

RuneQuest



La Colina del Tiempo.

Módulo para RQ por Diego Vivo.

La Colina del Tiempo.

Esta aventura al igual que la anterior es un escenario para la Isla de Sergenneg. Es conveniente que hayan jugado el episodio anterior antes de afrontar esta aventura.

El objetivo de esta aventura es ponerles en contacto con la población Dragonut que habita la zona, y con la que posteriormente tendrán que volver a interactuar.

Capítulo 1: Prueba de Buena Fé.

Una pesadilla despierta a uno de los aventureros. Elige a un chamán si en tu grupo hubiera alguno o si no al que tuviera más PER. En la ensoñación puede ver como un grupo de Dragonuts hace un ritual sobre una pequeña colina rodeada de construcciones megalíticas recubiertas de runas y pequeños nichos. Durante dicha ceremonia varios de los participantes colocan cuatro fragmentos de piedra auténtica sujetos a una especie de colgantes en unos nichos concretos y una luz color azulado emana de las rocas hasta cegar la visión, tras lo cual acaba el sueño. A las pocas horas de despertar sentirá una llamada en su mente, como un susurro que lo convoca a la entrada de la mina.

Cuando salgan de la mina se toparán con una partida de Dragonuts, formada por 10 miembros (3 dragonuts guerreros con dos auxiliares exploradores cada uno). Puedes utilizar los perfiles de atributos de los dragonuts de la aventura anterior. El décimo dragonut es el líder de la expedición.



JEFE DRAGONUT

FUE	16	Mov.3
CON	23	PG: 19
TAM	15	MR-DES: 2
INT	20	MR-TAM: 2
PER	19	Mod Daño: 1d6
DES	17	

ASP	21			
<u>Localización</u>	<u>CaC</u>	<u>Proy.</u>	<u>PA</u>	<u>PG</u>
Cola	01-02	01	5	7
Pierna D	03-05	02-04	5	7
Pierna I	06-08	05-07	5	7
Abdomen	09-11	08-11	5	7
Pecho	12	12-15	5	9
Brazo D	13-15	16-17	5	6
Brazo I	16-18	18-19	5	6
Cabeza	19-20	20	3	7

<u>Arma</u>	<u>MR</u>	<u>AT%</u>	<u>Daño</u>	<u>D%</u>	<u>PA</u>
Puño	9	58	1d3		
Klanth	6	86	1d10+1	55%	12

Habilidades: Ocultar 90; Esquivar 90%, Deslizarse en Silencio 85%, Montar Meido Pájaro 88%.

Magia Draconiana: (descrita en RQa Pgs 94-95) Armadura Draconiana, Garra de Dragón, Fuerza de Dragón, Aliento de Fuego, Alas, Explosión Espiritual,

Objetos Mágicos: Lleva en su mano un orbe de piedra auténtica, en el están almacenados los siguientes conjuros: Curación del Cuerpo x2, Miedox3 (efectos del miedo en RQb pag 119), Escudox2, Locurax1, Rayos y truenos (efectos de ambos descritos en RQa pag).

Uno de los dragonuts guerreros se dirigirá al grupo y dirá "El Noble Ragborodraf desea que llevéis a cabo una pequeña misión como prueba de buena fe y buena voluntad" Entregará al grupo un rollo de cuero y varios colgantes similares a los de las visiones. En el rollo de cuero se encuentran las instrucciones de la misión. Como no sabían muy bien a quien se dirigían escribieron el texto en un total de 23 idiomas diferentes, entre los que se encuentran algunas lenguas enanas, élficas y trolls. Terminado este encuentro y una vez se han asegurado que los extranjeros han comprendido sus obligaciones se retirarán pacíficamente.

El texto.

En cualquiera de los idiomas en los que se haya escrito el cuero rezará lo siguiente:

"Nobles visitantes: Con el fin de garantizar una convivencia pacífica y asegurar la paz entre nuestras comunidades es menester que superen una pequeña prueba de buena voluntad. Tendréis que ir hasta la colina de los truenos, y colocar el colgante bajo el tercer glifo de la segunda fila de la piedra que señala hacia donde despunta el sol. Hecho esto habrá que recitar las palabras "nickta, varatta, cinfatur.

Cuando lleguéis a la orilla del arroyo Agua Fría, tendréis que remontarlo hasta el lago de Dor-Kaim, allí tendréis que poner los sellos al sol y esperar nuevas instrucciones"

Para realizar el viaje habrá que hacer varias tiradas en los exteriores de las minas yunqueplata, selva y colina de los truenos.

Si hacen exactamente lo que se les ha dicho las piedras gigantes comenzarán a brillar con un resplandor azul, tal y como ocurrió en las ensoñaciones del aventurero. Llegará un momento en que no se pueda ver nada y todos los sentidos estén totalmente incapacitados. Ocurrido esto, la luz perderá intensidad lentamente hasta desaparecer.

Capítulo 2: ¿Cuándo estoy?

El paisaje ha cambiado totalmente aunque aún es reconocible por su orografía. Las viejas piedras de la colina de los truenos se han visto rejuvenecidas desapareciendo el moho y todas están perfectamente situadas. El calor asfixiante y la excesiva humedad del aire han desaparecido dando lugar a un clima mucho más agradable. Las densas junglas han desaparecido (junto con su peculiar fauna) siendo sustituida por unos frondosos y bellos bosques. Han retrocedido en el tiempo hasta el año 845 T.S. (Claro que no tienes porqué decírselo).

El viaje hasta el lago será apacible. Por el camino podrán ver algunos animales salvajes y pequeños mamíferos que resultarán inofensivos y no atacarán al grupo. Si llegan hasta el monte Dor-Kaim podrán ver el cráter lleno de agua, solo que ahora es cristalina y no tan fría. En él hay peces y un ocupante muy particular.



DRACONET

FUE	61	Mov:	3/7
CON	46	PG:	63
TAM	79	MR-DES:	3
INT	31	MR-TAM:	0
PER	24	Mod Daño:	1d6
DES	13	P.Fatiga:	107

Localización	CaC	Proy.	PA	PG
Cola	01-02	01	16	14
Pata TD	03-04	02	16	18
Pata TI	05-06	03	16	18
Cuartos T	07-08	04-08	16	22
Cuartos D	09-10	09-14	16	22

Ala D	11-12	15	16	14
Ala I	13-14	16	16	14
Pata DD	15-16	17	16	18
Pata DI	17-18	18	16	18
Cabeza	19-20	19-20	16	18

Arma	MR	AT%	Daño
Aliento	3	71	llamas*
Mordisco	9	36	10d6
Garras	6	43	9d6
Coletazo	6	62	4d6

* El daño de fuego es de 4d6 y se aplica a cada unidad e las localizaciones de golpe.

Habilidades: Escuchar 55%, Buscar 65%.

Magia Draconiana: (descrita en RQa Pgs 94-95) Toda, amén de poderes no especificados en el libro.

El dragón atacará a cualquiera que no porte los medallones, así que más le vale a los aventureros que los lleven. Se dirigirá al golpe diciendo:

“Os estaba esperando. La energía del gran dragón está a punto de despertar y pronto se reencarnará en su huevo original. Necesito que recuperéis la cáscara de dicho huevo y la llevéis al extremo sur de la isla. Lo colocaréis en un lugar propicio para su desarrollo.

El huevo está en una cueva que había sido sellada para preservarlo, pero unos intrusos lo han encontrado y temo por su seguridad.

Lo que ocurrió en realidad.

En el plano Divino un gran dragón ha caído en la herejía y se enfrentará a otro de los grandes dragones en una lucha a muerte. Este hecho aún no ha ocurrido en el momento del tiempo en que nuestros aventureros se encuentran, pero su compañero Drakamaru ya lo ha percibido y necesita recuperar el huevo original para posibilitar su reencarnación. Este fue olvidado hace ya muchos miles de años y ahora está en una caverna abandonada donde su sangre se ha cristalizado formando unos poderosos cristales mágicos que ahora ambicionan unos extraños.

Si los aventureros logran recuperar el huevo y llevarlo al santuario del sur de la isla, Drakamaru, junto con su compañero rescatado crearan la progenie de dragonuts que exterminará a los enanos y que dará lugar a la población draconiana de la isla.

Las cuevas a las que se refiere son las que luego se convirtieron en las minas de Yunqueplata. Están desiertas salvo porque se han convertido en un nido de Escarabajos gigantes.

ESCARABAJO GIGANTE

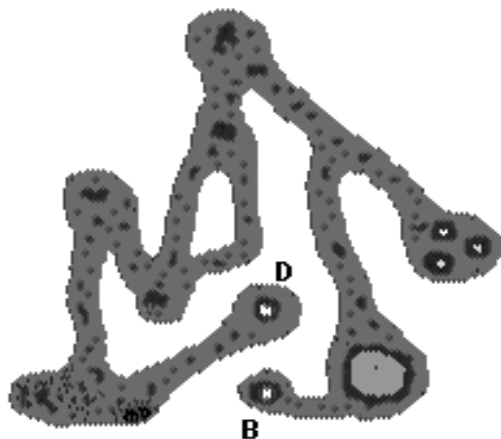
FUE	19	Mov:	6
CON	16	PG:	16
TAM	17	MR-DES:	3
INT	2 (fija)	MR-TAM:	1
PER	8	Mod Daño:	1d6
DES	13	P.Fatiga:	34

Localización	CaC	Proy.	PA	PG
Pata TD	01	01	6	3
Pata TI	02	02	6	3
Pata CD	03	03	6	3

Pata CI	04	04	6	3
Abdomen	05-09	05-09	6	8
Torax	10-13	10-13	6	8
Pata DD	14	14	6	3
Pata DI	15	15	6	3
Cabeza	16-20	16-20	6	6

Arma	MR	AT%	Daño
Mordisco	7	56	1d10+1d6

Se accede a las cuevas a través de una entrada que es un poco vertical de unos 30 metros de profundidad, marcada en el mapa con la letra "B". Toda esta red de túneles está repleta de hormigas gigantes. La sala de la izquierda es un nido de huevos protegido por la reina y el huevo se encuentra en la sala D.



HORMIGA GIGANTE OBRERA

FUE	16	Mov. 4
CON	17	PG: 12
TAM	6	PF: 33
INT	2d6 (fija)	MR-DES: 3
PER	5	MR-TAM: 3
DES	7	Mod daño

Localización	CaC	Proy.	PA	PG
Pata TD	01	01	5	2
Pata TI	02	02	5	2
Pata CD	03	03	5	2
Pata CI	04	04	5	2
Abdomen	05-09	05-10	5	5
Torax	10-13	11-17	5	5
Pata DD	14	18	5	2
Pata DI	15	19	5	2
Cabeza	16-20	20	5	5

Arma	MR	AT%	Daño
Mordisco	9	50	1d10

HORMIGA GIGANTE SOLDADO

FUE	25	Mov. 5
CON	31	PG: 22
TAM	13	PF: 56
INT	2d6 (fija)	MR-DES: 3
PER	3	MR-TAM: 3
DES	11	Mod daño: 2d6

Localización	CaC	Proy.	PA	PG
Pata TD	01	01	7	4
Pata TI	02	02	7	4
Pata CD	03	03	7	4
Pata CI	04	04	7	4
Abdomen	05-09	05-10	7	9

Torax	10-13	11-17	7	10
Pata DD	14	18	7	4
Pata DI	15	19	7	4
Cabeza	16-20	20	7	9

Arma	MR	AT%	Daño
Mordisco	9	61	1d10+2d6

Notas: Una vez que muerden se quedan enganchadas y no se sueltan. El resto de asaltos las posibilidades de éxito en el mordisco serán de 95%. Con una pifia se caerán. El mordisco de las hormigas es empalante. Las hormigas poseen una inteligencia comunitaria que varía según el tamaño del hormiguero y pueden desarrollar estrategias como emboscar o bloquear túneles. Las hormigas reinas son gigantes máquinas ponedoras de huevos que estarán protegidas por las hormigas guerreras, pero la reina no está capacitada para la lucha.

Las hormigas irán llegando a una tasa de 1d3 obreras y un 1d2 guerreras por turno hasta que salgan de los túneles. Si mataran a la reina las hormigas se desconcentrarán y dejarían de atacar

Capítulo 3: El Rey de la Isla.

Cuando estén llegando a la zona sur de la isla podrán ver que esta está rematada por unas enormes agujas de piedra de gran altura. Allí hay colocada una gran roca plana recubierta de runas toscamente talladas. En ella estará sentado un hombre (en apariencia) y les dirá:

"No puedo permitir que restauréis el poder del dragón sobre el que se sostiene esta isla. Su existencia debe terminar" Dicho esto se desvanecerá y de entre las rocas emergerán espectros y fantasmas que atacarán a los aventureros.

Fantasmas:

INT 13	INT 12	INT 12	INT 10
PER 15	PER 16	PER 13	PER 11

Espectros:

CON 22	CON 20	CON 21	CON 26
INT 16	INT 17	INT 10	INT 16
PER 15	PER 14	PER 15	PER 17

* Daño de los espectros 1d6 pto de golpe a localización de proyectiles tras vencer en la tabla de resistencia a la característica atacada (RQa pag 100).

Capítulo 4: Vuelta al Presente.

Una vez restaurado el huevo en su lugar original el dragón estará listo para poder reencarnarse tras su futuro enfrentamiento. Sucedido esto los personajes serán tragados por la luz azulada y se encontrarán de nuevo en la colina de las tormentas en su época actual. En el transcurso de su viaje de vuelta podrán ver como el dragón vuelve a la vida y como crean una progenie que acaba exterminando a los enanos, como tallan una torre en el extremo sur de la isla y convocan sus poderes mágicos para alterar la fauna y climatología de la isla con el fin proteger el lugar donde descansan sus huevos.