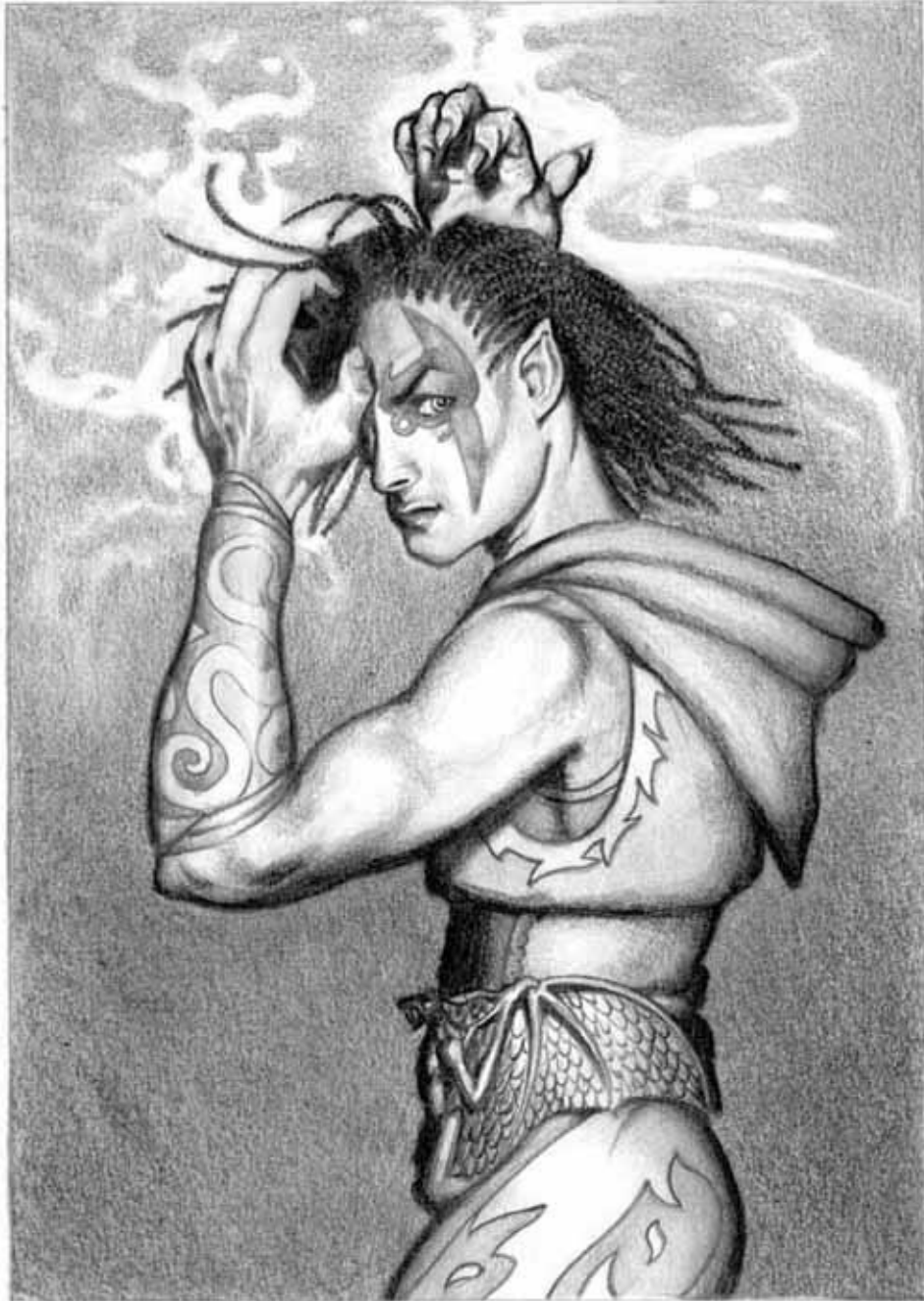


# RuneQuest



Los Ritos Olvidados.

Módulo para RQ por Diego Vivo.

# Los Ritos Olvidados.

He de suponer que los aventureros se han establecido en la base subterránea, centro de investigación y último hogar casi intacto de los enanos que siglos atrás habitaron la isla. Por lo tanto para jugar esta aventura es requisito fundamental haber jugado la anterior.

Ha pasado una semana desde la última aventura. En ese tiempo han realizado el traslado de todo el material útil del naufragio a las nuevas instalaciones y han reparado y acondicionado estas lo suficiente como para hacerlas habitables de nuevo. Durante este periodo han comenzado también las investigaciones sobre los diseños encontrados y los libros y manuscritos que el tiempo no ha deshecho.

## Capítulo 1: Señales misteriosas.

Un día, mientras Rombur está trabajando para descifrar el funcionamiento de la consola situada en la sala S6 ve como una luz empieza a parpadear y a emitir un ligero zumbido. Sin saber de lo que se trata decide reunir a los supervivientes y exponerles lo ocurrido. La única solución posible será ir a investigar la zona para averiguar el origen de dicha señal. Tomando como referencia las escalas indicadas en el plano de la plancha de bronce el origen de la señal está a unos tres días de marcha, con lo cual habrá que ir aprovisionados como mínimo con provisiones para unos 9 días.

La salida de la expedición se programa para una hora antes del alba del día siguiente. Dicha expedición irá delegada por Rombur, a no ser que algún otro personaje quiera hacerse cargo (preferentemente un enano) ya que el tiene mucho que hacer. Si decide ir el mismo en persona llevará consigo el trabuco desterrador y dos granadas.

Habrà que hacer una tirada de encuentros el primer día, dos el segundo y tercer día. Por la noche habrá un 20% de posibilidades de un encuentro. Utiliza las tablas de encuentros de las zonas pertinentes descritas en el escenario para determinar la naturaleza de tales eventos.

## Capítulo 2: La Arboleda del Naufragio.

Sobre una elevación del terreno, a unos 150 metros por encima del nivel del mar se encuentra una pequeña extensión de jungla, de unos 8 kilómetros de diámetro.

Cuando uno lleva varios días en una isla desbordante de vida el toparse con un lugar tan silencioso resulta sobrecogedor. A medida que se internan en la espesura sienten como el aire se vuelve helado, dejando atrás el sofocante calor del resto de la isla. Además no se aprecia vida animal alguna, por el contrario la vegetación es extremadamente densa, haciendo muy lento el avance y limitando enormemente el alcance de la visión.

Haced una tirada en la tabla de encuentros antes de encontrar el buque. El barco es realmente inquietante. Se trata de un gran galeón. El barco parece no tener mas de un siglo de antigüedad (CON mundo) y está en perfecto estado salvo por haber estado sujeto a las inclemencias de la intemperie. Las velas aún izadas están rasgadas y hechas jirones, el casco no presenta signos de haber sido dañado y todo parece estar en perfecto estado. En su proa hay un mascarón de figura humana que representa a un hombre con el brazo en alto sosteniendo un corazón. Y en la popa hay una placa de madera donde está tallado el nombre del buque "El Lamento

de Wachaza" y sobre este las runas del mar, la muerte y la oscuridad. Una tirada de Con.Mundo revelará que las runas pertenecen a Wachaza, dios de la guerra de los océanos.

No hay escalas ni ningún otro medio dispuesto para subir o bajar del barco así que los aventureros tendrán que improvisar algo.

Una vez en el barco comprobarán que todo está en orden, salvo porque no hay signos de vida. El único sonido perceptible es el de la madera al crujiir bajo las pisadas de los aventureros.

Cubierta superior. El barco tiene tres cubiertas. Una extensa central de donde parte el gran mástil y otras dos en los respectivos castillos de proa y popa. A los laterales están las escalas de cuerda que servían a los marineros para subir y bajar de los aparejos. Si alguno sube a la cofa de vigía del mástil central podrá ver gran parte de la zona sur de la isla, incluidos la torre de piedra y el asentamiento de los gigantes.

1.- Mástil de Proa: Junto al mástil delantero están dispuestas las dos enormes anclas de bronce, sujetas con sus cadenas, algo herrumbrosas. Todos los aparejos están perfectamente colocados, incluso los cabos (ya bastante podridos) están enrollados meticulosamente.

2.- Mástil de Popa: Sobre el castillo de popa está el mástil trasero, de tamaño similar al de proa. Algunas escalas suben hasta dicho mástil. Esta cubierta está coronada por cuatro enormes faroles, situados en las esquinas del mismo sobre la barandilla de madera torneada.

3.- Tras el mástil está situado el puesto del timonel. Si se acciona el timón se podrá comprobar que este funciona, salvo por una ligera rigidez inicial debido a la larga inmovilidad. Frete a este están algunas cartas de navegación muy deterioradas sujetas al atril. Estas cartas hacen referencia a la costa nororiental de Pamaltela, por la región del océano de Dogano. La brújula anclada en el atril tiene el cristal esférico empañado y algo sucio, curiosamente señala al nor-noroeste (al bosque del aguijón).

4.- Comedor de oficiales: En ella hay una gran mesa atornillada al suelo (como todo en los barcos) con dos bancos de tres asientos cada uno en los laterales. Está presidida por una elaborada silla de madera que debió de ser muy cómoda en su día. La sala está decorada con motivos marinos y tiene algo de decoración. En el muro lateral que no tiene ventanas hay una alacena con platos, copas, jarras y cubiertos.

5.- El cuarto de navegación: Una gran mesa preside la estancia, sobre ella hay un sextante, reglas, un par de compases y un mapa de la costa de Togano. En la pared hay un mueble donde se conservan en mas o menos buen estado cartas de navegación de casi todo el continente sur.

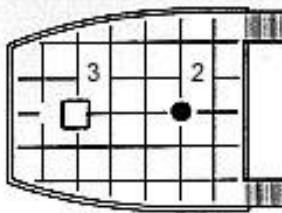
6.- La entrada a la bodega está hecha de madera remachada en bronce. Se trata de tres paneles 3x1 metros que pueden desmontarse para acceder a las bodegas. Tiene un TAM 17 a efectos de querer levantarlo para retirarlos.

7.- Entre las escaleras que suben a la cubierta del castillo de popa se encuentra la entrada al mismo. Esta puerta da a un elegante pasillo. En la pared hay una pintura que representa al navío atracado en un puerto.

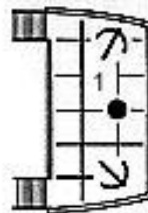
8.- Esta pequeña estancia es una letrina para oficiales. No hay nada de interés.

9.- Esta puerta está cerrada con llave. La puerta tiene 20 puntos de golpe y 3 de armadura por si quieren derribarla (todas las del barco son iguales salvo que se diga otra cosa).

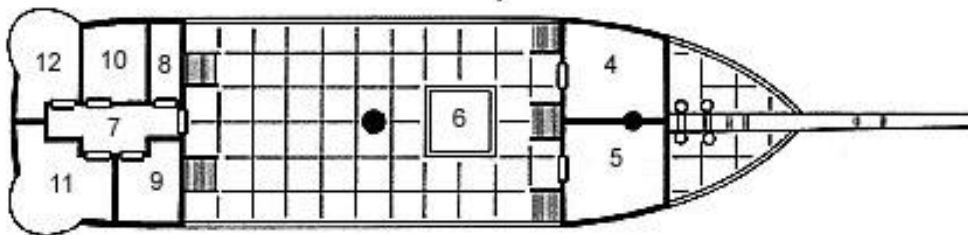
# El Lamento de Wachaza



Cubierta Superior



Cubierta Principal



*Cubierta Superior:*

- 1.- Mástil de Proa
- 2.- Mástil de Popa
- 3.- Puesto del Timonel

*Cubierta Principal:*

- 4.- Comedor Oficiales
- 5.- Cuarto de Navegación
- 6.- Acceso a la bodega
- 7.- Pasillo Torreón de Popa

8.- Aseos Oficiales

- 9.- Bodega y Despensa
- 10.- Dormitorio Oficiales
- 11.- Camarote Capitán
- 12.- Camarote Segundo Oficial



La habitación es una pequeña despensa para oficiales. Hay casi medio centenar de buenos vinos y dos barriles de unos 40 litros cada uno de vino de mucha menor calidad. Las carnes, frutas y verduras que se adivina que hubo aquí han desaparecido por la descomposición de los años, pero los vinos se conservan mejor que nunca.

10.- Esta habitación es el dormitorio de oficiales. En ella hay tres camas y un armario de tres puertas. En el suelo hay un esqueleto con varios puñales clavados. En dichos armarios hay ropas de oficial de navío, sombreros, todo tipo de accesorios, todo en buen estado, aunque se nota que son antiguos y huelen un poco a humedad. Son iguales a los que lleva el esqueleto que hay en el suelo. También hay un sable de oficial en cada uno de ellos (úsalos como espadas anchas)

11.- El camarote del capitán está cerrado con llave (al igual que la puerta de la despensa. En su interior hay una amplia cama, un escritorio, con una silla, mapas, mas cartas de navegación, todo en un ambiente decorado en exceso. En los armarios puede encontrarse ropa lujosa, y un sable de plata con una matriz de cuchilla ígnea en la empuñadura.

Cuando alguien toque las pertenencias del capitán el fantasma de este saldrá del objeto en concreto y tratará de poseer a quien las tocó.

### **Fantasma Capitán**

Int 15

Per 17

Si posee a algún aventurero el espíritu hablará por boca de este: "¡Estúpidas ratas de bodega, volved a vuestros puestos o yo mismo os pondré a secar al sol! ¿eh? ¿Quienes sois y que hacéis en mi navío? ¿Dónde está mi segundo? ¿y porqué está todo tan sucio?"

#### **La Historia del Capitán**

Los aventureros podrán conversar con el espectro del capitán, el cual estará incluso más confundido que ellos mismos. Dirá que iban a navegar hasta una pequeña isla de los mares orientales de Palmatela para recoger a un alto mandatario que debían escoltar. En vez de ello cargaron en la bodega un arcón de madera y les prohibieron tocarlo siquiera hasta que llegaran de vuelta con el a Fornit. Por el camino un marinero desobedeció y abrió el pequeño cajón de madera. Esperaba encontrar algo más suculento, sin duda pero solo había unos pequeños cristales sin valor aparente.

Poco a poco la tripulación fue enloqueciendo y se fueron amotinando, tuvimos que amarrar a muchos en los grilletes para esclavos de la bodega inferior. (se altera cada vez mas) finalmente se amotinaron. Trató de tirar los cristales al mar para librarse de la maldición, pero no puede recordar si llegó a lograrlo.

Terminado el relato el fantasma volverá a perder la chaveta y cogerá un arma del aventurero o su sable y con el otro brazo hará gesto como de proteger una pequeña caja. Mientras grita ¡no la tocaréis, es mía! Se lanza al combate contra el primero que tenga delante.

A partir de este momento, por cada acción que realicen los aventureros tira 1d6. Con un resultado de 1 a 3 no ocurre nada, en cambio por cada punto por encima aparecerán espectros y, o fantasmas (según tu criterio).

12.- Este es el camarote del segundo oficial. Es muy parecido al del capitán pero mas pequeño. En el suelo, junto a la pared hay un amasijo de huesos y ropas. Colgado de la pared está

una vieja chaqueta manchada de sangre que aún conserva dentro los huesos de los brazos en sus mangas extendidas. Fue clavado a la pared con grandes punzones.

Al bajar a la bodega de carga superior se puede ver mas señales de lucha. Hay esqueletos diseminados por todas partes y se puede observar que no solo se han limitado a matarlos, la mayoría presenta múltiples fracturas lo que hace adivinar que ha sido una muerte muy violenta.

13.- Es un almacén para provisiones. Hay estanterías y bidones de agua, pero ya no queda nada. Todo se ha descompuesto por el paso de los años.

Una tirada exitosa de buscar revelará que hay una pequeña caja de madera cerrada con llave. Para forzar el estuche hará falta una tirada exitosa de inventar. En su interior hay unos 50 cristales aproximadamente, pero están sin tallar. Entre ellos hay una perla de color rojo que brilla al ponerse en contacto con cualquier cosa que tenga PER. Cuando alguien toque la perla sufrirá una pérdida de conciencia. Tendrá visiones del motín del barco y será testigo de todo el horror en directo. Esta misma persona será quien oiga los susurros producidos por dicha perla posteriormente. Si ves que no la encuentran haz que esté junto al cadáver del capitán en la bodega inferior.

14.- La cocina está muy vieja pero tiene todo lo necesario para cocinar para una tripulación de al menos sesenta hombres. En el mostrador hay un hombre clavado y parcialmente troceado. En una gran olla puesta sobre el hogar hay restos de huesos y ropas desechas de oficial, con manchas de sangre en el exterior de la cazuela.

15 y 16.- Son dos habitaciones gemelas que son los dormitorios de los marineros. En ellos hay algunos cadáveres además de las camas y baúles para las pertenencias de los mismos.

17.- El depósito de armas tiene la puerta rota y sacada de sus goznes. Dentro no queda casi nada, está totalmente destrozado. Bajo un mueble asoma la manga de la camisa y la esquelética mano de otro de los oficiales.

18.- El taller de herramientas ha resultado también bastante dañado no hay cadáveres aquí.

La bodega inferior es una auténtica masacre. Hay esqueletos aún sujetos a los grilletes fijados en los flancos del navío. Estos han sido brutalmente golpeados hasta morir.

19.- En el interior de esta celda de barrotes de bronce está lo que queda del capitán del barco. El esqueleto está acurrucado contra una esquina y en su mano hay un juego de llaves (de los grilletes y las celdas) además en su raída chaqueta está la llave del cofrecito que escondió en la cocina antes de correr a protegerse en las celdas. Parece que quemaron el cuerpo aún con vida. En el suelo hay un anillo con un solitario de lapislázuri engarzado. En dicha piedra hay una ligadura de ondina (vacía).

20.- En esta celda hay algunos cadáveres, sin mayor interés.

#### **Fantasmas:**

INT 12	INT 11	INT 14	INT 9
PER 16	PER 15	PER 17	PER 13

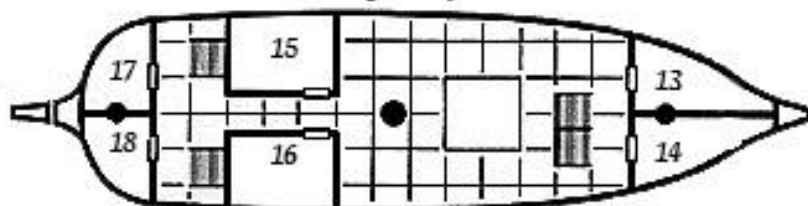
#### **Espectros:**

CON 25	CON 21	CON 29	CON 31
INT 11	INT 15	INT 10	INT 12
PER 16	PER 19	PER 13	PER 14

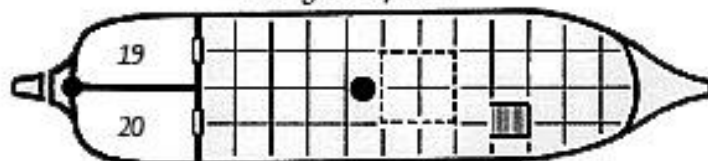
# El Lamento de Wachaza



*Bodega Superior*



*Bodega Inferior*



*Bodega Superior*

- 13.- Almacén de provisiones
- 14.- Cocina
- 15 y 16.- Dormitorios Tripulación
- 17.- Depósitos de Armas
- 18.- Taller y herramientas

*Bodega Inferior*

- 19 y 20.- Celdas para esclavos



## Capítulo 3: El Guía Misterioso.

Una vez consigan salir del barco quien tocara la perla comenzará a oír una voz infantil diciéndole: “ayúdame, por favor, tengo miedo. Está oscuro aquí a dentro”. En la mente de esta persona se visionará el camino que debe recorrer por la isla hasta llegar al gran cristal que se haya en el Bosque Agujón. Para llegar hasta el desde de Arboleda del Naufragio habrá que caminar durante dos días en dirección Noroeste haciendo las correspondientes tiradas en las tablas de encuentros de las zonas correspondientes según el camino que decidan tomar.

Una vez encuentren el cristal verdoso flotando entre los árboles la voz le pedirá que lo toque y sacrifique un PM para liberarlo de su prisión. En realidad, y como seguramente ya hayan sospechado se trata de una trampa. La primera persona que toque la piedra notará que es algo así como gelatinosa y podrá introducirse en ella. Solo una persona podrá hacerlo, para el resto será frío e impenetrable cristal. Allí se encontrará con su particular prisionero Nuarok.

Quien haya penetrado en su interior podrá verse así mismo en un espacio de tamaño indefinible. Todo es color blanco y no se distingue cielo ni suelo. El aire es cálido y se mire en la dirección en que se mire no se puede ver nada. Todo está vacío salvo por su propia presencia y la de Nuarok, y el aventurero se podrá ver así mismo vestido con ropas de seda blancas. Habrán desaparecido de él el cansancio, el calor, el hambre y todo rastro de fatiga.

Nuarok presenta el aspecto de un niño humano de cinco años. Este le suplica ayuda y dice que no puede salir. Explicará que para poder salir de allí tiene que vencerle en un juego de acertijos. Si el aventurero se muestra escéptico Nuarok se mostrará tal cual es: un demonio de aspecto terrible. Le contará que lleva varios siglos encerrado en esa prisión de cristal, ya ha perdido la cuenta de los incontables años. Dentro de la prisión nadie puede ser dañado ni herido y solo derrotándolo en un juego podrá salir uno de los dos, de lo contrario se quedarán ambos encerrados para siempre.

El demonio planteará cuatro enigmas, si el aventurero logra responder correctamente al menos a dos de ellos podrá salir, de lo contrario será Nuarok quien salga y el aventurero quedará encerrado hasta que venza a alguien con algún tipo de juego de intelecto.

### **Los acertijos de Nuarok**

En el campo fui nacida,  
mis hermanos son los ajos,  
y aquel que llora por mí  
me está partiendo en pedazos.  
**(La cebolla)**

Mi nombre ancla en *barco*, pero nunca en navío.  
Y mi segunda letra la encuentras en *umbrío*.  
La siguiente está en *horno* pero no entra en calor.  
La cuarta te la brinda la misma hoja que dar.  
Cuando el sol ilumina, me envuelve un gran hastío,  
mas del bosque de tinieblas soy siempre el gran señor.  
**(Buho)**

Cuanto más profunda es,  
tú mucho menos la ves.  
**(La oscuridad)**

Del color de la sangre es mi cara hermosa,  
a veces de tarde se me ve borrosa,  
en cambio de noche brillo como ninguna,  
sobre el mar, sobre el río o sobre la laguna.  
**(La luna)**

Si es finalmente el aventurero quien sale victorioso se llevará como recompensa el conocimiento de los rituales mediante los cuales se pueden encantar los cristales:

- Encantamiento de Prisión: Sacrificando dos puntos de PER permite crear una prisión como la de Nuarok, para crear una prisión se necesita un cristal con al menos la mitad de los puntos de TAM que la entidad a la que tenga como prisionera.
- Encantamiento de Energía: Sacrificando un punto de PER se sintoniza el cristal para que produzca una gran cantidad de energía. La cantidad de energía generada por el cristal es proporcional al tamaño del mismo.
- Encantamiento de Poder: Por cada punto de PER invertido en la creación de este encantamiento el cristal proporcionará un 2% adicional al lanzamiento de cualquier conjuro espiritual o de hechicería. Dicho incremento también se verán aplicados a las tiradas de ceremonia, encantamiento, duración y multiconjuro.

Una vez haya salido cualquiera de los dos del cristal este comenzará a producir un chirrido insoportable y comenzará a girar a gran velocidad y a emitir cada vez mas luz hasta salir disparado verticalmente perdiéndose en el cielo.

### **Nuarok**

FUE	34	Mov.2
CON	24	PG: 23
TAM	21	MR-DES: 3
INT	17	MR-TAM: 0
PER	15	Mod Daño: 2d6
DES	14	

<u>Localización</u>	<u>CaC</u>	<u>Proy.</u>	<u>PA</u>	<u>PG</u>
Pierna D	01-04	01-03	8	8
Pierna I	05-08	04-06	8	8
Abdomen	09-11	07-10	8	8
Pecho	12	11-15	8	10
Brazo D	13-15	16-17	8	7
Brazo I	16-18	18-19	8	7
Cabeza	19-20	20	8	9

<u>Arma</u>	<u>MR</u>	<u>AT%</u>	<u>Daño</u>	<u>D%</u>	<u>PA</u>
Puño	6	45	2d6+1d3		
Mordisco	6	35	3d6		

Magia: Está realmente atrofiado por su largo cautiverio y no posee magia alguna, aunque siempre podrá pedir una intervención divina a Kacodemonio.

## Capítulo 4: Llamando la Atención.

Una partida de caza Dragonut ha visto el destello producido por el cristal y se dirige a investigar. Confían en su fuerza y por ello harán un ataque frontal. Los grupos suelen estar compuestos por dos o mas Dragonuts Exploradores y al menos un Dragonut Guerrero.

### **DRAGONUT EXPLORADOR**

FUE	7	Mov.3
CON	13	PG: 11
TAM	8	MR-DES: 3
INT	17	MR-TAM: 3
PER	6	Mod Daño:
DES	14	
ASP	13	

Localización	CaC	Proy.	PA	PG
Cola	01-02	01	1	3
Pierna D	03-05	02-04	3	4
Pierna I	06-08	05-07	3	4
Abdomen	09-11	08-11	3	4
Pecho	12	12-15	3	5
Brazo D	13-15	16-17	3	3
Brazo I	16-18	18-19	3	3
Cabeza	19-20	20	2	4

Arma	MR	AT%	Daño	D%	PA
Puño	9	45	1d3		
Utuma	8	43	1d6+1	35%	8

Magia: Curación 2, Disrupción 1, Rielar 3, Protección 2



### DRAGONUT GUERRERO

FUE	19	Mov.2
CON	21	PG: 20
TAM	19	MR-DES: 3
INT	18	MR-TAM: 1
PER	15	Mod Daño: 1d6
DES	11	
ASP	12	

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

Arma	MR	AT%	Daño	D%	PA
Puño	9	48	1d3		
Klanth	6	60	1d10+1	55%	12

Habilidades: Ocultar 70; Esquivar 70%, Deslizarse en Silencio 65%, Montar Meido Pájaro 78%.

Magia Draconiana: Aliento de fuego; Fuerza de Dragón; Armadura Draconiana.

Nota: El dragonut Guerrero llevará un colgante con la forma de la runa de los dragonuts, Este objeto tiene PER 6.

## Capítulo 5: Volviendo al Refugio.

Tras este fatídico encuentro los dragonuts conocerán de la existencia de extraños en la isla y cada vez será más probable el encuentro con uno de ellos. Para volver a casa hay que hacer las tiradas correspondientes en las tablas de encuentros hasta la base subterránea. Eres libre de plantear la introducción a otra aventura ahora o darles un tiempo de descanso entre una y otra.

Normalmente entre aventuras me gusta dejar un corto periodo de descanso a los personajes para que puedan invertirlo en sus asuntos o en buscar encantamientos, entrenamiento o equipo. Debido a la situación en la que se encuentran he decidido privarlos de esos periodos.



