

R U N E Q U E S T

El Sátiro Maligno

He aquí un módulo de un juego que teníamos olvidado desde hace bastante tiempo. Esperamos, si no recuperar el tiempo perdido, si al menos dedicarle algo más de atención. Pero esto es un compromiso doble, ya que también esperamos vuestros módulos y ayudas para poder seguir dedicándole a RuneQuest el espacio que se merece.

por Antonio Martín

La aventura empieza en una posada de camino. Su situación queda a discreción del máster, según le convenga para el desarrollo de su campaña. Así tenemos al grupo sentado en una mesa buscando descanso después de una fatigosa jornada. Es en ese momento cuando se les acerca una peculiar figura

El elfo

El personaje que se les acerca es un elfo llamado Jugnar. Parece de la nobleza por la calidad de sus ropas. Es bastante bajito, por lo que ha recibido el apodo entre los suyos de Jugnar, "el elfo enano" (sí, aunque parezca extraño, un elfo pequeño es un "elfo enano").

Después de presentarse explicará a los PJs que necesita de sus servicios para

escortarle hasta su poblado, a unos 3 ó 4 días de viaje, ya que ha de transportar una mercancía importante.

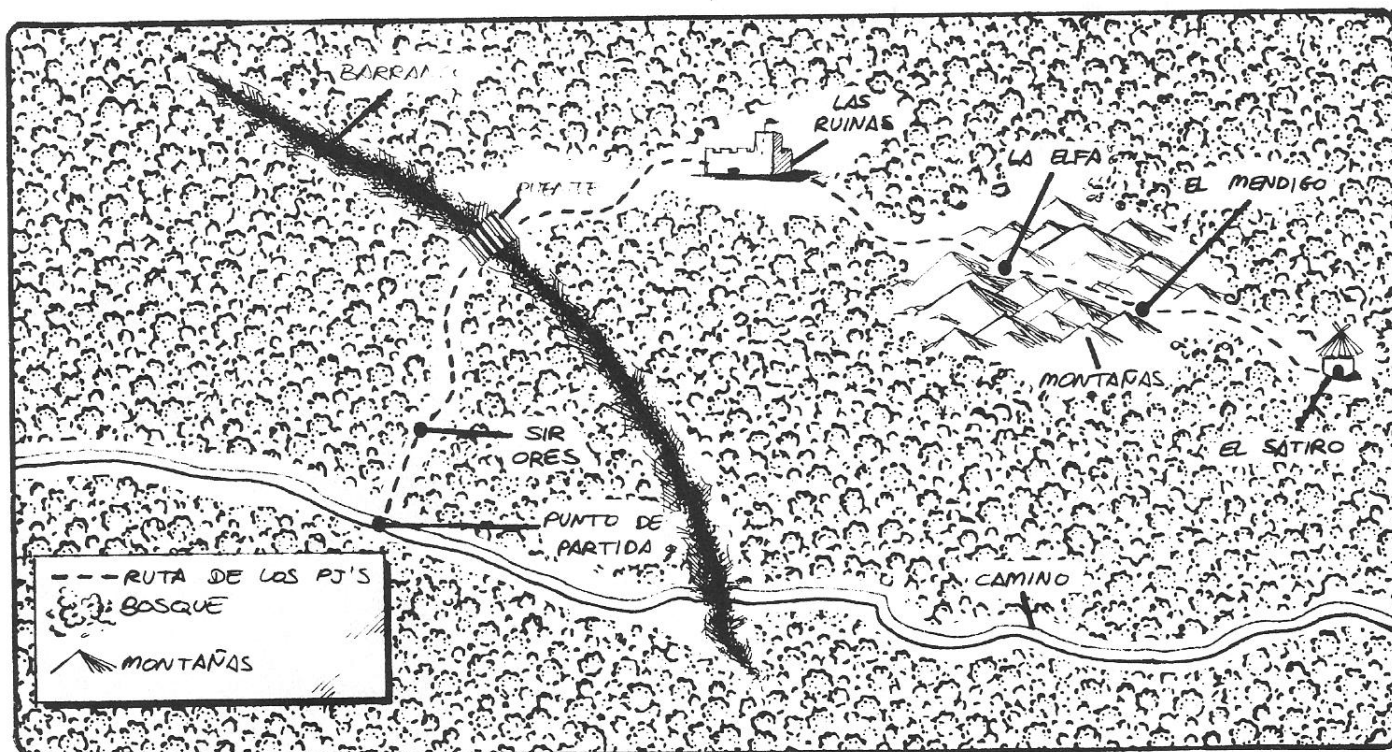
El objeto en cuestión es una bola de oro de 10 centímetros de radio. Un examen riguroso por parte de los PJs revelará que no tiene un gran valor, apenas 100 p., ya que únicamente la superficie es de oro, siendo el interior de otro material. Jugnar, si se le dice algo sobre el valor de la esfera, responderá que todo lo que le dicen es cierto, pero que para él el objeto no tiene un valor económico sino mágico, ya que, según el elfo, se trata de una poderosísima fuente de poder. No obstante, un Detectar magia no detectará magia alguna dentro de la esfera, lo cual debería de servir de base al grupo para no confiar demasiado en su nuevo patrón.

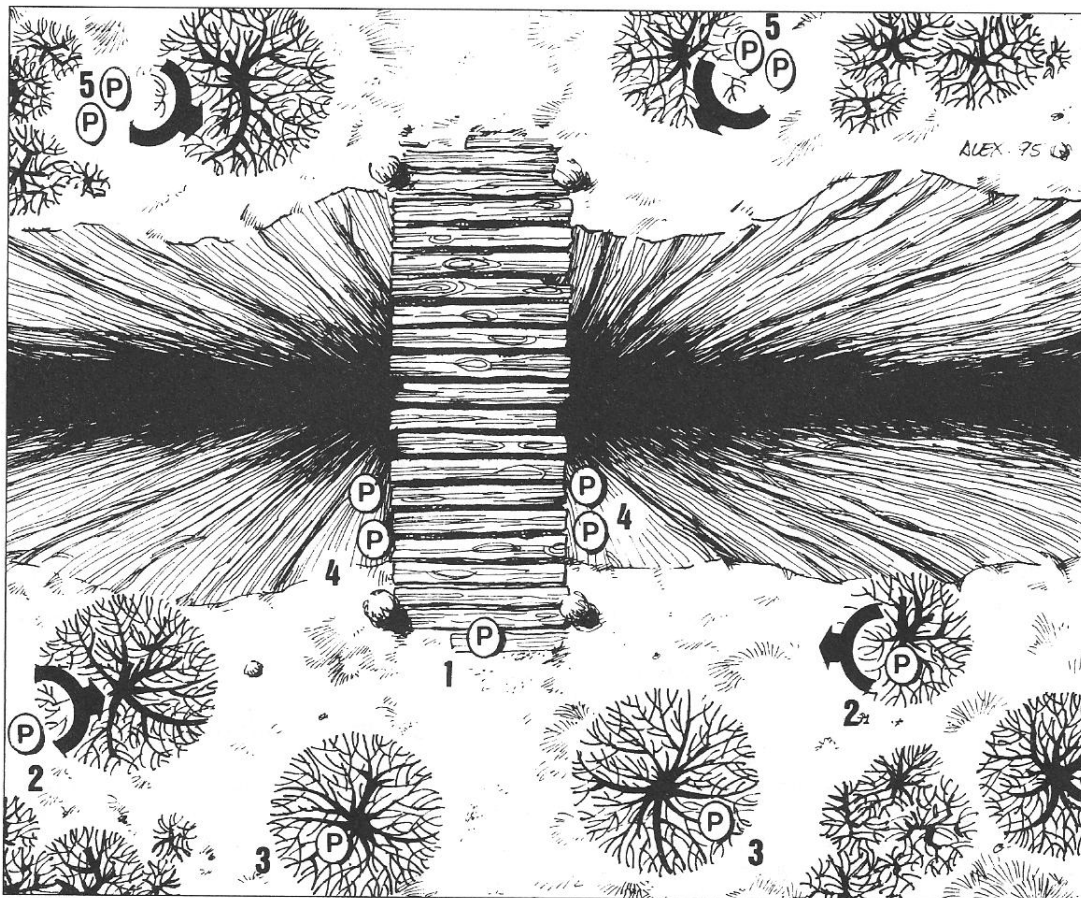
La recompensa que Jugnar ofrece por realizar el trabajo es de 150 p. a cada PJ en

el momento de aceptar el encargo, y 300 p. al llegar al final del viaje (que no piensa pagar, como veremos más adelante).

En realidad este elfo es un servidor de un malvado sátiro que vive en los bosques de los alrededores, llamado Ock. Ock tiene como propósito encontrar seres vivos, a ser posible inteligentes, para matarlos y aniquilarlos si se trata de seres de sexo masculino, o para reproducirse si se trata de seres de sexo femenino. Para ello ordenó a Jugnar ir a la posada y atraer hacia él a un grupo de aventureros. Entonces el elfo ideó el cuento de la bola, para poder llevar a los incautos hasta el bosque.

Durante el recorrido Jugnar usará tanto el medallón como las pociones de las que dispone para ayudar al grupo en sus dificultades, en caso de que la cosa se ponga fea, ya que su jefe desea a las futuras víctimas vivas.





• CLAVE DEL MAPA:



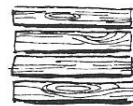
BALLESTA PESADA



PATO



ARBOLLES Y ARBUSTOS



PUENTE SOBRE EL BARRANCO



Jugnar, el elfo "enano"

FUE	8
CON	12
TAM	5
INT	15
PER	10
DES	13
ASP	13

Puntos de Golpe	9
Puntos de Fatiga	20
Puntos Mágicos	10

Armas: Rapier (MR 8, A% 50, Daño 1D6+1, D% 20), Daga (MR 9, A% 30, Daño 1D4+2, D% 50), Arco élfico (MR 3/9, A% 55, Daño 1D8+1).

Armadura: Cuero blando.

Habilidades: Esquivar 50%.

Equipo: Bola de oro, 300 p., pociones curativas (+10 PG, 5 dosis), medallón rayo (2D6+6 de daño, sólo realizable una vez, con un gasto de 4 puntos mágicos).

principal para internarnos en los acogedores bosques de la zona.

Después de una hora de viaje el grupo se encontrará con un PNJ a caballo que parece un caballero. Éste se presentará como Sir Ores, y va vagando en busca de aventuras. Se unirá de buena gana al grupo. De hecho, está investigando la desaparición de aventureros a lo largo del camino, y sus pesquisas le han llevado hasta Jugnar. El caballero no explicará nada de esto a los PJs, ya que no sabe realmente si ellos están de parte del elfo o no. Sir Ores es una persona de gran nobleza, y acompañará a cualquier PJ que le salve la vida con objeto de devolverle el favor. Si hay una mujer en el grupo la tratará como si fuera una dama y tratará de cortejarla.

Una vez se conozcan todos y prosigan su camino, serán atacados por sorpresa por una patrulla de 5 orcos. El ataque comenzará con un flechazo sobre el caballero que le causará 2 puntos de daño en el pecho.

El puente

El siguiente encuentro se dará en el puente del barranco, en el que hay preparada una emboscada por unos bandidos que intentan robar a los PJs. Los asaltantes son 11 patos que están situados según el esquema de la emboscada.

Sir Ores, el caballero

FUE	12
CON	13
TAM	11
INT	10
PER	15
DES	10
ASP	13

Puntos de Golpe	12
Puntos de Fatiga	25
Puntos mágicos	15

Armas: Lanza de torneo (MR 5, A% 65, Daño 1D10+1, D% 29), Escudo heraldo (MR 8, A% 30, Daño 1D6, D% 70), Espada ancha (MR 7, A% 50, Daño 1D8+1, D% 45).

Armadura: coraza.

Habilidades: Saltar 40%, Trepas 50%, Esquivar 60%, Habla Fluida 50%, Oratoria 70%, Primeros Auxilios 25%, Conocimiento del Mundo 50%.

El encuentro con Sir Ores

Puesto ya todo en orden, nos ponemos en dirección hacia nuestro destino. El viaje comienza con una desviación del camino

1. Este pato es el jefe de la banda y el primero que da la cara ante los PJs (el resto por ahora están escondidos). Cuando estén a punto de cruzar el puente les saldrá al paso y les dirá: "Para pasar este excelente puente tendréis que hacer un pequeño donativo a la comitiva general de trans-

portes. Sólo tendréis que pagar 1000 p. por cabeza. No aceptaré una negativa”.

Si se niegan a pagar, que es lo más probable, los demás patos se pondrán en acción en cuanto su jefe les haga una seña.

2. Cuando el pato jefe les de la orden estos dos patos dispararán sus ballestas pesadas contra un mismo adversario, y después las soltarán para luchar cuerpo a cuerpo contra los PJs.
3. Estos dos patos están escondidos en unos árboles, justo detrás de los PJs. Tras dos asaltos de combate saltarán sobre el grupo.
4. Estos 4 patos están debajo del puente, esperando que los PJs lo crucen para atacarles justo cuando estén a la mitad del mismo.
5. Atacan a la vez que los patos de la posición 4. Se colocan en el extremo final del puente y cada uno de ellos dispara su ballesta pesada (son cuatro), para después pasar a atacar cuerpo a cuerpo.

Patos

FUE	10
CON	11
TAM	7
INT	15
PER	11
DES	14
ASP	10
Puntos de Golpe	9
Puntos de Fatiga	21
Puntos Mágicos	11

Armas: Gladius (MR 8, A% 57, Daño 1D6+1, D% 40), Ballesta pesada (MR 3/AC, A% 75, Daño 2D6+2, D% 15).
 Armadura: Cota de anillos.
 Habilidades: Esquivar 60%, Saltar 90%, Primeros Auxilios 45%, Escondarse 79%, Deslizarse en Silencio 50%.

hay un agujero (3) de unos 10 metros de profundidad al que pueden caer. Las paredes del agujero son totalmente lisas (-60 a Trepas), y en el fondo no hay nada.

Junto al edificio central del castillo en el que acampan los PJs hay una torre (4). Las piedras de la parte superior de ésta se hallan junto al edificio central, ya que la estructura de la torre se desplomó sobre él. Por tanto, lo poco que queda de la torre es su base. En ella hay una varita que aparentemente no tiene ningún valor, pero lanzará un rayo (daño 2D6+3) al primero que pronuncie la palabra elfo en cualquiera de sus géneros y formas (es decir elfo/a/os/as...).

Pero las ruinas, por muy desoladas que parezcan, no están deshabitadas, ya que en ellas moran unos campesinos que han construido sus casas (5) al abrigo de los restos de las murallas. Tratarán con mucho respeto y obediencia a Sir Ores, ya que en un pasado este castillo perteneció a la familia del caballero.

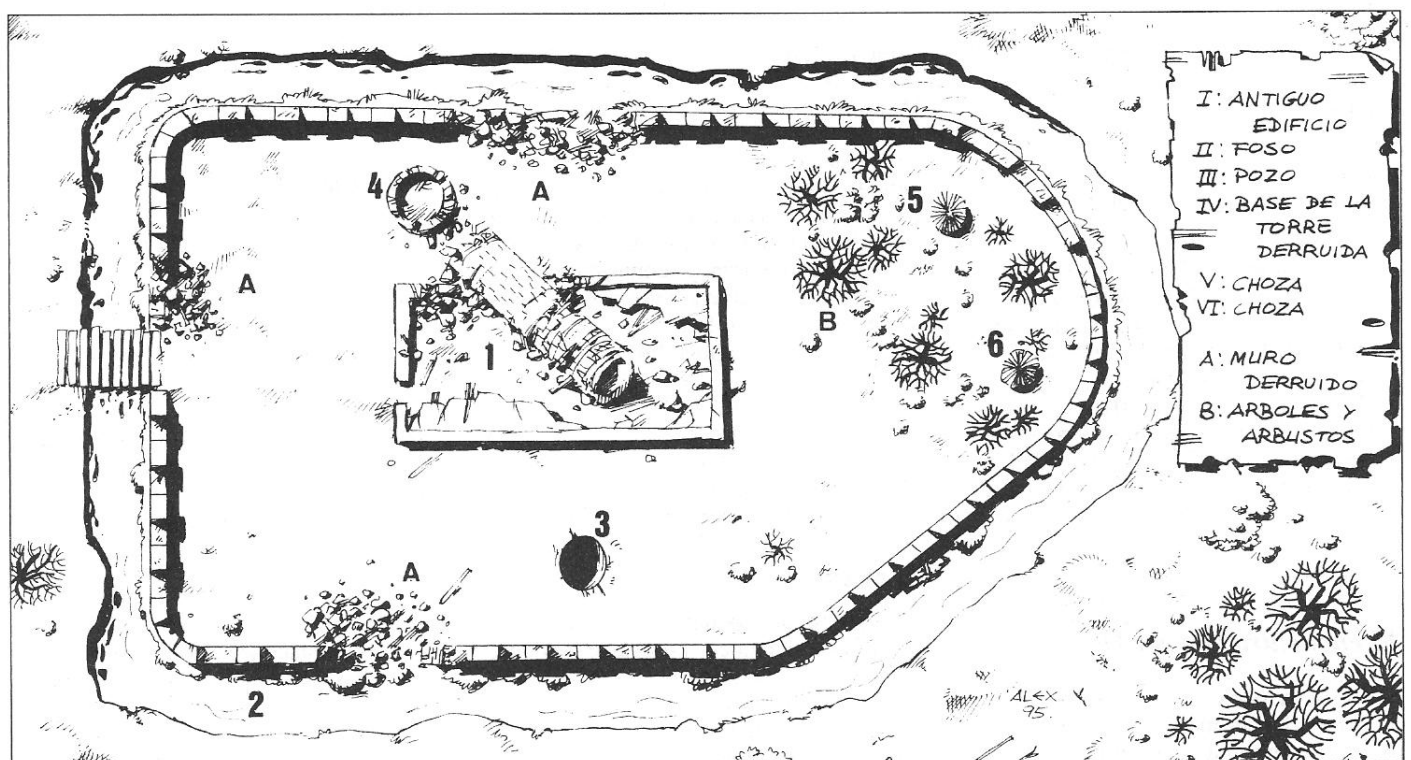
En plena madrugada, sobre la 1 de la mañana, Sir Ores intentará raptar por la fuerza a Jugnar para interrogarle. Jugnar hará suficiente ruido para despertar a los PJs. Si estos actúan contra el caballero, Sir Ores cesará en sus propósitos y llamará a los campesinos para que le ayuden. El caballero, aprovechando la intervención de los antiguos súbditos de su familia, montará en su caballo y huirá. Planea volver más adelante, pero aún no sabe si puede confiar en el grupo o si son cómplices de Jugnar. Los campesinos huirán al bosque en cuanto vean que Sir Ores ha conseguido escapar, y volverán cuando se hayan ido los PJs.

Las ruinas

Cuando los PJs lleguen a las ruinas ya será de noche. Jugnar decidirá acampar en la parte central del antiguo castillo (1), tan destrozada como el resto del conjunto. Rodeando los restos del castillo hay un foso (2) con agua, pero que no es potable. Los PJs que beban de ella sufrirán 5 puntos de fatiga para el día siguiente, a causa de la indigestión. Los PJs deberán andarse con cuidado por las ruinas, ya que en ellas

La elfa montadora de grifos

El siguiente día de viaje transcurrirá sin demasiados problemas para los PJs, que se irán acercando a una pequeña montaña. Hacia el final de la jornada, ya subiendo las laderas de esta colina y preparándose para pernoctar, observarán algo en el horizonte. Los que acierten una tirada de Otear verán a un grifo que se acerca, y que lleva a una mujer sobre su lomo.





El grifo aterrizará justo delante de los sorprendidos PJs, interponiéndose en su camino. Ahora los aventureros podrán darse cuenta de que quien montaba a la criatura alada es una bella elfa, que les sonreirá, desmontará y con toda calma ordenará al grifo que les ataque. Mientras dure el combate la elfa no dejará de hacer comentarios sarcásticos y burlones hacia la actuación del grupo y sus actitudes para la lucha.

Si los PJs vencen al grifo, Jugnar les ordenará que no maten a la elfa. Deben apresarla viva para llevarla a la ciudad, donde será juzgada por los muchos crímenes que se supone ha cometido. La elfa, por supuesto, intentará huir.

Una vez solventado el tema, es posible que tus PJs opinen que ya es hora de dormir. Déjales que acampen, aunque oirán aullidos de lobos durante toda la noche. Quien sabe, si crees que no han tenido suficiente acción, podrías organizar un ataque de lobos hambrientos contra su campamento.

Zumia, la elfa

FUE	5
CON	14
TAM	12
INT	15
PER	14
DES	16
ASP	19
Puntos de Golpe	13
Puntos de Fatiga	19
Puntos Mágicos	14
Armas: Puño (MR 8, A% 35, Daño 1D3, D% 35).	
Armadura: Ninguna.	
Habilidades: Esquivar 40%, Primeros Auxilios 90%.	

El mendigo

Después de una noche de sueño y descanso (o quizás simplemente una noche), en el tercer día de viaje, les saldrá al paso un viejo y apuesto mendigo que quiere vender a los PJs un anillo que según él es mágico. Pide por el anillo 50 p. Si no se lo compran, se irá protestando. Pero si se lo compran se irá, para, cuando esté a unos 10 metros del grupo, convertirse en un demonio volador, e irse volando en vuelo rasante sobre las cabezas de nuestros asustados héroes.

Aquel que haya comprado el anillo verá que lo tiene colocado en su dedo y no puede quitárselo de ninguna manera. El objeto crea una maldición que resta -30% a todas las acciones que impliquen movimiento. La maldición se rompe si el anillo es besado por una guapa elfa.

Grifo

FUE	30
CON	20
TAM	25
INT	6
PER	12
DES	21
Movimiento	5/12
Puntos de Golpe	23
Puntos de Fatiga	50
Puntos Mágicos	14
Armas: Mordisco (A% 70, Daño 1D6+2D6), Garras (A% 70, Daño 1d6+2D6).	
Armadura: 6.	
Habilidades: Esquivar 40%, Otear 89%, Oler 90%.	

Cacería de PJs

Llegado el grupo a las proximidades de la aldea cubil del sátiro, tendrán que intentar atravesar un claro del bosque, que está lleno de trampas. Estas capturarán a la presa en una red sin posibilidad de escape. Hay un 50% de posibilidades de cada PJ de caer atrapado en una de ellas.

Aquellos que escapen a las trampas se habrán de enfrentar a un grupo de 10 elfos, con lo que una buena salida sería la rendición. En el caso de que el grupo intentara escapar combatiendo contra los elfos, Jugnar traicionaría al grupo y ayudaría a los suyos.

Los Pjs capturados serán llevados al poblado de los elfos y presentados ante su jefe, el sátiro Ock. Este ordenará encerrar a todos los varones del grupo (menos a Jugnar que es su sirviente), mientras que hablará amablemente y tratará con consideración a cualquier mujer humana o elfa del grupo (aquí se incluye a Zumia, la elfa que montaba en un grifo).

Al día siguiente el sátiro usará a todas las mujeres que iban con el grupo para reproducirse. Este acto será motivo de fiesta en el pueblo, y todo el proceso de apareamiento se podrá presenciar públicamente en la plaza del lugar. Las hembras que hayan estado con el sátiro quedarán embarazadas. Tras esta ceremonia, se ejecutarán a todos los varones del grupo, también en la plaza. Si tus PJs han llegado hasta este punto, no tienen salvación. Sería bueno que idearan un plan de fuga durante la noche, o que pensasen la manera de neutralizar a los elfos mientras liquidan a Ock, momento en el que los habitantes del pueblo se liberarían del control del sátiro. Si se da esta última alternativa, los elfos recompensarían a los PJs con 250 p. para cada uno.

Queda a tu elección hacer aparecer a Sir Ores en estos momentos de apuros, si crees

que el grupo lo ha hecho bien, o simplemente si te son simpáticos los jugadores. El caballero ha estado siguiendo a distancia al grupo, y después de ver lo ocurrido al llegar los PJs a la aldea, se ha dado cuenta de que también han sido engañados por Jugnar, quien por cierto no está dominado por el sátiro, sino que lo sirve por propia voluntad, traicionando a los de su especie. ♦

Ock, el sátiro maligno

FUE	23
CON	15
TAM	15
INT	16
PER	20
DES	18
ASP	12 (+10)

Puntos de Golpe	15
Puntos de Fatiga	38
Puntos Mágicos	30

Armas: Cornada (A% 55, Daño 1D6+1D6), Garrote (A% 70, Daño 1D10+1D6, D% 50).

Armadura: mirar "Sátiro" (RQ avanzada).

Habilidades: esconderse 50%, Deslizarse en silencio 80%, Tocar Flautín 100%, Bailar 90%, Esquivar 80%.

Magia (100%): Posee un flautín con Curación (4), Desmoralización, Extinguir Fanatismo, Vista Mágica, además de los conjuros especiales Sueño (3 PM), Hipnotizar (2 PM) y Locura (4 PM). Dispone de un anillo mágico, que sólo puede utilizar él, que le da +10 ASP (todas las hembras quedan enamoradas de él) y +10 PM (Matriz).

Elfos guerreros

FUE	12
CON	16
TAM	12
INT	16
PER	12
DES	16

Movimiento	4
Puntos de Golpe	14
Puntos de Fatiga	28
Puntos Mágicos	12

Armas: Espada Ancha (A% 50, Daño 1D8+1, D% 40), Daga (A% 49, Daño 1D4+2, D% 70), Arco élfico (A% 79, Daño 1D8+1, D% 15).

Armadura: Cuero duro.

Habilidades: Esquivar 80%.

Magia (60%): Curación (5).