

# RuneQuest



La Leyenda del Naufrago.

Módulo para RQ por Diego Vivo.

# La Leyenda del Naufrago.

En esta aventura los personajes conocerán a Astiretir, el ocupante humano más antiguo de la isla. Un personaje divertido a la vez que misterioso que los pondrá a prueba..

## Capítulo 1: Una Presa por Sorpresa.

El grupo deberá partir de cacería para obtener provisiones. Hazles salir y hacer tiradas de encuentros en la selva hasta que encuentren algo que les sirva para cazar. Déjales rastrear y haz que la cacería sea interesante. En algún momento hazles hacer una tirada de otear o de escuchar a mitad de porcentaje, Si lo detectan podrán ver una sombra escabullirse entre los árboles, el leve sonido de un crujir de hojas al pisar o una ramita al quebrarse o una sombra escurriéndose entre los árboles. Cualquier cosa que les haga estar alerta y se sientan observados.

Quien los sigue a distancia es Astiretir, un náufrago que lleva sobreviviendo en la isla casi tres décadas y que ha perdido pro completo la razón así como la noción del tiempo. Si lo tratan de capturar el no ofrecerá resistencia hasta el punto de poner en peligro su vida.



### ASTIRETIR

FUE	9	Mov.3
CON	15	PG: 13
TAM	11	PF: 19
INT	14	PM: 40 (totales)
PER	17	MR-DES: 2
DES	13	MR-TAM: 2
ASP	9	Mod Daño:

Localización	CaC	Proy.	PA	PG
Pierna D	01-04	01-03	1	5
Pierna I	05-08	04-06	1	5
Abdomen	09-11	07-10	0	5
Pecho	12	11-15	0	6
Brazo D	13-15	16-17	0	4
Brazo I	16-18	18-19	0	4
Cabeza	19-20	20	0	5

Arma	MR	AT%	Daño	D%	PA
Puño	7	47	1d3	35	3
Daga	7	42	1d4+2	21	6

Armadura y equipo: Solo lleva unos pantalones de cuero hechos por el y un viejo zurrón. Siempre lleva una cuerda y un cuchillo medio oxidado. Lleva 3 collares, uno de ellos repleto de pequeños amuletos que son en realidad matrices de PM por un total de 23 puntos. En su mochila lleva 3 trozos de cristal del tamaño de una patata aproximadamente. En cada uno de ellos tiene ligado un elemento.

Magia Divina: Destrozar x1;

Magia Espiritual 92%: Curación 4; Rielar 5; Protección 5; Contramagia 3; Pared de Luz 4; Desmoralización 2; Detectar Enemigos 1; Inflamar 1; Movilidad 4; Controlar Salamandra 1; Controlar Silfo 1; Controlar Gnomo 1.

Habilidades: Esquivar 25%, Ocultarse 48%, Deslizarse en Silencio 62%, Ocultar 53%,

Nota: El estar durante más de treinta años tirado en una isla evitando ser devorado por la variedad de la fauna autóctona ha afectado muy negativamente a la salud mental de este superviviente. Para interpretarlo recuerda el personaje de Bengun de La Isla del Tesoro, solo que este se pasa el día diciendo tonterías y escupiendo.

Una vez tranquilizado hablará al grupo “¿No tendréis algo de pan, verdad? (escupe) Me encanta el pan, aunque ya no recuerdo como sabe. (vuelve a escupir) Daría lo que fuera por un poco de pan recién horneado ¡Malditos dragones! Una vez me fabriqué un bollo haciendo harina de vallas. (escupe) solo conseguí una diarrea”.

“¿Habéis hablado con los dragones? Nosotros hablamos con ellos (risa y cara de loco)”

Si preguntan que ocurrió con los dragones o algo similar, responderá: “Pan con mantequilla, pan con chorizo, pan con queso, (escupe) pan mojado en leche, bocata de pescado, bocata de lomo, ¡Malditos hijos del infierno! Pan Tumaca, pan con aceite, pan con ajo, bocata de solomillo (escupe), pan con hierbas, pan con plátano ¡Nam ñam! Se los comieron a todos, ni a mi, ni a Raulo, a él se lo comieron las hormigas... Pan con moniato, pan frito, pan con jamón...”

### **La Historia de Astiretir.**

Este hombre, original de Sartar decidió recorrer mundo y por eso acabó enrolándose en un barco mercante con el que recorrió gran parte del mundo. Cuando se dirigían a la Isla de los Grifos, una corriente oceánica los hizo estamparse contra unos arrecifes y naufragaron en aquella isla.

Los supervivientes acabaron siendo devorados por los monstruos de la isla. El último grupo de supervivientes contactó con los dragonuts, con los que pactaron una estancia pacífica hasta que estos decidieron que ya no eran útiles. Astiretir logró escapar junto a uno de los marineros de la tripulación que fue devorado por las hormigas gigantes un año después. Desde entonces está solo y ansía volver a la civilización.

“¿Habéis ido ya a la colina del tiempo? Yo estuve allí tres veces, para esos malditos dragonuts, eso era cuando todavía éramos amigos. También nos encargaron rescatar un cristal de la arboleda del naufragio pero no fuimos, aquel sitio helaba la sangre. (escupe) no hubiera ido ni siquiera por un pan con chorizo recién horneado. Los dragonuts no comen pan... humanos y enanos si, pan no, no señor, ni una sola miga.”

“Vivo en un islote cercano a la costa, donde la corriente es mas débil. Vosotros sois muchos, tenéis que pedir ayuda, u os comerán como a un bocata de lomo. Yo viajo mucho por la isla. Si te quedas parado las hormigas te arrancan los dedos de los pies (enseña un pié al que le falta el dedo meñique) Observo a unos y a otros. A vosotros ya os he visto, pero ahora los dragonuts tienen amigos nuevos, otros humanos. Llegaron por la costa de los naufragios y su barco crujió contra las rocas como una hogaza recién hecha (escupe) se hundió como un trozo de miga en un plato de sopa. Ahora ellos les hacen los recados. Han plantado un campamento miserable en la playa de los naufragios y reciben continuos regalos y promesas de los dragones. De ellos no podemos fiarnos, pero de los gigantes quizás si, si no se hacen un bocata con vosotros, jejeje”.

Los dragonuts están enfrentados a los gigantes del campamento sueladura. Si consiguierais negociar con ellos algún tipo de trato podríais llegar a un acuerdo, además ellos ya saben de vuestra presencia”.

#### **Astiretir y sus reacciones.**

No acompañará a los aventureros a lugares de alto riesgo si puede evitarlo y se ofrecerá para guiarlos hasta el campamento de los piratas o al asentamiento gigante. Si ve la cosa muy difícil tratará de escabullirse.

## Capítulo 2: Amigos a la Desesperada.

El asentamiento está formado por 4 grandes chozas construidas utilizando palmeras y hojas. Astiretir advertirá que la mejor manera es el acercamiento pacífico. Para ello lo mejor es aproximarse desnudos y untados en sangre de insecto, ya que los gigantes la encuentran repugnante y la pestilencia les quita las ganas de matar y machacar. Si entran con Astiretir, los aventureros serán recibidos si bien no amigablemente si con curiosidad. El jefe del campamento es un gigante enorme ya bien entrado en años. Habla como lo haría un preescolar.

Astiretir pedirá audiencia con el Gran Mazdamuddi, que es el jefe de lo que queda del en otro tiempo nutrido clan de gigantes, ahora diezmados por sus enfrentamientos con sus vecinos dragonuts. El Gran Mazdamuddi escuchará la propuesta de Astiretir acerca de una alianza con los humanos. Este escuchará boquiabierto y luego dará dos palmadas que sonarán como cañonazos

“Este es grande momento para tu y para yo. Hoy matar dos dragonuts de una palmada. Tu pequeña gente demostrar fuerza y pequeño Mazdamuddi demostrar ser grande”

El gigante propone un combate a muerte entre ellos y su hijo, el pequeño Mazdamuddi. Tiene fe en las fuerzas de su hijo y no se frustrará si muere, ya que eso significará que era débil y por lo tanto no merecería sucederle. El pequeño gigante luchará contra un grupo de aventureros cuya suma de sus TAMs se aproxime sin pasarse a la del gigante adolescente. Para ello el “pequeñazo” se tumbará en el suelo y los aventureros junto a el para determinar cuantos lucharán.

En la lucha podrán utilizar todos los recursos de los que dispongan los aventureros.

### PEQUEÑO MAZDAMUDDI

FUE	42	Mov.11
CON	40	PG: 41
TAM	41	PF: 83
INT	10	PM: 12
PER	12	MR-DES: 2
DES	11	MR-TAM: 0
ASP	4	Mod Daño: +4d6

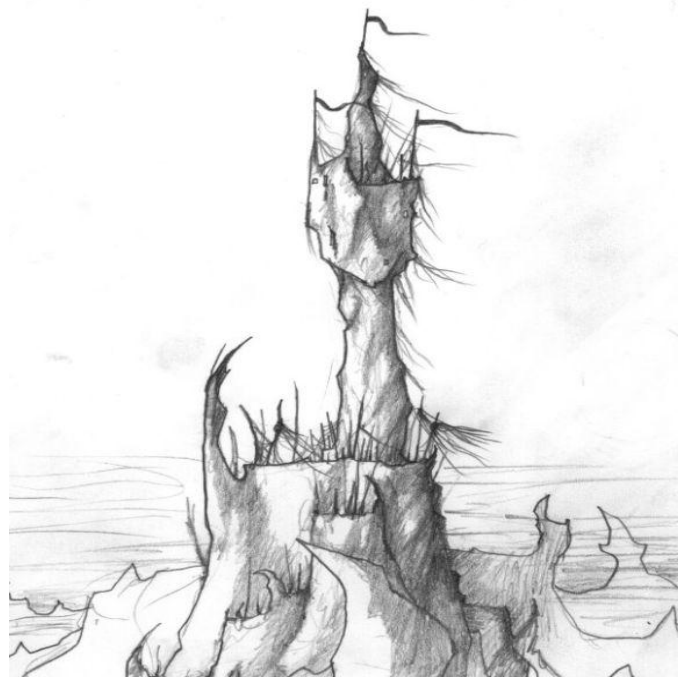
Localización	CaC	Proy.	PA	PG
Pierna D	01-04	01-03	6	13
Pierna I	05-08	04-06	6	13
Abdomen	09-11	07-10	6	13
Pecho	12	11-15	6	16
Brazo D	13-15	16-17	6	12
Brazo I	16-18	18-19	6	12
Cabeza	19-20	20	6	13

Arma	MR	AT%	Daño	D%	PA
Porra	3	38	6d6	20	15

Notas: Cuando un humano combate contra un gigante debe tirar 1d10 en la tabla de localizaciones de golpe.

Si los aventureros que participan en la lucha mueren quedará demostrado que su hijo es digno heredero y podrá devorar a los aventureros caídos. Al resto se les perdonará la vida hoy. Si muere el hijo los aventureros tendrán derecho a comerse el hígado (y deberán ejercerlo)

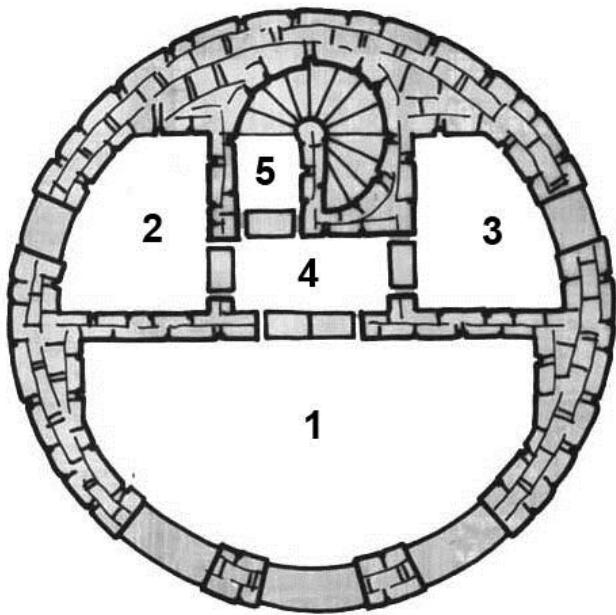
Astiretir sabe que los dragonuts realizarán su ritual anual para sacrificar PER al dragón durmiente Sergenneg. Muchos estarán allí y pedirá a los gigantes que demostrada la fuerza de los aventureros les acompañen en un ataque a los dragonuts. Mientras los gigantes luchan a campo abierto los aventureros tratarán de infiltrarse en la torre del ocaso para matar a Kratuh, el líder del clan draconiano. El fue el primero en llegar y su huevo primigenio no está en la isla, por lo que si muriera, tendría que reencarnarse en el otro lado del mundo y quedaría fuera de la partida durante bastante tiempo, durante el cual los dragonuts cesarían sus actividades. Además si destruyen los huevos originales de los dragonuts detendrán su ciclo vitan haciéndolos mortales.



### Capítulo 3: La Guarida Humeante.

La Torre del Ocaso está tallada en roca viva y no se aprecia entrada alguna a nivel de suelo. Haría falta uno de los colgantes de los dragonuts para poder activar la entrada secreta. No obstante se podría trepar como si de una montaña se tratara para acceder a una de las terrazas de los pisos superiores. Déjales hacer una tirada de ocultarse y movimiento silencioso para aproximarse a la torre sin ser vistos. Contarán con una bonificación del 40% ya que la oscuridad los protege y además los dragonuts no esperan visitas mas allá de los enormes y ruidosos gigantes, por lo que no estarán al acecho de pequeñas sombras y ruidos.

La descripción del lugar es prácticamente irrelevante, ya que el interés es que vayan hacia abajo. La planta presente tendrá una forma irregular y despedirá un fuerte olor y un calor aún mas sofocante que en el exterior. Accederán al interior por una abertura en la pared.



1.- Se trata de una gran estancia en forma de semicírculo que hace las funciones de taller y donde se almacenan herramientas draconianas. Algunas no se sabe bien lo que son, otras son sencillamente herramientas para tallar madera y cosas parecidas. Hay armas draconianas a medio hacer, otras dañadas o desgastadas. Unas pesadas puertas de piedra separan todas las estancias de este edificio.

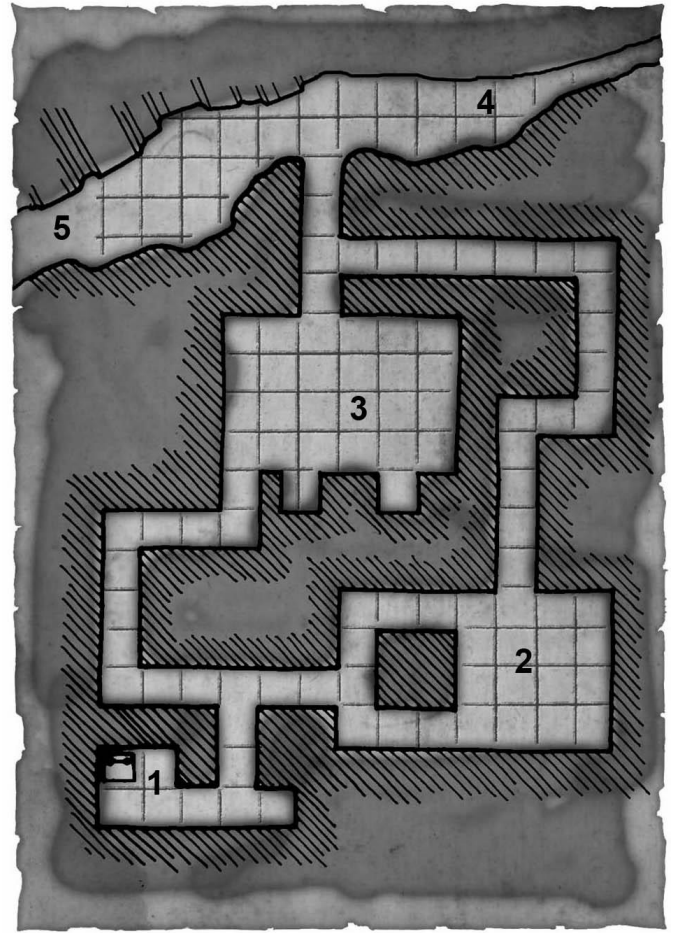
2.- Estancias del armero. En el interior hay un 50% de posibilidades de que esté el armero y su ayudante (Dragonut guerrero y explorador respectivamente) No hay nada de interés.

3.- Esta estancia es un horno para fundir metales. Actualmente está apagado. Hay grandes trozos de leña y carbón amontonados, además de las herramientas adecuadas para trabajar el metal.

4.- Esta estancia es simplemente el nexo de unión entre todas las salas. Si se mira hacia arriba verá que por las esquinas hay unos conductos de ventilación que llevan el calor a las cámaras superiores, por los que cualquier ruido en esta sala será fácilmente escuchado en el piso de arriba.

5.- Una escalera de caracol que solo desciende. Esta torre comunica con la parte de arriba con la primera terraza de la

torre principal y está prácticamente aislada de la misma, salvo por los conductos subterráneos.



1.- Esta es la entrada a los subterráneos a través de la escalera de caracol. Está todo totalmente oscuro y en esta sala no hay nadie.

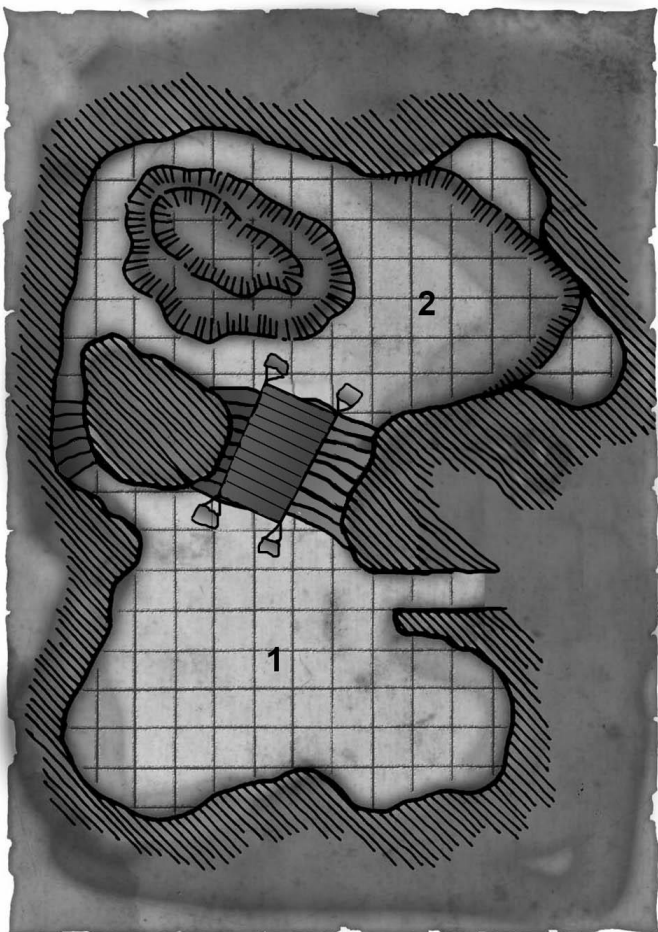
2.- En esta sala hay algunos de los nidos de los dragonuts. En este momento no hay nadie ya que los que no están en la ceremonia estarán vigilando la torre o haciendo otras funciones.

3.- Se trata de algunos nidos más. También hay restos de comida en descomposición. En el lado sur del muro hay dos chimeneas que vienen del interior. Despiden un calor terrible.

4.- Se trata de una gruta natural que continua de forma irregular hasta los acantilados al sur de la isla. Si deciden salir por aquí pueden tratar de trepar (hacia arriba o hacia abajo) con una dificultad de -20% debido a lo resbaladizo de las rocas. También podrían intentar saltar desde aquí al mar. Hazles hacer una tirada de saltar para evitar caer entre las afiladas y mortales rocas.

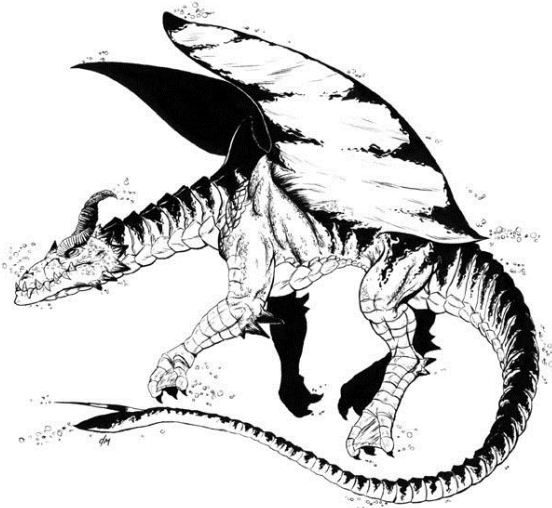
5.- Esta derivación de la cueva se adentra en el subsuelo de la isla descendiendo a medida que aumenta el calor.

Nota: En esta planta habrá una patrulla compuesta por cuatro dragonuts guerreros. Si los aventureros hacen cualquier ruido o encienden luces que les llamen la atención atacarán sin dudar. Si ven la batalla perdida uno de ellos tratará de escabullirse para alertar al resto. Si esto ocurriera prepararán una sólida defensa en el piso inferior y una emboscada en el punto mas vulnerable de todo el subterráneo.



1.- En esta estancia hay multitud de huevos de dragonut. Aquí hay siempre cinco dragonuts guerreros custodiándolos. Si fueran alertados por los dragonuts de las cámaras superiores aquí sería donde planterían resistencia tratando de proteger los huevos. Esta cámara alberga una veintena de huevos abiertos de dragón esparcidos por la cámara, perfectamente conservados. Está separada de la zona 2 por una garganta de unos 30 metros de profundidad y de tres metros de anchura, bajo la que corre algo parecido a un río de lava. Si los dragonuts ven perdida la batalla tratarán de correr al otro lado del puente y cortar las amarras. Les llevará un turno completo si hay mas de uno y dos si solo se encarga un único dragonut.

2.- El resto de la sala está ocupado por seis huevos mas y un dragónut en un estadio evolutivo muy superior. Su apariencia es la de un dragón convencional aunque algo mas pequeño. En los dos nichos que hay tras el lugar ocupado por el dragón se encuentra su colección de pequeños tesoros.



## Dragonet

FUE	54	Mov.3 / 7
CON	32	PG: 52
TAM	48	PF: 86
INT	23	PM: 20
PER	20	MR-DES: 2
DES	15	MR-TAM: 0
		Mod Daño: +6d6

Localización	CaC	Proy.	PA	PG
Cola	01-02	01	5	12
Pata TD	03-04	02	8	15
Pata TI	05-06	03	8	15
Cuartos T	07-08	04-08	8	18
Cuartos D	09-10	09-14	8	18
Ala D	11-12	15	4	12
Ala I	13-14	16	4	12
Pata DD	15-16	17	8	15
Pata DI	17-18	18	8	15
Cabeza	19-20	19-20	8	13

Arma	MR	AT%	Daño
Aliento	3	58	3d6
Mordisco	9	35	5d6
Garra	6	32	5d6
Coletazo	6	41	6d6

Notas: Un dragón dispone de dos ataques por asalto. Uno puede ser el aliento o el mordisco y el siguiente puede ser garra o coletazo. El aliento del dragón provoca 3d6 puntos de daño en 1d6 localizaciones. Las armaduras protegen normalmente.

Si consiguen salir con vida y disponen de tiempo para ello podrán revolver entre las pertenencias del dragón. La mayoría son objetos rituales sin mayor importancia. Deja que cada jugador haga una tirada de buscar y si esta tiene éxito comunícale el hallazgo de uno de estos misteriosos objetos.

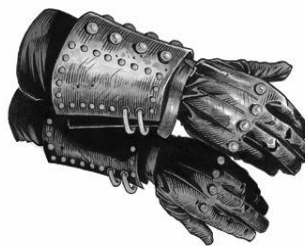


### El Martillo Sangrante:

Este arma tiene la apariencia de un martillo de guerra ordinario, con la salvedad de que está hueco. Si se desarma por la parte trasera y se rellena de sangre fresca (vale sangre de cualquier cosa que no

tenga INT fija) está irá supurando lentamente durante los movimientos de combate otorgando al martillo +1d6 de pto de daño (Se considera daño mágico). El martillo perderá un 10% de sangre por turno en que se utilice.

### Los Guantes Fantasmales de Traloo:



Estos guantes otorgan a quien los lleva la cualidad de crear una imagen reflejo de si mismo que podrá mover a voluntad a una distancia máxima de 15 metros del portador y durante un tiempo máximo de 5 minutos. Si

desea hacer esto mientras realice cualquier otra actividad que requiera su atención, deberá realizar una tirada de INTx3 o la imagen se desvanecerá por falta de concentración. Esta facultad requiere que previamente se hayan sacrificado 20 PM a los guantes, los cuales quedarán dispuestos para su utilización en cualquier momento.



**Chrono Ralentizador de Seburet:** Este colgante completamente fabricado en oro está sujeta por una cadena hilada de plata con siete perlas a cada lado. En su interior hay un cristal de Sergenneg. Si se le sacrifican puntos de PER al colgante este ralentizará el tiempo para todos excepto para el portador. El efecto durará 2 turnos por cada punto de PER sacrificado. El tiempo se

ralentizará como si estuviera casi a punto de detenerse, pero el portador podrá moverse con la fluidez habitual durante dicho periodo. Cada uso consume una de las perlas. En la actualidad le quedan 14 usos.



**Vestimenta de Fluidez Arcana:** Una oscura capa que cubre casi todo el cuerpo. Tiene la facultad de potenciar la hechicería. A todos los efectos el hechicero podrá potenciar los conjuros como si tuviera 2 puntos más de inteligencia libre y suma un 10% a las posibilidades de Ceremonia y multiconjuro. Además la túnica proporciona una protección equivalente a una armadura de cuirboulli pero no puede colocarse sobre una armadura.

