si no hay ninguno, mata a Loras) con éxito automático, que hará 2D4x2 de daño (considéralo un ataque de pícaro). En ese momento Alastra se hará visible, y gritará victoriosa “Bebe la sangre, Zashgal, y por tu poder, haz que mi amo Abramhir venga”, e inmediatamente, se clavará la daga en el corazón, cayendo muerta al suelo. En ese momento se escuchará una risa diabólica, proveniente del cuerpo, que se levantará y empezará a cambiar hasta tener la forma de un demonio, con la daga todavía clavada. Los aldeanos se arrodillarán ante él, dejando de participar en el combate para simplemente adorarlo.

Si los AJ te dejan, se burlará de ellos explicando su plan y como han caído. Abramhir

es un enemigo muy poderoso, 10DG+ (60 PG), solo le dañan armas mágicas o bendecidas, estará protegido contra conjuros de nivel 4 e inferiores, -6AC, 1 ataque cuerpo a cuerpo de 1d12 o 1 ataque de área a distancia de 2d4 una vez cada 1d6 turnos (salvación contra aliento para recibir la mitad) le da igual matar a sus seguidores), y puede volar. Pero tiene un pequeño problema, parte de su poder lo tuvo que poner en Zashgal, por lo que si a algún AJ se le ocurre quitarle la daga del pecho, perderá al momento la mitad de la vida que le quede, su armadura pasará a ser -1 AC, solo podrá hacer 1 ataque de 1d6, la protección contra conjuros bajará a los de nivel 2 e inferiores y no podrá volar (seguirá la restricción de que solo se le puede dañar con armas mágicas o bendecidas). Si no se les ocurre a los AJ lo podrán saber mediante una tirada de Saber Religión, Historia, o algún otro similar, si no la pasan Loras (si sigue vivo) o Vermis podrán informar de esto. A todo esto, Vermis usará su laúd encantado para proporcionar +1 en





ataque, daño y salvaciones a los AJ (mientras lo esté tocando), y si Loras está vivo intentará protegerles y curarles (es un clérigo nivel 6). Abramhir no les atacara directamente, pero si les afectara su ataque de área (para facilitarlo, Vermis pasara todos los tiros de salvación, 25 pg, y Loras fallara todos, 25 pg).

Obviamente quitar la daga no será difícil (basta tirar de ella), pero llegar hasta ella no será precisamente fácil. Algunas ideas posibles son:

- Cogerla y tirar de ella. Primero necesitarán poder alcanzarle en cuerpo a cuerpo, por lo que sólo podrán hacerlo si no está volando, o después de que el demonio haga un ataque cuerpo a cuerpo. Paga coger la daga tendrán que hacer una tirada de ataque sin arma contra armadura 5, luego tendrán que hacer una tirada de fuerza para poder quitarle la daga (si en el ataque sacaron un crítico, ignora esta tirada).
- Alcanzarla con una cuerda o un arma a distancia. Esta es la más probable si Abramhir se pasa casi todo el rato volando (es un demonio muy poderoso, ¿a qué viene esa actitud cobarde?). Tendrán que hacer una tirada de ataque a distancia contra armadura 2 (si, es más difícil que en cuerpo a cuerpo), si usan algún tipo de cuerda bastará con que tiren de ella para quitar la daga, si no la daga se soltara si llega a recibir 10 puntos de daño.
- Golpearla con algún arma cuerpo a cuerpo. Tendrán que hacer un ataque cuerpo a cuerpo contra armadura 5, pero al ser un golpe a un

punto preciso tendrán un -5 a la tirada. Se caerá tras recibir 10 puntos de daño.

Estos ataques son más fáciles que atacar a Abramhir debido a que el objetivo es la daga, no la piel del demonio, y no destruirla, si no quitarla. Hay que tener en cuenta que la protección contra magia también afecta a la daga, pero se le puede atacar con armas normales.

Si logran acabar con el demonio, el cuerpo volverá a tomar la forma de Alastra (solo habrán expulsado al demonio a su dimensión), y la población entera escapara (puede que algún superviviente trame alguna venganza contra los AJ). Si Loras sobrevivió, avisara a su orden (también pueden hacerlo los AJ), que arrasarán el pueblo entero hasta que no quede ningún edificio (excepto el templo) y perseguirán a los aldeanos huidos. Agrandaran el templo y crearan una guardia que se asegurará de que nadie intente traer de vuelta a Abramhir (al menos, por estas tierras). Zashgal será purificada y si algún AJ la quiere, podrá quedársela.

Si registran la aldea en busca de tesoros, haz que tiren un 1d6 cada uno de los que busquen, según lo que saquen encontrarán:

1-2 : 1d10x100 mo.

3-4: 1d4 joyas valoradas cada una en 300 mo.5: un objeto mágico, según tirada:

- 1-2: Arma +2
- 3-4: Armadura +2
- 5-6: Amuleto de protección +2
- 6: Vuelve a tirar dos veces en la lista, si en alguno le sale otro 6 mala suerte, no encuentra nada más.



Zashgal, daga maldita: 1d4 de daño, invisibilidad una vez al día, puede hacer un ataque con éxito automático una vez al día que causará 2d4 de daño, se puede usar para hacer ataques de pícaro. Además, quien la empuñe sanará tantos PG como daño cause, pero después de cada combate que la use tendrá que hacer una tirada de salvación contra conjuros con un -1 por cada punto de vida recuperado, en caso de fallar se intentará clavar la daga en el corazón, tirada de salvación contra muerte, si la pasa se llevará 2d4x2 PG, si la falla muerte directa.

Si la maldición de Zashgal es eliminada, perderá su habilidad de sanar, pero también dejará de intentar matar a su poseedor.

¿Por que esperaron tanto?

Posiblemente, al finalizar la aventura, los jugadores (y el Director) se pregunten por que esta secta espero tanto tiempo a despertar al demonio. La razón es simple; es la fecha del aniversario de la ultima vez que el demonio entro en esta dimensión, lo que facilita su retorno.

Experiencia:

- Cada aldeano (incluidos los "clérigos" iniciales): 40 px.
- El golem de piedra y hierro: 500 px.
- Meror: 400 px.
- Abramhir: 2.000 px con poder total, 1.000 px si le quitan la daga.
- Si a algún AJ se le ocurre que hay

que quitarle la daga: 250 px a ese AJ.

- Por tener una idea útil para quitarle la daga: 250 px a ese AJ.
- Si en el plan intervienen varios AJ: 250 px por AJ, intervenga o no en el plan
- Por completar con éxito la aventura: 2.000 px.

Créditos

- Víctor Martín: Texto.
 - Carlos Piedra: Maquetación
- <http://jubiladosdearkham.com>

Todas las imágenes usadas en esta aventura son propiedad de sus autores y se han utilizado sin su consentimiento. Si algún autor desea que no use sus imágenes las retirare de inmediato.

El texto de "El pueblo bendecido" por Víctor Martín se encuentra bajo una Licencia Creative Commons Atribución-NoComercial-CompartirIgual 3.0 España.

Basada en la obra Aventuras en la Marca del Este.

<http://www.lamarcadeleste.com>

