

H2



Para su uso con
Aventuras en la Marca del Este

EL ÚLTIMO CABALLERO DE LA ORDEN ESCARLATA

MÓDULO PARA PERSONAJES DE NIVELES 2 - 4



Una orden secreta de caballeros ha custodiado desde hace siglos una reliquia maldita. Pero ahora, el último de su orden, debe buscar ayuda para robar lo que durante tanto tiempo ha jurado proteger.

EL ÚLTIMO CABALLERO DE LA ORDEN ESCARLATA



Este documento que tienes frente a ti pertenece a una serie de módulos no oficiales para *Aventuras en la Marca del Este*, o cualquier otro juego OSR compatible.

Queda permitida la distribución y/o la modificación total o parcial del mismo. Queda prohibida la venta de este documento y la modificación total o parcial con fines económicos.

El último caballero de la Orden Escarlata es una aventura para un grupo de 3 a 5 personajes de niveles 2 a 4. Puedes añadirla a tu campaña o jugarla de manera independiente.

CRÉDITOS

Autor: Héctor Prieto de la Calle

Ilustración de portada: Lawrence van der merwe.

Ilustraciones interiores: Jeshields , Daniel F. Walthall "This work features art by Daniel F. Walthall, found at: drivethrurpg.com/product/181517, available under a CC BY 4.0 license: creativecommons.org/licenses/by/4.0/".

Ilustración de contraportada: Jeff Brown.

Cartografía: Héctor Prieto de la Calle

Revisión: Ilgrim Hwd y Papa Foxtrot.

COLABORADORES



AVENTURAS BIZARRAS.

Tu revista digital de género Pulp

www.aventurasbizarras.com



SANDORA DESIGNS.

Bolsas para dados, fundas de móvil, estuches

www.sandoradesigns.es

INTRODUCCIÓN

Hace aproximadamente 200 años, a un grupo de caballeros se les encomendó la misión de localizar y destruir una reliquia maldita. Para ello debieron enfrentarse a peligros llegados del Inframundo, combatir con uno de los demonios más fieros a las órdenes de Penumbra y por fin, no sin muchos sacrificios, consiguieron hacerse con la reliquia. Pero en el momento de tratar de destruirla, descubrieron que eran incapaces de tal hecho pues una poderosa magia la protegía.

De los cincuenta caballeros que comenzaron la gesta solo sobrevivieron doce que, tras comprobar que no podían finalizar su misión, tomaron la decisión de custodiar la reliquia hasta el fin de sus días. Para ello construyeron una tumba llena de trampas y peligros, donde al final de la misma colocaron la reliquia. Durante los años que siguieron, más caballeros se unieron a su causa, haciendo que la Orden Escarlata llegase a contar con un centenar de espadas custodiando la reliquia maldita.

Pero el tiempo es inexorable y a cada año que pasaba, a pesar del auge que tuvo la Orden, el número de caballeros volvió a descender. Apenas media docena quedaban y ya ninguno del grupo original. Ninguno de ellos sabía, a ciencia cierta, qué estaban custodiando, simplemente permanecían a las puertas de la tumba evitando que grupos de saqueadores se adentrasen en sus pasillos. Así ha sucedido hasta el día de hoy, en el que el último de los caballeros debe ir en contra del juramento que hizo y hacer lo imposible por hacerse con la reliquia maldita.

UN POCO DE HISTORIA

Cerca de Robleda existió una pequeña aldea que los viajeros usaban como punto de pernocta en sus viajes. Allí, la posada era conocida por sus precios económicos y la calidad de su comida, lo cual servía de reclamo para que cientos de aventureros y gente de paso utilizase la posada como punto de descanso en sus viajes.

Uno de aquellos aventureros había asaltado, noches atrás, un templo a Penumbra que se ubicaba en las calles de Robleda. De allí sustrajo una reliquia del Dios Oscuro: una gema que contenía la sangre del propio Penumbra. Pensando que en esa posada estaría más seguro que en la ciudad, donde

seguramente le buscarían los seguidores del culto al que había robado, pasó la noche sin imaginar que estaba trayendo la muerte a todos los que le rodeaban. Antes del amanecer decenas de demonios aparecieron de la oscuridad, enviados por el culto a Penumbra. Su misión era localizar la gema, acabar con todos los seres vivos que estuvieran en la zona y llevarla de vuelta al templo.

Aquella noche, un centenar de personas murieron a manos de los demonios. Pero quiso el destino que por aquel lugar pasase un grupo de paladines de Valion custodiando una reliquia de su dios. El enfrentamiento entre las fuerzas del Bien y del Mal fue inmediato, terminando con la victoria de los paladines. Tras la batalla, los paladines descubrieron la existencia de la gema (pues esta emanaba un fuerte poder a maldad) y trataron de destruirla pero pronto se dieron cuenta de la imposibilidad de llevar a cabo tal acción. Así, tomaron la decisión de custodiar la joya en su santuario.

Allí, uno de los mejores orfebres de la Orden incrustó la joya en un objeto de poder. Los paladines esperaban que al hacerlo redujeran la maldad de la joya, usando para ello el poder de Valion. Pero subestimaron a Penumbra y poco a poco fue contaminando el objeto para, posteriormente, hacer lo mismo con el propio santuario. En apenas un año, el poder del mal se había hecho con el control de un bastión del bien. Es en ese momento cuando los caballeros llegan al santuario, con la intención de destruir la reliquia y acabar con el mal. Al llegar, descubren que los habitantes del santuario, como la zona circundante, han sido corrompidos por Penumbra, convirtiéndose en siervos oscuros del dios. Tras la encarnizada lucha, los caballeros supervivientes levantaron una tumba en la que colocaron la reliquia, pues ésta no podía ser destruida por medios mágicos o divinos.

Casi 200 años después, ya en nuestros días, lo que sucediera en el santuario de Valion ha ocurrido en la tumba y el mal ha tomado el control de la zona. Siervos de Penumbra recorren los alrededores del lugar, demonios aguardan para llevarse el alma de algún infeliz hasta el plano del dolor y el último de los caballeros de la Orden lleva a cabo una acción desesperada con un único fin: llegar hasta la reliquia para llevarla a un lugar donde no pueda corromperlo todo como ha sucedido hasta ahora.

LA TUMBA DE LA ORDEN ESCARLATA

Ubicada entre las Colinas Azules y las Quebradas del Este, la tumba de la Orden Escarlata fue levantada por Tumbor Piesdepiedra, uno de los constructores enanos más importantes de Moru. La obra le llevó, junto a su cuadrilla de enanos, dos meses y medio. Tras completar la construcción, los planos fueron destruidos y Tumbor y sus hombres volvieron a Moru.

Tras cerciorarse que la construcción era segura y las trampas colocadas por Tumbor funcionaban correctamente, la Orden trajo a varios magos y clérigos para levantar poderosas protecciones que evitasen que la esencia de Penumbra se filtrase, como sucediera en el santuario de Valion. Tras esto, estaban listos para colocar la reliquia en la sala más profunda de la tumba y comenzar su custodia que duraría cerca de los 200 años.

Pero la soberbia tiene un filo muy fino y la Orden volvió a errar en la misma consideración que tuvieron los paladines de Valion. El poder de Penumbra era muy fuerte y, a pesar de las protecciones mágicas y divinas, éste se filtró una vez más por la zona y corrompió los alrededores de la tumba. Aquello supuso una llamada a aventureros que pretendían hacerse un nombre y que pensaban que la tumba escondía un tesoro en su interior. La Orden combatió contra aquellos aventureros, disuadiéndolos de acceder al interior de la tumba, a la vez que intentaba evitar que la corrupción avanzase por el exterior.

NUESTROS DÍAS

Durante todos estos años, hasta el día de hoy, la Orden ha mantenido (dentro de lo posible) bajo control la corrupción de Penumbra. Pero en pie ya solo queda un caballero que, desconociendo qué es exactamente lo que guarda la tumba, permanece en su puesto llevando a cabo la misión que juró hace ya 15 años, cuando fue nombrado como el último de los Caballeros Escarlata.

Ese caballero solo tiene una misión pero sabe que si sigue en su puesto, fallará. Por eso toma una difícil decisión: entrar en la tumba, sacar lo que

está corrompiendo el lugar y llevarlo lejos con él. Aunque para lograrlo necesitará ayuda...

LA LLAMADA

La Orden consiguió reunir, a lo largo de sus casi 200 años, un variado número de objetos mágicos que utilizaron en su batalla contra las fuerzas de Penumbra. El último de los caballeros guarda tres de esos objetos: un Anillo de tres deseos (al que solo le queda uno), una Espada Larga +1 y unos Guanteletes de Fuerza (+2).

Con el último de los deseos invoca ayuda, que se materializa en la forma de los AJ's. Estos podrán estar en cualquier lugar de la Marca, cuando serán rodeados por unas extrañas nieblas y llevados de inmediato, disipándose las mismas, en presencia del caballero.

De la nada surge una niebla rojiza que os rodea, no dificulta vuestra respiración pero vuestros movimientos se ven mermados. Os resulta muy complicado ver más allá de las nieblas pero juraríais que el mundo se mueve mucho más rápido, como si os desplazárais a gran velocidad surcando los cielos.

Cuando las nieblas se disipan veis frente a vosotros un caballero en combate contra tres Gnolls, a sus pies yacen los cadáveres de cuatro criaturas más. No hay más que verle para comprender que el combate le está agotando y, si no hacéis algo, posiblemente muera.

Gnoll.

Clase de armadura: 4

Dados de golpe: 3

Movimiento: 9 metros.

Ataque: 1 arma.

Daño: Con arma +1.

Salvación: G3.

Moral: 9.

Valor del tesoro: 350 mo.

Alineamiento: Caótico.

Valor PX: 30.

Con los Gnoll derrotados, el caballero envaina su espada y se retira el casco.

Muchas gracias por vuestra ayuda. Permitid que me presente, soy Brendan de Tharien, el último caballero de la Orden Escarlata y defensor de esta tumba en la que nos encontramos. Durante años he jurado defenderla de la Oscuridad pero en estos

tiempos aciagos, recurro a vuestra ayuda, pues necesito recuperar lo que he jurado custodiar con mi vida.

Obviamente la circunstancia es extraña y los AJ's pueden dudar del desconocido. En ese momento, un golpe se escucha desde el otro lado de la puerta que da acceso a la tumba.

Esas son las bestias del infierno, traídas aquí por lo que está contaminando este lugar. El objeto que mi orden juró defender y que es el foco de todo mal.

El caballero les contará la historia de su Orden pero no sabe qué reliquia se guarda al final de la tumba. Les avisa de los peligros que la Orden instaló al construir la tumba: trampas, hechizos defensivos, protecciones mágicas. Pero a mayores, sabe que la reliquia ha atraído la atención de seres del plano infernal, por lo que deben esperarse cualquier criatura de alineamiento caótico más allá de las puertas.

Os he invocado para ayudarme utilizando el último de los deseos de este anillo. Os necesito para sacar la reliquia de aquí y llevarla lejos.

Si preguntan, el anillo no puede afectar a la reliquia. Y tampoco podría haber transportado al caballero hasta la reliquia, pues las protecciones mágicas de la tumba lo impiden.

Los AJ's y el caballero se encuentran en la Sala 1, cuando éste entró en la tumba lo hizo seguido de un grupo de siete Gnolls. Consiguió encerrarse dentro con ellos y combatirlos (momento en el que invocó a los AJ's). Fuera hay una docena de Gnolls acampados, intentando forzar la puerta para asaltar la tumba. La reliquia atrae seres de alineamiento caótico, además de alterar las protecciones mágicas de la tumba.

Sala 1.

Tras una escalinata se encuentra el acceso a la tumba, una sala con las paredes grabadas con la historia de la Orden. En ellas se muestra el robo de la joya, la masacre de la aldea, al orfebre trabajando con la gema, la corrupción del santuario y la posterior batalla de los caballeros y la recuperación de la reliquia.

A los pies de la escalinata se amontonan los cadáveres de siete Gnolls. En esta sala hay una única puerta labrada que comunica con el interior de la tumba, esta puerta se abre a un corredor en cruz que se encuentra completamente a oscuras.

El acceso a la sala 3 está bloqueado. No hay a la vista ningún accionador y forzar la puerta (una losa de piedra) es imposible. El caballero avisa que la tumba tiene accionadores repartidos por distintas salas que activan puertas o desarmen trampas de otras salas, esto se hizo así para complicar el asalto a la tumba.

En el mapa vienen indicadas varias trampas de foso que hay repartidas por los pasillos. Al no pertenecer a ninguna sala en particular, no encontrarás una descripción individual, en su lugar tienes esta general:

El suelo se abre bajo vuestros pies, precipitándos al vacío. Caéis en una trampa de foso que se encontraba oculta por un resorte de peso, al chocar contra el suelo vuestro cuerpo sufre el daño por la caída.

Trampa de foso.

Daño: 1d6.

Sala 2.

Esta amplia sala contiene los nombres de todos los miembros de la Orden que han pertenecido a ella durante los casi 200 años de su existencia. Todos sus nombres están grabados en placas metálicas que decoran las paredes.

Al entrar, el caballero se arrodillará y realizará un rezo por sus compañeros caídos. Los AJ's pueden acompañarlo en el rezo si lo desean.

En la pared sur hay un portón de rejas con una manivela al lado, girarla hace que el portón se levante y permita el paso a la Sala 4. Junto a esta puerta hay un acceso secreto a la Sala 7, cuyo activador se encuentra camuflado en una de las placas que hay en la pared.

Sala 3.

Al fondo de la sala se ven las escaleras que descenden al nivel inferior de la tumba. De ellas emerge una figura fantasmagórica que se lanza contra los AJ's.

Sombra.

Clase de armadura: 7

Dados de golpe: 2+2

Movimiento: 9 metros.

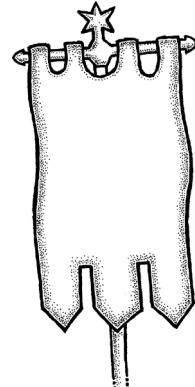
Ataque: 1 toque.

Daño: 1-4 + Especial.

Salvación: G2.

Moral: 12.

Valor del tesoro: 500 mo.



Alineamiento: Caótico.

Valor PX: 20.

Tras vencer a la Sombra, esta se desvanecerá con un grito que helará la sangre de los presentes, antecediendo lo que está por venir.

Sala 4.

Cuando los AJ's entren en la sala, lee o parafrasea lo siguiente:

Esta sala contiene una docena de estatuas que representan a los doce caballeros de la Orden que sobrevivieron a la lucha en el Santuario. Todos sostienen sus espadas en la mano derecha y el escudo en la izquierda pero 4 de las estatuas no tienen levantadas las espadas.

Este es un puzzle muy simple que, una vez resuelto, permitirá a los AJ's acceder a la Sala 6 desde la Sala 5. Solo deben levantar los brazos de las 4 estatuas para dejar las doce en la misma posición, tras esto se escuchará un mecanismo ponerse en marcha y la puerta de la Sala 6 se desbloqueará permitiendo el paso.



Sala 4a.

Esta sala se encuentra oculta tras una puerta secreta situada en el pasillo que comunica las Salas 2 y 4.

Una escalera de caracol es lo único que se encuentra en esta pequeña sala que comunica con la 12a que hay en el piso inferior.

Sala 5.

Cuando los AJ's entren en la sala, lee o parafrasea el siguiente texto:

Esta es la primera sala en la que la corrupción de Penumbra se nota de manera latente. Una brecha dimensional se abre a lo largo de la pared este, emitiendo una luz verdosa y de ella, al acercarse, se nota calor.

Por la brecha ha surgido un grupo de 3 Caídos y 1 Chamán Caído que os atacan nada más veros.

Caído.

Clase de armadura: 8

Dados de golpe: 1

Movimiento: 10 metros.

Ataque: Por arma -1.

Daño: Con arma -1.

Salvación: G1.

Moral: 6.

Valor del tesoro: 50 mo.

Alineamiento: Caótico.

Valor PX: 5.

El Chamán se situará tras los Caídos, apoyándoles.

Chamán Caído.

Clase de armadura: 6

Dados de golpe: 2

Movimiento: 10 metros.

Ataque: Por arma o ataque ígneo.

Daño: Ataque ígneo (1d6).

Salvación: G2.

Moral: 10.

Valor del tesoro: 500 mo.

Alineamiento: Caótico.

Valor PX: 38.

En la sala había una trampa de dardos que ha quedado inutilizada.

En la pared sur hay una puerta de madera cerrada, al abrirla veis un pasillo que varios metros más adelante gira hacia el este. Dos grupos de escaleras de escaleras rompen la monotonía del pasillo.

Sala 6.

Si los AJ's no han accedido a la Sala 4 para abrir la puerta, se encontrarán con un portón de madera reforzado con metal. Podrán tratar de forzarlo pero tiene una trampa de descarga eléctrica (1d6 de daño eléctrico). Si ya han abierto la puerta o consiguen forzarla, lee o parafrasea lo siguiente:

En el centro de la sala veis una gran manivela de metal cuya cadena se hunde en el suelo. Ésta tiene cuatro brazos para que varias personas puedan empujar a la vez.

Como habrán supuesto los AJ's, es el mecanismo de apertura de la Sala 3.

Al comenzar a girar la manivela escucháis por toda la tumba el sonido de los engranajes moviéndose y abriendo la compuerta que da acceso al piso inferior. Pasados unos minutos, el mecanismo queda completamente abierto y la manivela bloqueada impidiendo que la puerta se cierre.

Sin poder percibirlo, la apertura de la Sala 3 ha hecho que varios de los moradores del piso inferior ahora puedan acceder al superior.

Llegados a este punto, los AJ's pueden encontrarse una serie de monstruos errantes por la Tumba que antes de abrir la compuerta de la Sala 3 no estaban. Para ello utiliza la siguiente tabla.

Tirada (1d12)	Encuentro (Aparición)
1-4	Ninguno
5	Necrófago (1d4)
6-8	Caído (1d6)
9-10	Esqueletos (1d6)
11	Perro Dragón (1)
12	Tira dos veces

Los monstruos errantes aparecen cuando los AJ's hacen algún ruido en la tumba, guiados siempre por el poder de Penumbra. Aparecen traídos por el poder de la reliquia, ya que la corrupción del dios oscuro ha abierto varias brechas dimensionales en la tumba.

Dependiendo del grado de ruido llevado a cabo por los AJ's (no es lo mismo el alboroto realizado en un combate que forzando una cerradura), la tirada puede llevar un modificador positivo o negativo a elección del Director de Juego.

Sala 7.

Cuando los AJ's entren en la sala, lee o parafrasea lo siguiente:

Dos columnas circulares dominan la presencia de esta sala que se erige varios metros bajo tierra. Sobre vuestras cabezas, el techo está decorado con bajorrelieves y figuras talladas en piedra. De pronto, una de las figuras se lanza contra vosotros.

Una gárgola ha hecho de esta sala su hogar, atraída por los poderes oscuros de Penumbra. En cuanto los AJ's entren en la habitación, se lanzará al ataque.

Gárgola.

Clase de armadura: 4

Dados de golpe: 4

Movimiento: 9 metros (15 en vuelo).

Ataque: 2 garras / 1 mordedura / 1 cornada.

Daño: 1d6 / 1d6 / 1d8 / 1d6.

Salvación: G7.

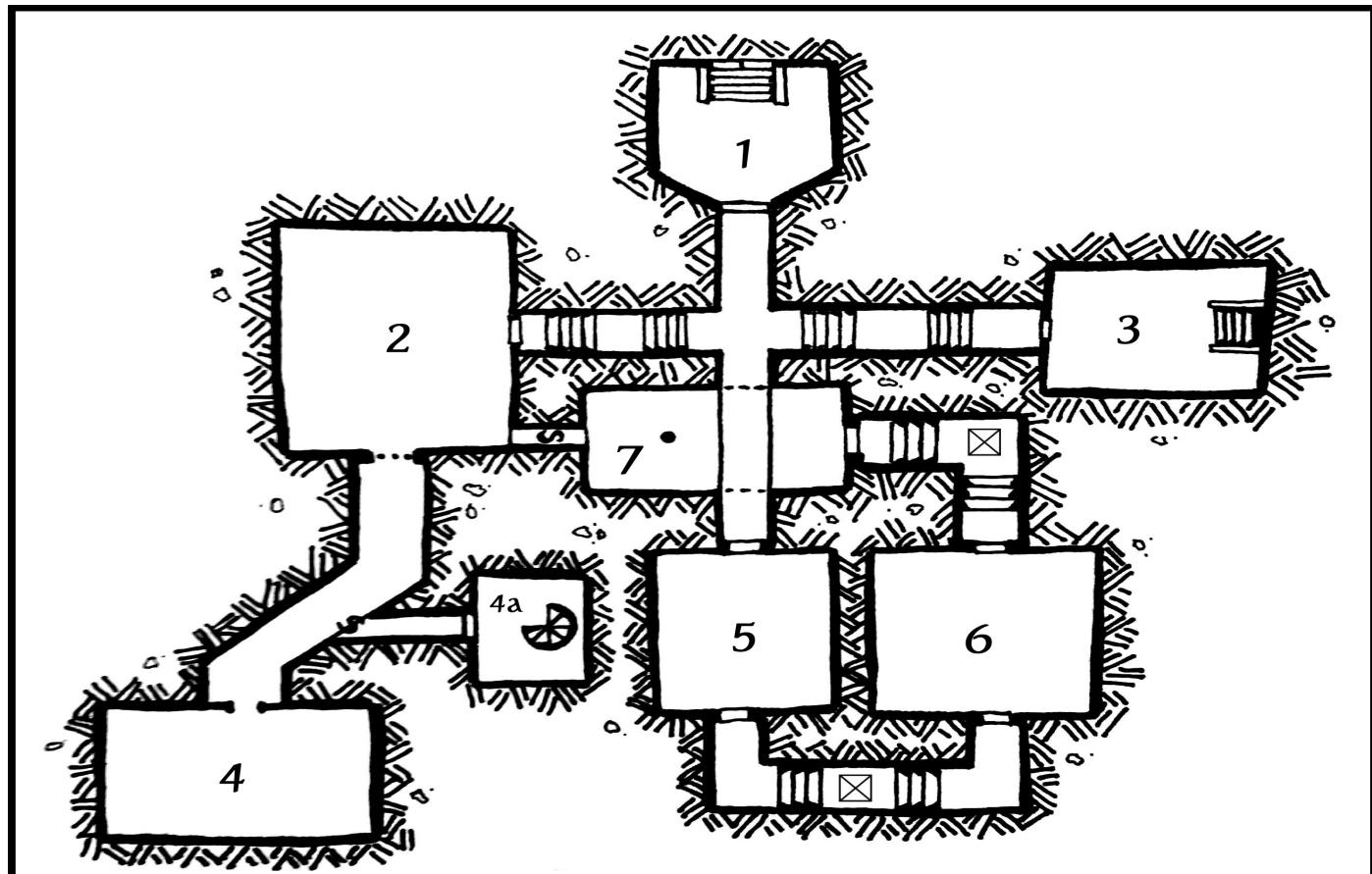
Moral: 11.

Valor del tesoro: 1250 mo.

Alineamiento: Caótico.

Valor PX: 225.

Tras vencer a la Gárgola, dejará caer un anillo mágico de almacenamiento de 4 conjuros que, en el momento en que los AJ's se hacen con él, tiene almacenados 2 hechizos de Proyectil Mágico, 1 de Bola de Fuego y 1 de Golpear (conjuro de Clérigo). Los hechizos almacenados son considerados como si hubieran sido lanzados por AJ's de nivel 5.



Planta inferior.

Tras haber superado los peligros de la planta superior, el Caballero abre camino hacia la siguiente planta, esperando llegar vivo a su destino.

A continuación se encuentra el verdadero desafío de esta gesta. Lo peor no serán las trampas mortales colocadas por los constructores, o los hechizos dispuestos para proteger la reliquia, sino la propia corrupción de Penumbra. A saber qué criaturas nos encontraremos más adelante.

Sala 8.

Cuando los AJ's entran en la sala, lee o parafrasea el siguiente texto:

Tras bajar las escaleras os percatáis que una densa niebla de color verdoso cubre el suelo, llegándoos hasta las rodillas e impidiéndoos ver dónde pisáis.

Cuando avanzáis notáis cómo algo se mueve reptando por debajo de la niebla. En un momento dado, un par de serpientes se lanzan contra vosotros.

Víbora con orificios.

Clase de armadura: 6

Dados de golpe: 2

Movimiento: 9 metros.

Ataque: 1 mordedura.

Daño: 1d4 + veneno.

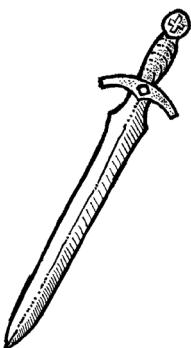
Salvación: G1.

Moral: 7.

Valor del tesoro: Ninguno.

Alineamiento: Neutral.

Valor PX: 25.



Las víboras han llegado hasta la tumba colándose por debajo de la tierra. La corrupción de Penumbra ha debilitado la estructura del piso inferior, permitiendo que pequeñas criaturas que normalmente no deberían estar allí, llegasen hasta el interior.

En la sala hay dos puertas de madera, cada una de ellas conduce a dos pasillos muy parecidos entre sí. En el pasillo norte, además, hay una trampa de foso que ha sido activada por un monstruo errante, encontrándose su cadáver al fondo del foso.

Sala 9.

Al entrar en la sala, lee o parafrasea el siguiente texto:

La misma neblina de color verdoso de la sala contigua se encuentra aquí. Pero en esta ocasión

el peligro no se encuentra fuera de vuestra vista, sino que delante de vosotros, junto a la puerta que da acceso a la siguiente sala, un grupo de esqueletos que visten los ropajes de la Orden, custodian la entrada.

Esqueletos.

Clase de armadura: 7

Dados de golpe: 1

Movimiento: 6 metros.

Ataque: 1 arma convencional.

Daño: según arma.

Salvación: G1.

Moral: 12.

Valor del tesoro: 50 mc.

Alineamiento: Caótico.

Valor PX: 10.

Los esqueletos pertenecen a varios de los miembros caídos de la Orden. El poder de Penumbra los ha traído de vuelta para luchar a su lado. El caballero dudará si atacar o no, realizando una tirada de Moral al inicio del combate.

Sala 10.

La puerta que da acceso a la sala 11 se encuentra protegida por un Símbolo de Miedo. En cuanto los AJ's se acerquen y abran la puerta, el Símbolo se activará.

Por el contrario, la puerta que comunica con el pasillo de acceso a la sala 12, no dispone de esta protección. En su lugar, cuando esa puerta se abra, el acceso a la sala 9 se cerrará automáticamente, dejando atrapados a los AJ's.

Sala 11.

Esta gran sala es la antecámara al lugar donde se guarda la reliquia maldita. La corrupción de Penumbra es muy fuerte aquí y se nota en la construcción, que ha comenzado a perder la integridad que hace gala en el resto de la tumba. Las paredes están agrietadas y un líquido viscoso fluye de ellas, si alguno de los AJ's tocase el líquido automáticamente recibiría 1D3 puntos de golpe por ácido. Este líquido es capaz de corroer el cuero y estropear el metal (haciendo que armas y armaduras se vuelvan quebradizas).

De la puerta sur, cuyo pasillo comunica con la sala 15, surgen varios esqueletos más (toma las puntuaciones de los enemigos de la sala 9) que se lanzan contra los AJ's. En mitad de la batalla, un rugido proveniente de la sala 15 resonará por toda la tumba.

Sala 12.

Al acceder a la sala, lee o parafrasea el siguiente texto a tus jugadores:

Sin posibilidad de retorno, pues la puerta por la que accedisteis a la anterior sala ha quedado cerrada, solo os queda avanzar. Un frío sobrenatural os envuelve, haciendo que tembléis a pesar de las ropas que lleváis puestas. Ni siquiera el calor que desprenden las antorchas parece remitir el frío.

El efecto de un hechizo de Tormenta de Hielo se encuentra presente en esta sala, el caballero no sabría decir si es una de las protecciones de la tumba o por culpa de la corrupción.

Los AJ's sufren 2D10 puntos de daño por frío, reducibles a la mitad si superan una tirada de salvación contra conjuros.

En la pared opuesta de la sala se encuentra el mecanismo de apertura de la sala 10. Alcanzarlo, activarlo y abandonar la sala lleva 3 turnos, durante los cuales los AJ's recibirán daño continuo por el frío.

Sala 12a.

Esta sala se encuentra oculta tras la pared este de la sala 12, permite a los AJ's subir a la planta superior y evitar el daño continuo por frío.

Sala 13.

Junto a la sala 9, esta es la sala más cercana al epicentro de la corrupción de Penumbra. Esto lo notarán los AJ's cuando comiencen a sentir náuseas y mareos que les harán perder el equilibrio en cada paso. Lo peor viene cuando los AJ's se percaten de la presencia de dos necrófagos que aguardan el momento idóneo para atacarlos.

Necrófago.

Clase de armadura: 6

Dados de golpe: 2

Movimiento: 9 metros.

Ataque: 2 garras o mordedura.

Daño: 1d4/1d4 o 1d6 + especial.

Salvación: G2.

Moral: 9.

Valor del tesoro: 500 mo.

Alineamiento: Caótico.

Valor PX: 25.

Si un AJ de tamaño medio o inferior resulta golpeado por un necrófago, debe superar una tirada de salvación contra parálisis o quedará inmovilizada. Los elfos son inmunes a este ataque

especial. La parálisis de necrófago dura 2d4 asaltos a menos que se cure mágicamente.

Por culpa de la desorientación que sufren los AJ's, estos pierden automáticamente las iniciativas en combate, por lo que siempre actúan los últimos.

Sala 14.

A pesar de la corrupción de Penumbra, esta sala parece estar menos afectada que la colindante. Tiene unos bancos de madera alrededor de la sala, lo que la hace asemejarse a algún lugar de reunión. El caballero desconoce para qué podía usarse pero le llama la atención que sobre algunos de los bancos figuran los nombres de los 12 caballeros que levantaron la tumba.

De pronto la oscuridad parece rodear a los AJ's y una voz se escucha, sin saber el lugar de origen de la misma:

Eres el último de nosotros. En tus manos está completar nuestra misión.

Tras esto un tintineo de campanas comienza a escucharse y los AJ's sienten sus fuerzas renovadas. Un hechizo de Protección contra el Mal en Grupo. surte efecto sobre los AJ's, preparándoles para lo que está por venir.

Esta era la capilla de cantos, mis hermanos me contaron que los doce originales establecieron esta sala como un repositorio. Ni siquiera el poder de Penumbra ha sido capaz de borrar la energía que la orden puso aquí.

Sala 15.

Cuando los AJ's lleguen a esta sala, lee o parafrasea el siguiente texto:

Tras descender por las escaleras una sensación de pánico os inunda. Habéis superado peligros mortales para llegar hasta aquí y teméis no ser capaces de superar el último. Temerosos de lo que os aguarda al otro lado, cuando abris la puerta la imagen os extraña a todos.

Ante vosotros hay un altar sobre el que reposa un cáliz dorado. Tras el altar un caballero parece realizar algún tipo de rezo a las once figuras que se encuentran postradas alrededor del altar. Cuando entráis el rezo se detiene y todas las figuras se giran para miraros, es entonces cuando descubrís que en realidad son cadáveres animados por la corrupción de Penumbra. Los caballeros desenvainan sus espadas y se lanzan al combate contra vosotros.

Estos son los cadáveres de los 12 caballeros que construyeron la tumba, o al menos un recuerdo de lo que una vez fueron. Sus cuerpos están animados por Penumbra, cumpliendo una nueva misión: utilizar el poder de la reliquia para abrir un portal al plano del dios. El caballero que lleva a cabo el rezo posee también limitados poderes mágicos, por lo que durante la batalla será capaz de lanzar los hechizos indicados en su ficha (uno de cada).

Caballeros.

Clase de armadura: 5
 Dados de golpe: 3+1
 Movimiento: 7 metros.
 Ataque: 1 espada larga.
 Daño: 1D8.
 Salvación: G3.
 Moral: 12.
 Valor del tesoro: 500 mc.
 Alineamiento: Caótico.
 Valor PX: 55.

Caballero líder.

Clase de armadura: 4
 Dados de golpe: 5
 Movimiento: 8 metros.
 Ataque: 1 espada larga (bonus fuerza +1).
 Daño: 1D8+1.

Salvación: G4.

Moral: 12.

Valor del tesoro: 1800 mo.

Alineamiento: Caótico.

Valor PX: 180.

Conjuros disponibles:

Retener persona.

Subyugar.

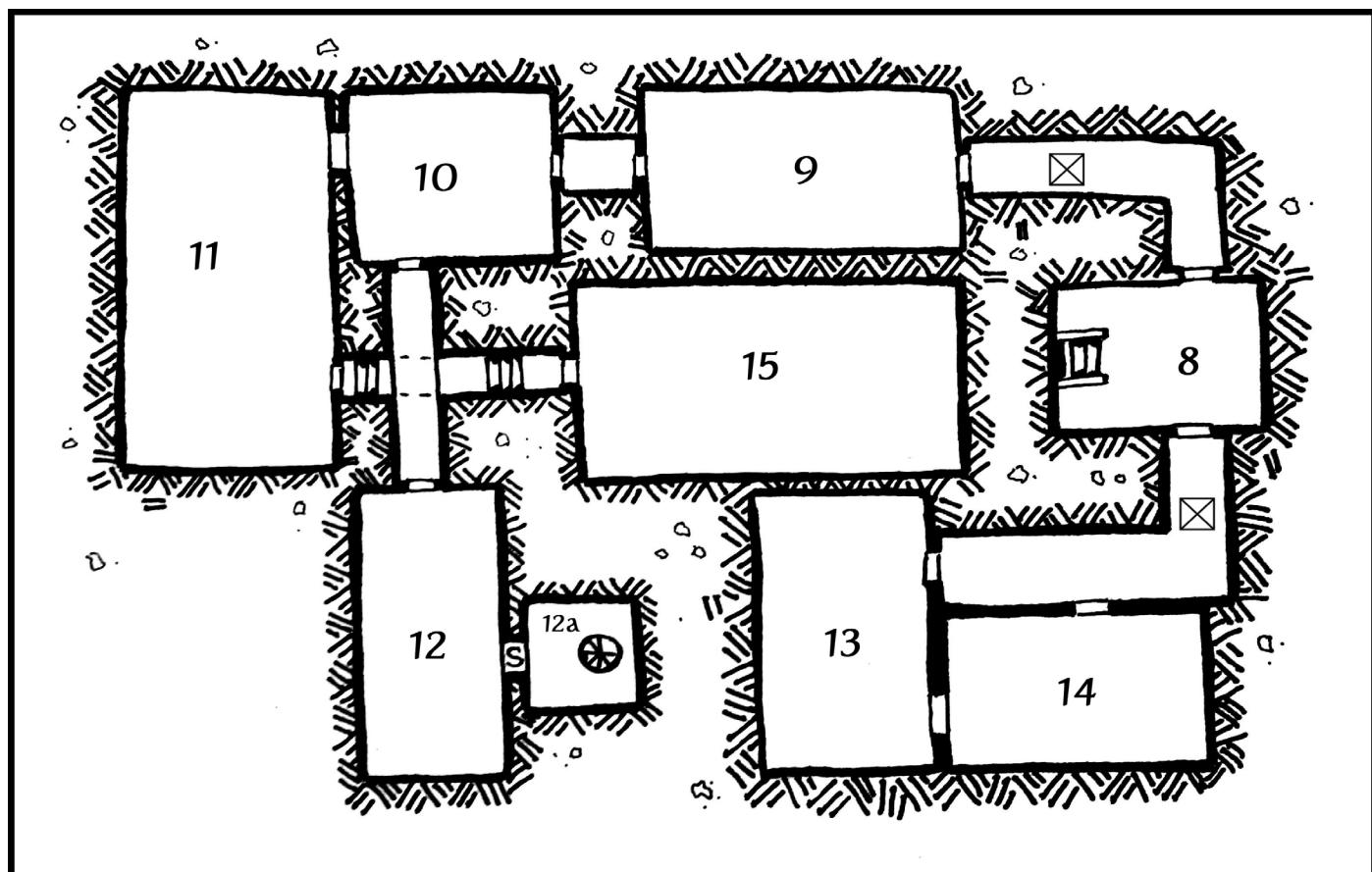
Ceguera.

Al finalizar el combate, lee o parafrasea el siguiente texto:

Cuando el último de los caballeros cae al suelo, otro desgarrador grito como el que oísteis en la sala anterior vuelve a sonar por la tumba. Os percatáis que sobre el altar se dibuja una fisura, una abertura a otro plano por el que veis el reino de Penumbra.

Los AJ's deberán superar una tirada de salvación contra parálisis o quedar aterrados durante 1D4 turnos, sin capacidad de moverse.

El caballero se acerca al cáliz y lo toma entre sus manos. Durante un segundo creéis ver al mismo dios mirando hacia vosotros pero en ese momento la fisura se cierra. El caballero se gira, con el cáliz aún entre sus manos y sonríe, agradecido por lo que habéis hecho.



CONCLUSIÓN

Han pasado varios días desde que los AJ's fueran llamados por el último caballero de la Orden Escarlata. Arriesgando su vida fueron capaces de alcanzar el cáliz que contenía el poder de Penumbra. Al no poder destruirlo, el caballero tomó una decisión: recorrería el mundo hasta encontrar una forma de destruir la reliquia.

Como agradecimiento, y habiéndose desvanecido la corrupción de Penumbra de la tumba, el caballero entrega a los AJ's algunos objetos mágicos que su orden ha reunido a lo largo de los años:

Un anillo de invisibilidad.

Una diadema de intelecto.

Además les entrega joyas por valor de 6.000 mo.

Tras aquello, el caballero parte sin revelar su destino, esperando que su nueva misión acabe como él espera.

Mientras tanto, aunque la reliquia abandonó la tumba y por ello la influencia de Penumbra fue disipándose, la realidad es muy distinta. En la sala más profunda de la tumba una fisura desgarra la realidad y una risa terrorífica resuena en cada rincón del complejo.

¿FIN?

AMPLIAR LA AVENTURA

Aunque esta aventura tiene un desarrollo muy sencillo, puede haber grupos de juego que prefieran avanzar en la trama del último caballero. Para ello, a continuación encontrarás las estadísticas del personaje para que sirva como AnJ. El equipo es orientativo en el caso de proseguir las aventuras.

Del mismo modo, si quieras alterar el lugar donde se sitúa la tumba, o incluso utilizar la historia de la Orden Escarlata en otros juegos, eres libre de hacerlo. Aunque la aventura trae las estadísticas para el sistema de Aventuras en la Marca del Este, son fácilmente sustituibles para otros juegos de fantasía épica.

MARCUS FORZARTH

Criado en las calles de Robleda, Marcus desciende de una familia de guerreros. Su padre, Damian Forzarth, formó parte de la Guardia de Robleda y su madre, Almira Hojaverde, estuvo durante algún tiempo empleada en la posada de Los Gamos.

Tras formarse como guerrero, Marcus entró a las filas de la Guardia de Robleda, como su padre. Pero el sentimiento de hostilidad que albergaban sus compañeros le hicieron abandonar en menos de un año. Se decidió a hacerse aventurero y así abandonó Robleda a los 21 años.

Su camino le llevó por toda la Marca del Este, y fue en una de sus aventuras donde conoció a un bravo guerrero miembro de una orden de caballería. Decidido a seguir los pasos de aquel hombre, Marcus entró a la Orden Escarlata y juró defender con su vida la tumba que la propia orden había construido años atrás.

Marcus es un hombre decidido que no duda en poner su vida en peligro para proteger a los demás.

FUERZA 15 (17 con guantaletes)

DESTREZA 13

CONSTITUCIÓN 14

INTELIGENCIA 12

CARISMA 13

SABIDURÍA 09

Clase de armadura: 2

Puntos de golpe: 36

Movimiento: 30 metros.

Ataque: Espada Larga.

Daño: 1D8+2.

Salvación: G4.

Alineamiento: Legal.

Equipo:

Cuerda (20 metros).

Antorchas (4 unidades).

Odre (2 litros).

Raciones de viaje (4 días).

150 mo.

Yesca y pedernal.

Ropa de viaje.

Emblema de la Orden Escarlata.

Guantaletes de Fuerza +2.

THIS LICENSE IS APPROVED FOR GENERAL USE.PERMISSION TO DISTRIBUTE THIS LICENSE IS MADE BY WIZARDS OF THE COAST!

OPEN GAME LICENSE Version 1.0a

Designation and Product Identity

The names *Aventuras en la Marca del Este*, *La Marca del Este* and *Clásicos de la Marca*, when used in any context, are Product Identity.

All logos and artwork are product identity.

Designation Open Game Content

All text not identified as Product Identity is Open Game Content.

The following text is the property of Wizards of the Coast, Inc. and is Copyright 2000 Wizards of the Coast, Inc ("Wizards"). All Rights Reserved.

1. Definitions: (a)"Contributors" means the copyright and/or trademark owners who have contributed Open Game Content; (b)"Derivative Material" means copyrighted material including derivative works and translations (including into other computer languages), notation, modification, correction, addition, extension, upgrade, improvement, compilation, abridgment or other form in which an existing work may be recast, transformed or adapted; (c) "Distribute" means to reproduce, license, rent, lease, sell, broadcast, publicly display, transmit or otherwise distribute; (d)"Open Game Content" means the game mechanic and includes the methods, procedures, processes and routines to the extent such content does not embody the Product Identity and is an enhancement over the prior art and any additional content clearly identified as Open Game Content by the Contributor, and means any work covered by this License, including translations and derivative works under copyright law, but specifically excludes Product Identity. (e) "Product Identity" means product and product line names, logos and identifying marks including trade dress; artifacts; creatures characters; stories, storylines, plots, thematic elements, dialogue, incidents, language, artwork, symbols, designs, depictions, likenesses, formats, poses, concepts, themes and graphic, photographic and other visual or audio representations; names and descriptions of characters, spells, enchantments, personalities, teams, personas, likenesses and special abilities; places, locations, environments, creatures, equipment, magical or supernatural abilities or effects, logos, symbols, or graphic designs; and any other trademark or registered trademark clearly identified as Product Identity by the owner of the Product Identity, and which specifically excludes the Open Game Content; (f) "Trademark" means the logos, names, mark, sign, motto, designs that are used by a Contributor to identify itself or its products or the associated products contributed to the Open Game License by the Contributor (g) "Use", "Used" or "Using" means to use, Distribute, copy, edit, format, modify, translate and otherwise create Derivative Material of Open Game Content. (h) "You" or "Your" means the licensee in terms of this agreement.

2. The License: This License applies to any Open Game Content that contains a notice indicating that the Open Game Content may only be Used under and in terms of this License. You must affix such a notice to any Open Game Content that you Use. No terms may be added to or subtracted from this License except as described by the License itself. No other terms or conditions may be applied to any Open Game Content distributed using this License.

3.Offer and Acceptance: By Using the Open Game Content You indicate Your acceptance of the terms of this License.

4. Grant and Consideration: In consideration for agreeing to use this License, the Contributors grant You a perpetual, worldwide, royalty-free, non-exclusive license with the exact terms of this License to Use, the Open Game Content.

5. Representation of Authority to Contribute: If You are contributing original material as Open Game Content, You represent that Your Contributions are Your original creation and/or You have sufficient rights to grant the rights conveyed by this License.

6. Notice of License Copyright: You must update the COPYRIGHT NOTICE portion of this License to include the exact text of the COPYRIGHT NOTICE of any Open Game Content You are copying, modifying or distributing, and You must add the title, the copyright date, and the copyright holder's name to the COPYRIGHT NOTICE of any original Open Game Content you Distribute.

7. Use of Product Identity: You agree not to Use any Product Identity, including as an indication as to compatibility, except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of each element of that Product Identity. You agree not to indicate compatibility or co-adaptability with any Trademark or Registered Trademark in conjunction with a work containing Open Game Content except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of such Trademark or Registered Trademark. The use of any Product Identity in Open Game Content does not constitute a challenge to the ownership of that Product Identity. The owner of any Product Identity used in Open Game Content shall retain all rights, title and interest in and to that Product Identity.

8. Identification: If you distribute Open Game Content You must clearly indicate which portions of the work that you are distributing are Open Game Content.

9. Updating the License: Wizards or its designated Agents may publish updated versions of this License. You may use any authorized version of this License to copy, modify and distribute any Open Game Content originally distributed under any version of this License.

10 Copy of this License: You MUST include a copy of this License with every copy of the Open Game Content You Distribute.

11. Use of Contributor Credits: You may not market or advertise the Open Game Content using the name of any Contributor unless You have written permission from the Contributor to do so.

12 Inability to Comply: If it is impossible for You to comply with any of the terms of this License with respect to some or all of the Open Game Content due to statute, judicial order, or governmental regulation then You may not Use any Open Game Material so affected.

13 Termination: This License will terminate automatically if You fail to comply with all terms herein and fail to cure such breach within 30 days of becoming aware of the breach. All sublicenses shall survive the termination of this License.

14 Reformation: If any provision of this License is held to be unenforceable, such provision shall be reformed only to the extent necessary to make it enforceable.

15 COPYRIGHT NOTICE

Open Game License v 1.0 Copyright 2000, Wizards of the Coast, Inc.

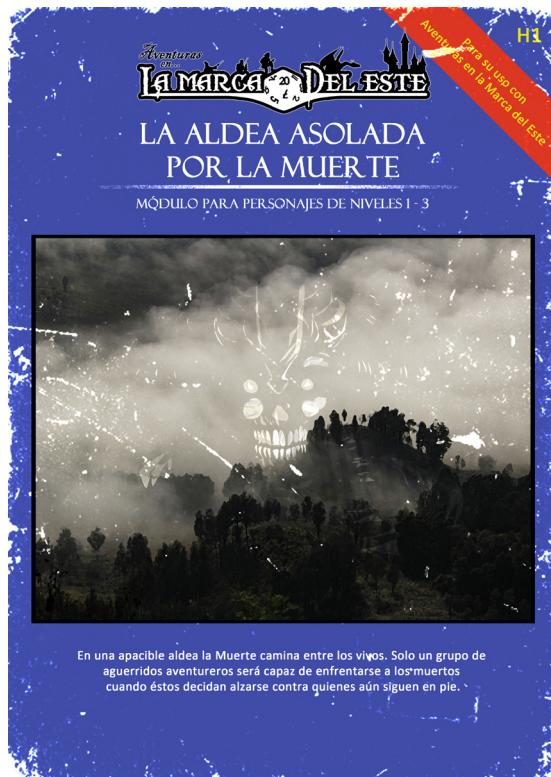
System Reference Document Copyright 2003. Wizards of the Coast Inc. Authors Jonathan Tweet, Monte Cook, Skip Williams, Rick Baker, Andy Collins, Dave Noonan, Rick Redman, Bruce R. Cordell, John D. Rateliff, Thoma Reid, James Wyatt, based on original material from Ernest Gary Gygax and Dave Arneson.

Egyptian Adventures: Hamunaptra. Copyright 2004, Green Ronin Publishing. Author. C.A. Suleiman.

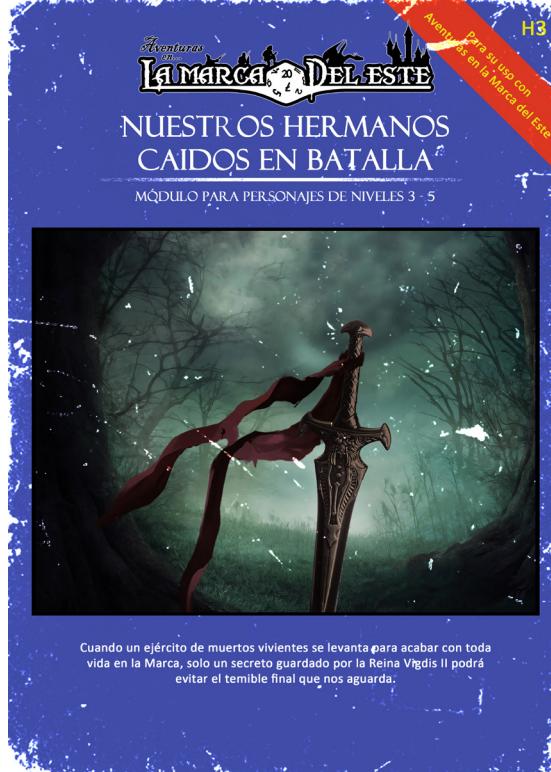
Aventuras en la Marca del Este. Copyright 2015. Aventureros Errantes de la Marca del Este A.C.



OTROS TÍTULOS DE ESTA COLECCIÓN



La aldea asolada por la muerte (módulo H1)



Nuestros hermanos caídos en batalla (módulo H3)



EL ÚLTIMO CABALLERO DE LA ORDEN ESCARLATA

MÓDULO PARA PERSONAJES DE NIVELES 2 - 4

Una reliquia maldita está haciendo que criaturas malignas deambulen por nuestro mundo, trayendo consigo el caos y la muerte que su señor, Penumbra, les ha ordenado. Un caballero, el último de su Orden, ha jurado acabar con ese Mal y para ello, ayudado por los aventureros, se adentrará en la tumba que debía custodiar la reliquia.



Esta es una aventura no-oficial para el juego de rol Aventuras en la Marca del Este. Esta aventura trata de emular las encontradas en la línea "Clásicos de la Marca" publicadas por Holocubierta Ediciones.