

RuneQuest



Manantial de Muerte

Módulo para RQ por Diego Vivo.

Manantial de Muerte.

La idea de esta aventura es para un grupo formado por personajes inexpertos, a ser posibles unos paquetes. Es ideal para personajes nuevos. Es por ello que continuo con las aventuras de bajo riesgo para el inicio de la nueva campaña que me traigo entre manos.

El escenario ideal sería una población pequeña de una zona rural, preferentemente agrícola, de escasa población y con poca presencia de autoridades.

Capítulo 1: Ovión.

Si esta aventura comienza a continuación de la anterior (lo cual es muy recomendable) Heredofonte podría aconsejar al grupo que se desplacen a una población pequeña para descansar y dejar tiempo para que la gente se olvide de ellos. Les recomendará una pequeña población llamada Ovión.

Ovión es un pequeño pueblo rural de apenas dos centenares de habitantes. Está rodeado de pequeñas granjas y viñedos dedicadas a la explotación vinícola y es que este es el principal producto del pueblo, cuyo vino tinto llamado Ovióñes es famoso en todo Ralios y bastante cotizado.

Tiene una posada que solo abre tres días a la semana. Además el dueño posee un pequeño establo, ya que no es un punto muy transitado. También hay un pequeño taller que hace las veces de herrería pero están mas acostumbrados a reparar carretas y herramientas que armas y armaduras, así que es un mal sitio para abastecerse de equipo.

Pese a lo cutre del pueblo sus habitantes están haciendo lo posible por engalanarlo ya que faltan pocos días para la fiesta de la cosecha. Esta fiesta es la fase previa a la recogida de la uva, y en ella se hacen rituales y sacrificios a Flamal para asegurar la calidad de la uva. Todos los años un chaman elfo llamado Erenalad lanza conjuros divinos de Germinar y Dar fruto (Ddg70) para la ocasión.

RUMORES EN EL PUEBLO

- Muchas personas han contraído una misteriosa enfermedad. Sufren convulsiones y fiebre alta. Casi todas son granjeros que viven en las fincas a las afueras.
- Algunas granjas han notado la desaparición de animales y en otras han encontrado reses muertas ¡y violadas!
- Se ha solicitado la ayuda de un sacerdote de Chalana Arroy para tratar de curar a los numerosos enfermos.
- La uva de este año es de una calidad sobresaliente y se prevén grandes beneficios.
- Algunos granjeros han recibido ofertas para comprarles los viñedos. La mayoría se han negado.
- Un Granjero llamado Aguvón ha vendido la granja y sus viñedos a un hombre adinerado de la capital. El precio de compra según dicen ha sido irrisoriamente bajo comparado con su valor.
- Algunos granjeros han recibido presiones para vender sus viñedos por parte de un inversor extranjero.
- Algunas bodegas han sido asaltadas y la mercancía destruida.

Si los personajes se molestan en hablar con los vecinos se darán cuenta de que todo no va todo lo bien que parece. Déjales que conozcan de alguno de los rumores del apartado anterior según el interés que demuestren por el tema. Déjales un par de días para que se suelten por el pueblo antes de pasar al siguiente capítulo.

Capítulo 2: La Fiesta de la Cosecha.

En la calle principal del pueblo (una larga y recta que lo recorre de Este a Oeste se han montado algunos tenderetes. Allí se venden Queso, Viandas, Guisos caseros y algunos productos de alfarería y orfebrería y por supuesto Vino. Todas las bodegas se vanaglorian de la calidad de su producto y ofrecen generosas catas ¡gratis! (a partir de la segunda consumición hay que abonarlas). Esto crea un ambiente que ya os podréis imaginar. Incluso algunas iniciadas de Uleria se han desplazado al pueblo para la ocasión, como en años anteriores. Al caer la noche se hace una gran hoguera y todo el mundo canta, baila y se emborracha. La verdad es que es una fiesta muy animada y gente de las poblaciones cercanas acuden al gran evento.

Capítulo 3: Sombras Cornudas.

Siempre hay alguien (o algo) dispuesto a echar a perder una buena fiesta. Bien entrada la noche, cuando todo el mundo está mas bebido de la cuenta se oyen algunos gritos que salen de un callejón cercano. Si los personajes están bebidos déjales hacer una tirada de Escuchar a mitad de porcentaje. A los pocos segundos se oirá otro grito y ruido como de muebles al caer. La gente puede pensar que son las fulanas armando follón, pero en realidad hay una manada de Broos que han entrado en el pueblo y están secuestrando mujeres. Para asegurar la huida un grupo de una docena de Broos cubre la retirada del grupo.

No entrarán en combate con la población sino que mas bien asegurarán la retirada del otro grupo que está llevando a cabo los secuestros. Llegados el momento se retirarán.

ESTAR BORRACHO

Todas las acciones que un personaje intente llevar a cabo estando borracho verán sus posibilidades de éxito reducidas a la mitad. Además, si tratan de lanzar algún conjuro, además de tener sus porcentajes reducidos tendrán que superar previamente una tirada de concentración (INTx3).



culpa unos a otros, pero mas que nada al alguacil del pueblo y al alcalde.

Capítulo 4: Amanecer Rojo.

La mañana siguiente es muy tumultuosa. Ya hay un recuento exacto de víctimas y desaparecidas y el pueblo pide venganza. Todas las miradas acusatorias van dirigidas al alguacil y a su pobre y poco preparada guarnición, ya que no supieron repeler el ataque. De echo la mayoría de guardias todavía están borrachos, lo que provoca aún más la indignación del populacho

Un grupo de exaltados coge por sorpresa a los guardias y los muelen a palos. No es que no se lo merecieran, pero con la guarnición fuera de circulación y con una turba de catetos enfurecida clamando venganza la posibilidad de organizar un rescate es mínima. Algunos salen a las afueras para intentar descubrir un rastro que poder seguir pero las huellas están confusas y se dirigen en varias direcciones. Parece que los broos se dividieron en varios grupos al salir del pueblo.

Bien entrada la tarde el alcalde del pueblo, un señor entrado en años y en kilos llamado Tarren, (famoso por su molino) convoca a los aldeanos en el lugar donde tubo lugar la fiesta de la noche anterior. Acude a la cita no sin miedo, ya que ha visto lo que les han hecho a los guardias. Se presenta ante el pueblo en compañía de Ernalad, el chamán elfo que ha llegado a la ciudad a media mañana (justo a tiempo para ver las palizas que les daban a los guardias). Tarren anuncia que el chamán tiene algo que decir:



BROOS

FUE	14	Mov	4
CON	16	PG:	16
TAM	15	PF:	31
INT	7	PM:	11
PER	11	MR-DES:	3
DES	14	MR-TAM:	2
ASP	4	Mod Daño:	+1d4

Localización	CaC.	Proy.	PA.	PG
Pierna Dch.	01-04	01-03	2	5
Pierna Izq.	05-08	04-06	2	5
Abdomen	09-11	07-10	3	5
Pecho	12	11-15	3	6
Brazo D	13-15	16-17	2	4
Brazo I	16-18	18-19	2	4
Cabeza	19-20	20	3	5

Arma	MR	AT%	Daño	D%	PA
Daga	8	51	1d4+2	36	6
Cornada	8	47	1d6		4
Cachiporra	7	32	1d10	20	8

Magia Espiritual: Curación 2; Protección 1.

Habilidades: Escondarse 33%; D.En Silencio 36%.

Notas: Hay un 50% de que pueda trasferir una enfermedad y otro tanto igual de que puedan poseer un rasgo caótico.

En total han conseguido llevarse a 14 mujeres, algunas del pueblo y otras, iniciadas de Uleria. Además han dejado algunos aldeanos y algún Broo muerto tras su paso. Lo que resta de la noche es una situación caótica donde la gente busca a sus familiares, llora a sus muertos y todos se echan la



“*Hermanos del Oeste:*

Grande es vuestro dolor por la pérdida de vuestras mujeres, hermanas e hijas, pero otro mal se cierne sobre esta tierra. He podido examinar a algunas de las personas que han enfermado recientemente en el pueblo y debo decir que esto me preocupa aún mas que el rapto, ya que puedo postular que han sido envenenadas.

El origen de este envenenamiento es de naturaleza caótica. Me temo que voy a necesitar de la ayuda de Chalana Arroy para poder salvar a estas personas. Mucho me temo que el ataque que sufristeis anoche no sea mas que el lejano eco que precede a la avalancha”

El alcalde Tarren toma de nuevo la palabra y pide a todo aquel con valor y destreza suficiente que se ponga a su servicio. Este será recompensado con largueza y les pide que a los voluntarios que inicien investigaciones lo más deprisa posible, pues todo el mundo sabe el destino que le espera a quien sea secuestrado por un Broo. Deberán hacer sus averiguaciones lo más deprisa posible, ya que el tiempo corre en su contra.

Capítulo 5: Un Secreto a Voces.

La investigación no tiene mucho misterio, la verdad, ya que es realmente fácil descubrir el origen de la enfermedad "misteriosa". Si preguntan donde vivían cualquiera de los afectados por dicha enfermedad la respuesta será siempre similar, ya que todos vivían en granjas o explotaciones vinícolas junto al río. Una vez comprueben de que la enfermedad sigue el curso del río no hace falta ser muy lumbresas para sospechar que el origen del envenenamiento está en el agua, y sus orígenes simplemente río arriba.

Hasta aquí es fácil. Averiguar quien puede estar detrás de todo esto ya es otra cuestión. La mayoría de los empresarios han sufrido presiones por parte de un comerciante Raliano llamado Sasuc Nemes para que le vendan sus negocios. Parece ser que se ha propuesto reunir toda la explotación vinícola de la zona bajo su poder. Lo malo es que hace ofertas irrisorias por negocios muy rentables, y ante la negativa de vender, como es lógico, recurre a las amenazas y la intimidación. Vive en una lujosa casa en una metrópoli cercana (la última ciudad que hayan visitado los Pjs). Muchos le tienen miedo y por eso no hablan ya que incluso temen por sus vidas, pero o bien con la persuasión adecuada o encontrando a quien ya lo haya perdido todo es posible que den con estas respuestas.

Acostumbrados a solucionar todo a mazazos es posible que los jugadores no den con esta información, por eso, si se atascan ponles en su camino al Alguacil Yuste.

Yuste es un borracho empedernido, tan amigo del vino que pidió voluntario el puesto que ocupa aún a sabiendas de que el sueldo sería mas bajo, solo por poder disfrutar de los vinos de la zona. Le han dado una buena paliza, pero los aldeanos parecen haberse calmado ya un poco y (aún borracho) se atreve a salir a la calle para poder seguir bebiendo. Si ve que los personajes tratan de hacer sus pesquisas se dirigirá en su busca y les hará una oferta mas que generosa:



"Amigos, ha sido una noche terrible y una mañana aún peor... ¿porqué no invitáis a este viejo soldado a una copita... o dos?"

El dejará caer algún comentario del tipo "Ya sabía yo que esto iba a pasar, pero nadie me hace caso nunca. Ese maldito se saldrá con la suya"

Si los personajes quieren obtener la información tendrán que pagar un pequeño precio "una muestra simbólica de buena fe" como dice Yuste. Lo único que pide a cambio de largar buena parte de la información expuesta arriba será que

le traigan dos botellas de Ovioñés gran reserva 1614. Un vino bastante caro (30p la botella). Una vez engullida la primera botella comenzará a contar la historia, aunque se le traba la lengua bastante.

Capítulo 6: Siguiendo el Cauce.

Remontar el río es cosa fácil ya que el terreno es prácticamente una campiña salpicada de pequeñas arboledas y explotaciones vinícolas (las afectadas por la plaga). A ambos lados pueden verse las grandes extensiones de vides. Si paran en alguna de las casas que salpican el camino podrán hablar con sus moradores que están enfermando todos, incluso algunos animales de granja han muerto.

AGUA CONTAMINADA

Cualquier personaje que beba del río tendrá que enfrentar su CON a la POT 10 del veneno cada vez que beba.

Cada vez que fallen serán afectados por una enfermedad que comenzará a manifestarse a partir de las 24h de la ingesta. Durante los primeros días le impedirá regenerar puntos de fatiga. Si en una semana no ha recibido tratamiento comenzará a perder un punto de CON y FUE de forma alterna una vez al día.

Una vez fuera de la zona rural, ya entrando en zona salvaje se puede ver incluso que la vegetación que crece a las orillas del río está marchita. El viaje durará un total de 6 días. La mitad por zonas rurales y la otra mitad por zonas salvajes. Puedes utilizar las tablas de encuentros contenidas en la expansión El Señor de las Runas (pag.13), o bien aplicar tus propios encuentros a discreción durante los cuatro primeros días, pasados los cuales entrarán en el territorio Broo de la Laguna. Se trata de una arboleda próxima a una gran extensión de agua

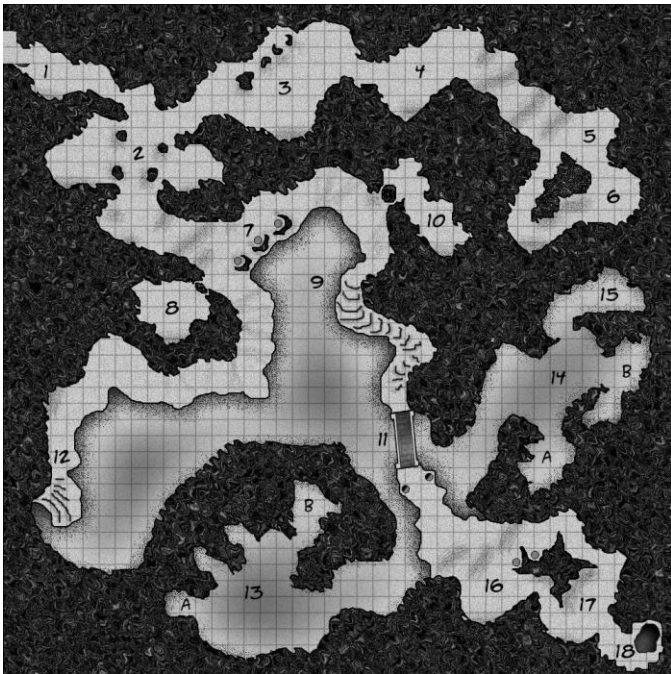
TABLA DE ENCUENTROS EN TERRITORIO BROO

01 – 35	No hay encuentros.
36 – 58	Restos de varios aventureros muertos. Es posible que puedan estar contaminados por alguna enfermedad Broo.
59 – 72	Grupo de caza formado por 3 Broos.
83 – 88	Hombre escorpión (utiliza los valores medios descritos en RQa (pg. 105).
89 – 95	Caracol Dragón RQa (pg 87).
96 – 00	El Minotauro.

Transcurridos estos últimos días avistarán a distancia el asentamiento Broo. Se trata de unas grutas naturales cerca del gran lago. En las afueras del gruta siempre hay 1d3+1 Broo vigilando, aunque son propensos a despistarse, sobre todo si ven algo "comestible" o que despierte sus mas bajos instintos. Por la noche a menudo hacen una fogata, sobre todo si hace frío, lo cual no es del todo del agrado del jefe del clan.

El clan del Minotauro, es llamado así por su jefe, que es un broo particularmente grande y fuerte con cabeza de toro, lo que le confiere el aspecto de un minotauro. Estará siempre en el interior de la cueva, salvo cuando sale en solitario a hacer de las suyas, por eso es posible encontrarlo en la tabla de encuentros.





1.- ENTRADA.

La entrada de la cueva es un corredor que se va estrechando a medida que se adentra en la roca. Hay restos de porquería por todas partes.

2.- ESTALAGMITAS.

Aquí o bien hay un fuego o hay restos de haberlo habido. Hay algunas pieles mal curtidas tiradas por el suelo, un animal de medio tamaño a medio comer. Si es de noche es probable que alguno de los broos que debiera estar vigilando fuera esté descansando en esta zona. Si se arma mucho follón en esta zona es fácil alertar a los que descansan en las salas 3 y 4.

3 y 4.- ZONAS DE DESCANSO.

Cuando no están saqueando, cazando o liándola por ahí muchos broos descansan en estas zonas de la cueva. En cualquier momento puede haber 2d4+2 Broo en esta sala. Estarán despiertos o no, dependiendo de la hora a la que se decidan a entrar. Este sitio huele a perros muertos. Es realmente nauseabundo. Hay restos de animales putrefactos a medio comer, algunos excrementos y todo lo aquello que pueda ser habitual en un antro lleno de estas bestias.

5.- ARMERIA.

Si es que se le puede llamar así. Esta zona está llena de escudos, armas de filo y contundentes. Algunas piezas sueltas y abolladas de armadura. Por norma general está todo en bastante mal estado, casi inservible. Los seres caóticos no son muy aficionados al mantenimiento de su equipo. Roban lo que pueden y lo dejan ahí hasta que lo necesitan. Cuando las piezas ya están totalmente inservibles las tiran por cualquier parte sin más.

6.- LETRINAS

Hasta los broos tienen que convivir de una forma más o menos social. El Minotauro les obliga a realizar sus deposiciones en esta zona de la cueva, al ser la más retirada. No obstante estas criaturas no acogen muy bien las

novedades y es bastante frecuente que acaben cagando y meando en cualquier parte. En esta zona el aire es totalmente irrespirable. Cualquier persona que entre aquí tendrá que enfrentar su CON contra 15. Si no lo consigue empezará a vomitar y a toser, lo cual puede provocar que los descubran, si es que esto no ha ocurrido ya.

7.- ENCRUCIJADA.

En esta zona de la cueva hay algo de iluminación. Unos agujeros del techo hacen de tragaluces. En ella pueden verse tres estatuas toscamente talladas que representan a tres trolls sosteniendo unas bandejas de bronce pulido. Uno de ellos es un troll de las cavernas, otro un troll negro y el último un pequeño trollkin. Los brazos de las estatuas permiten girar en cualquier dirección. Esto nos que lleva a la conclusión de que los broos se han apoderado de esta cueva, expulsando a sus antiguos moradores.

En realidad las estatuas son el mecanismo que abre la sala 8. Los broos no tienen ni idea de lo que son y tampoco es que les importe demasiado. Una tirada de inventar o de INTx2 hará que los aventureros se hagan una idea de cómo funciona: La puerta solo se puede abrir durante la noche, ya que los agujeros del techo no son para la luz del sol, sino para reflejar la luz de la luna. Si se mueven las tres bandejas de bronce (habría que limpiarlas un poco) y se hace rebotar su luz rojiza por el techo de la habitación podrán encontrar un relieve de Kiger Litor (Diosa y madre de todos los trolls) en el techo de la cueva. Cuando los tres rayos de luz de luna converjan al mismo tiempo sobre ella la puerta que cierra la cámara 8 se abrirá.

8.- ALTAR DE KIGER LITOR.

Si consiguen abrir la puerta secreta que cierra esta cámara se encontrarán con un pequeño altar a Kiger Litor. El lugar no está protegido mágicamente y contiene una estatua de piedra que representa a la diosa, objetos ceremoniales de escaso valor y un montón de cosas que solo se pueden calificar de trastos. Sin embargo, entre ellos hay un objeto mágico. Se trata de.... La bolsa de escroto de Troll de las nieves.



La bolsa escrotal de un antiguo y poderoso troll de las nieves era utilizada como reliquia sagrada del altar de Kiger Litor. Contiene un total de 12 hongos Uz de un sabor realmente repugnante (aunque a los trolls les encanta). Todo aquel que ingiera un hongo sufrirá alucinaciones durante 2d4 turnos. Finalizadas las visiones el blanco podrá ver en la oscuridad como si del día se tratara, durante un número de horas igual al resultado de la tirada de dados anterior.

9.- AGUAS SUBTERRANEAS.

El río nace de las aguas subterráneas de las montañas. Desde la llegada de los broos las cristalinas aguas están emponzoñadas. Los caóticos seres defecan y contaminan el agua deliberadamente. Debido a la oscuridad de la cueva es prácticamente imposible saber la profundidad que tiene. En la zona mas profunda no llega a los 8 metros.



10.- LA CUEVA DE LAS REHENES.

No es una celda ni nada parecido. Es simplemente una galería de la caverna que ha sido taponada con piedras de considerable tamaño. En el interior están 13 de las 14 rehenes. Una de ellas muerta y el resto en no muy buenas condiciones. Los broos han copulado con ellas sistemáticamente y luego tenían intención de dejarlas ir (cosa que ellas desconocen). En cualquier momento del día y de la noche habrá de 3 a 5 de estos indeseables. Utiliza los perfiles de atributos de los Broos descritos en la página 138 de esta misma aventura.

11.- PUENTE.

El puente es lo suficientemente ancho como para que lo crucen dos personas a la vez (o un troll). Está construido sólidamente en madera, aunque cruje bastante. No tiene barandillas.

12.- PELDAÑOS.

Caer a las frías y oscuras aguas no es el problema (ni las ondinas) El problema es salir de ellas, ya que desde el borde al agua hay uno 5 metros de altura. En esta zona hay unos peldaños toscamente esculpidos en la roca que sirven para subir en caso de un traspies.

13 y 14.- EMBALSES OESTE Y ESTE.

Este recodo de la cueva hace de pequeño embalse de agua. Incluso en épocas en que el río lleva poco agua esta cámara permanece totalmente inundada. En esta zona el agua llega casi a un palmo del techo. Cada una de estas zonas es custodiada por una Ondina. Fueron puestas allí por los trolls, que les dieron instrucciones de atacar a cualquiera que entre en el agua o que porte una luz. Suelen emboscar a sus víctimas en el puente, tirándolas al agua y arrastrándolas al fondo para ahogarlas. Han costado la vida de un par de Broos,

pero decidieron dejarlas allí ya que les servirían igualmente de guardianes (siempre y cuando tuvieran cuidado).

ONDINA OESTE

FUE	22
TAMAÑO	3M3
PER	12
PG	30
MOV.	6/2

ONDINA ESTE

FUE	14
TAMAÑO	2M3
PER	8
PG	13
MOV.	6/2

15.- BURBUJA DE AIRE

Si somos capaces de bucear y orientarnos en las oscuras aguas podremos encontrar un túnel submarino que nos llevará a esta sala. En ella hay una burbuja de aire y una parte de tierra seca. En ella podemos encontrar el cadáver descompuesto de un pequeño trollking. Aferrado a él, en un último intento de protegerlo lleva consigo un pequeño saquete que contiene unas 2000 monedas de plomo (el equivalente a unos 200 peniques).

16.- SALA DE AUDIENCIAS.

Un tosco trono, sin duda de manufactura troll preside esta sala, solo que ahora es ocupada por un broo gigantesco con cabeza de toro. Si este bicharraco ve a los personajes dará un gran bramido y todos los broos acudirán en su ayuda. Por suerte, y por desgracia para los aventureros el único acceso es el puente.



MINOTAURO

FUE	21	Mov	4
CON	19	PG:	18
TAM	17	PF:	40
INT	8	PM:	13
PER	13	MR-DES:	2
DES	16	MR-TAM:	1
ASP	3	Mod Daño:	+1d6

Localización	CaC.	Proy.	PA.	PG
Pierna Dch.	01-04	01-03	3	6
Pierna Izq.	05-08	04-06	3	6
Abdomen	09-11	07-10	3	6
Pecho	12	11-15	3	8
Brazo D	13-15	16-17	3	5
Brazo I	16-18	18-19	3	5
Cabeza	19-20	20	3	6

Arma	MR	AT%	Daño	D%	PA
H. de Combate	5	54	1d8+2	45	8
Cornada	6	61	1d6		4

Magia Espiritual: Curación 3; Protección 2.

Habilidades: Escondarse 30%; D.En Silencio 26%.

Rasgo Caótico: Tras morir su espíritu ataca en combate espiritual a quien lo mató, con el fin de poseerle y utilizar su cuerpo.

Notas: No es casualidad que sea el jefe de la manada. También es el más listo. Si ve que la cosa se le pone muy fea tratará de negociar su vida con los aventureros. A cambio de que le dejen huir les ofrecerá la localización de "su tesoro", que está en la cámara nº 18.

17.- LA CAMARA DEL MINOTAURO.

Si no está en cualquier otro lugar (como la Sala de Audiencias) o si no se lo han encontrado en las tablas de encuentros podrán encontrarlo descansando aquí. Hay pieles y trapos viejos que hacen las veces de cama, algunos restos de animales a medio devorar y encadenada a la pared y desmayada la última de las chicas desaparecida. Está en un estado pésimo y apenas puede caminar. De todos sus orificios rebosa un fluido espeso de color ligeramente amarillento.

Una tirada exitosa de buscar revelará que oculto entre las pieles se encuentran una serie de objetos rituales de origen y uso desconocido. Un chaman podría pagar por ellos unos 200 peniques.



18.- TESORO OCULTO.

Tras una pared camuflada hay una pequeña sala. Está llena de armaduras y armas, la mayoría en bastante mal estado, con óxido y restos de sangre. Ni que decir tiene las consecuencias que debe esperar todo aquel que hurgue en las pertenencias de un broo. Para los aventureros lo mas probable es que sea un montón de porquería pero para un broo es un auténtico tesoro.

Capítulo 7: Regreso.

El camino de regreso va a ser largo y penoso. Teniendo en cuenta que es probable que tengan que llevar consigo a un montón de mujeres bastante maltrechas es lógico pensar que tardarán más en cubrir la distancia que les separa del pueblo, a no ser que dispongan de algún medio de transporte, como una o dos carretas. Las provisiones también pueden ser un problema. Puedes obviar el viaje de regreso o hacerles de nuevo las tiradas de las tablas de encuentros, según vayas de tiempo al terminar la partida.

El recibimiento en Ovión, si han tenido éxito puede ser de auténticos héroes. Cuando cuenten cual era el origen de la enfermedad podrán mandar a alguien a limpiar las cuevas y acabar con la infección de las aguas (si no lo han hecho los aventureros).

Se les recompensará, dentro de las humildes posibilidades de los lugareños. Lo que está claro es que buen vino no les va a faltar.

