

RuneQuest

Juego de Rol de Fantasía

básico



"EL SEÑOR DE LOS HALCONES" Modulo no-oficial para RUNEQUEST, para 3 o 4 personajes con un valor medio en dominio de armas.

<http://runequestredux.blogspot.com.es/>

INTRODUCCION PARA EL MASTER

Este escenario se desarrolla en el continente de Glorantha, justamente en un lugar entre el paso montañoso entre Borastor y Ralios. La ciudad mas importante es Cristalmyr. Bovdar, era un sacerdote divino de esa ciudad, del Templo del dios de la Guerra. Bovdar, intentó robar las sagradas escrituras de Kalin, que el templo las habia guardado de intrusos desde la expulsión de las fuerzas del Caos de Glorantha.

Los dioses, castigaron a Bovdar dándole una apariencia deforme: cuerpo de hombre y cabeza y alas de halcón. Todo su cuerpo se llenó de plumas; y le enviaron a los Abismos Infernales. Pero Torgark, un demonio, y el peor enemigo de los dioses divinos le sacó de allí, y le convirtió en su siervo. Torgark, dió poder a Bovdar para crear una nueva raza invencible: los hombres halcón, y dió el poder a Bovdar de transformarse en un halcón gigante. Zarlagoth, un hechicero, reunió a un grupo de guerreros para arrasar el templo-fortaleza de Bovdar, y no se volvió a saber de ellos nunca mas. La misión del grupo será pues intervenir porque el ejercito casi está preparado para atacar.

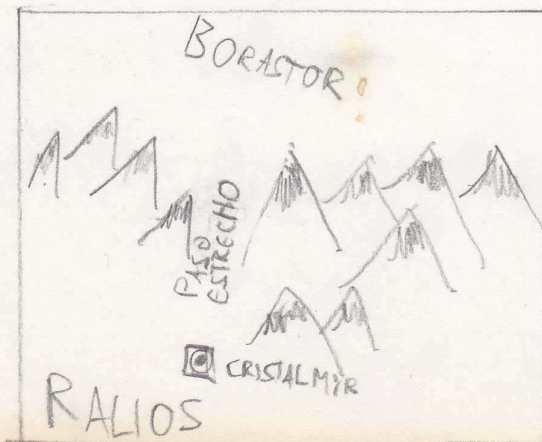
INTRODUCCION PARA LOS JUGADORES

Los PJ han sido contratados por el gobernador de Cristalmyr, para encontrar a un grupo de guerreros comandado por por el hechicero Zarlagoth, y descubrir por qué o cual fue la causa de su desaparición.

Si consiguen averiguarlo, recibirán cada uno 500 peniques. Por adelantado el gobernador paga a los PJ 100 peniques.

1-EMPIEZAN LOS PROBLEMAS, CHICOS

Los PJ'S se hayan cabalgando por el paso montañoso donde parece probable que desapareció el grupo. Varias tiradas por Otear, revelaran huellas de caballos, restos de pequeños fuegos, restos de comida en mal estado.



Una tirada exitosa por Escuchar, hará que los PJ'S escuchen un grito agonico. Si los PJ'S se acercan al lugar de donde se oyen los gritos. Al llegar allí veran una escena horrorosa: un hombre, con aspecto de guerrero, con una coraza destrozada, atravesado por 240 flechas, sangrando y agonizando. Con un esfuerzo sobrehumano se acercará al PJ que vaya primero en el grupo y le susurrará:

"Buscad...a Zarlagoth...Vigilad...el cristal que brilla...Apagad la luz... y vencereis a la oscuridad...Cuidado...con el que controla a los Halcones. La luz vencerá a la oscuridad...apagando.."en ese mismo momento el guerre-ro morirá en los brazos del PJ.

En ese momento, todos los PJ'S recibirán un fuerte golpe en la cabeza y se desmayarán automáticamente.

2-CAPTURADOS

Los PJ'S se despertarán con un fuerte dolor de cabeza y perderán 1PV en la cabeza y 1PV de los PG generales a consecuencia del golpe.

Los PJ'S se hallan en una habitación cuadrada de 15x15m, y están encadenados en la pared por pies y manos, sin la armadura y sin el equipo que llevaban. Los PJ'S que quieran liberarse tendrán que hacer una tirada en la tabla de resistencia de su FUE contra la FUE de las cadenas, que es 20.

Si la pasan, se soltarán. Los PJ'S pueden ver a través de la puerta 10 siluetas de medio-hombres con alas y cabezas de halcón. Los PJ no pueden salir.

Una tirada por ^{BUSCAR} Descubrir revelará a los PJ'S una piedra que se puede mover sin dificultad tras la cual hay un pasadizo oculto.

1) Mazmorra en la cual están prisioneros los PJ'S.

2) Piedra que se mueve.

3) Pasillo oculto, lleno de telarañas, en el cual hay un manuscrito en una mesa vieja. Dice:

"Gran sacerdot/// era Bovdar. Pero mas aún lo era su codicia. Pero los dioses le cast/// Pero TORG/// y gracias a la esf/// solo puede vencerlo la Sagrada Es/// //Y así la luz del Bien vencerá a la luz del mal.

GRAN SACERD

ERA BOVDAR.

PERO MAS AUN LO ERA SU CODICIA. PERO LOS DIO-

SES LE CAST PERO TORG

Y GRACIAS

A LA ESF

SOLO LE PUEDE VENCER

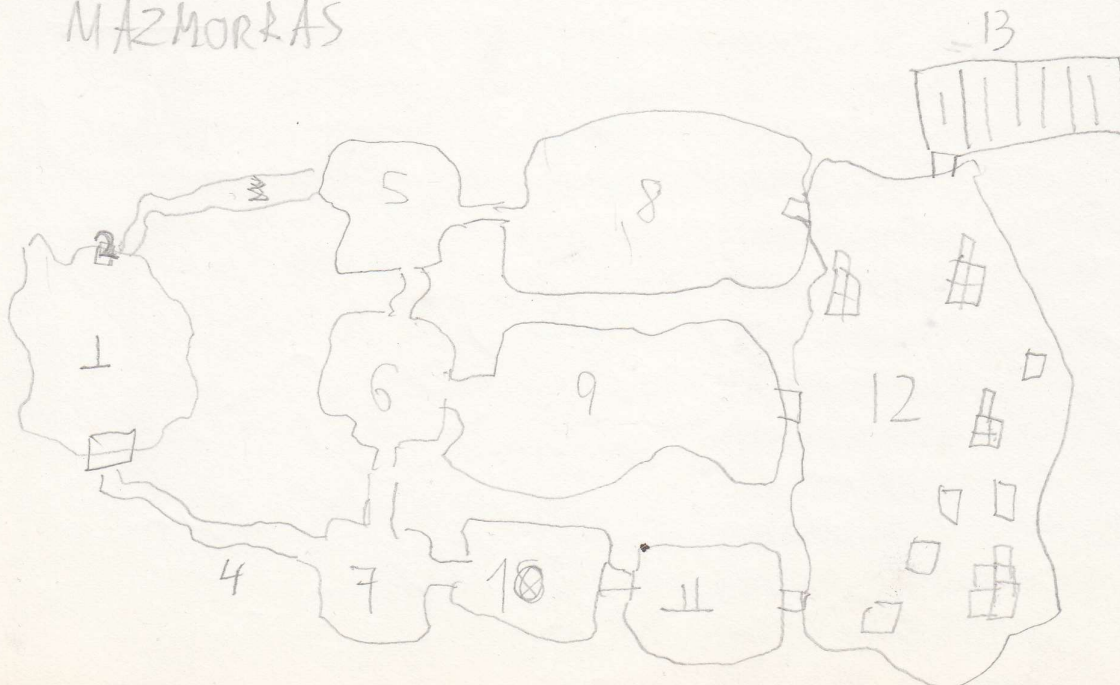
LA SAGRADA ES

Y ASÍ LA

LUZ DEL BIEN VENCERÁ A LA LUZ DEL MAL

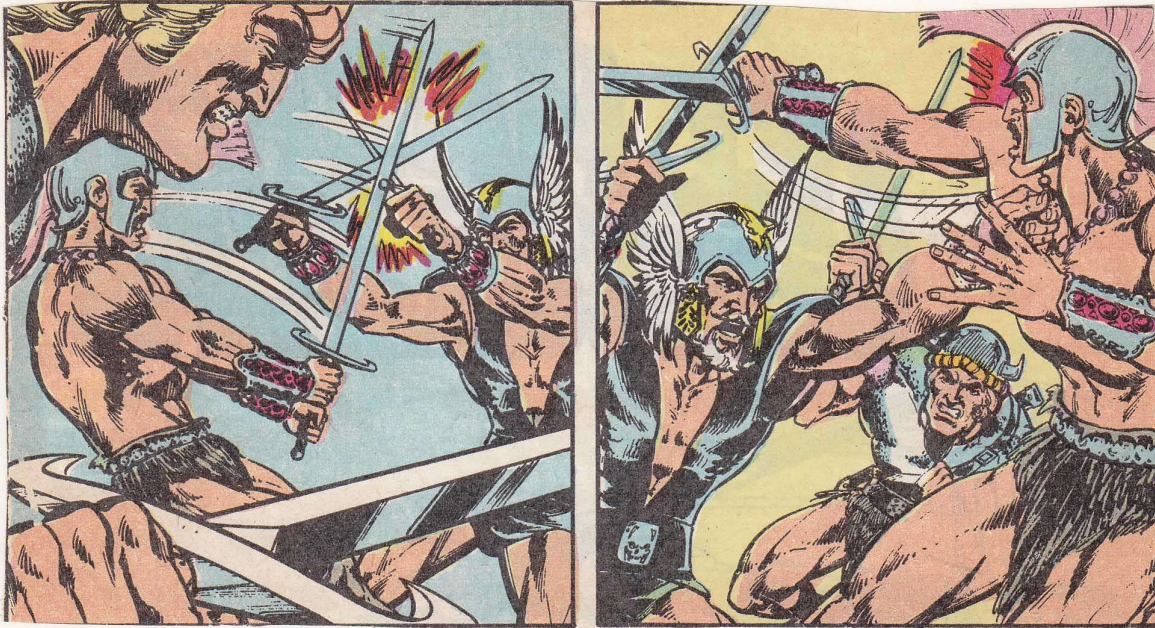
- 4-Pasillo que vigilan 10 hombres-halcón co alabardas y ballestas repeti-
doras.
- 5-Habitación almacén. Encima de la mesa hay todo el equipo de los PJ'S,
excepto el dinero, los objetos de valor, las armas y objetos mágicos,
y algún que otro objeto que diga el MASTER.
- 6-comedor pequeño. Hay una mesa y cuatro sillas. En el armario hay pan blan-
co y queso, y en un pequeño asador hay un pollo medio asado.
- 7-Habitación vacía.
- 8-En esta habitación hay un cofre con platos de latón oxidados. Una tirada
de ^{Buscar} Descubrir revelará a los PJ un doble fondo en el cofre en el cual
hay 4000 peniques.
- 9-Mazmorra central. Hay 6 hombres-halcón con espadas anchas. Hay cinco pe-
queños calabozos y, en cada uno, hay 1 guerrero muerto de inanición.
Cuando los PJ les den la espalda, los muertos se levantan y atacarán
al grupo por sorpresa (ver reglas de bonificador al ataque)
- 10-Dos hombres-halcón obligan a trabajar forjando armas mágicas a un
herrero. Los PJ podrán atacar primero. Al vencerlos, el herrero dirá
a los PJ: "Me llamó Torkbegouk, y soy el herrero que iba con el grupo
de Zarlagoth. Esas cosas me obligaron a trabajar para ellos. Su jefe,
llamado Boudar, me dijo que si no lo hacía mataría a mi hijo Karl"
Después de decir esto, entregará a cada PJ una alabarda mágica que
hace 4D6 de daño y 6D6 al empalar. PA:20. Posibilidades Básicas:30%
- 11-Dispensa. La vigila un hombre-halcón.
- 12-Almacén. Hay 25 cajas llenas de alabardas mágicas. Las vigilan constan-
temente 10 hombres halcón.
- 13-Escaleras. Suben al 1º piso. Están vigiladas por 2 hombres-halcón.

MAZMORRAS

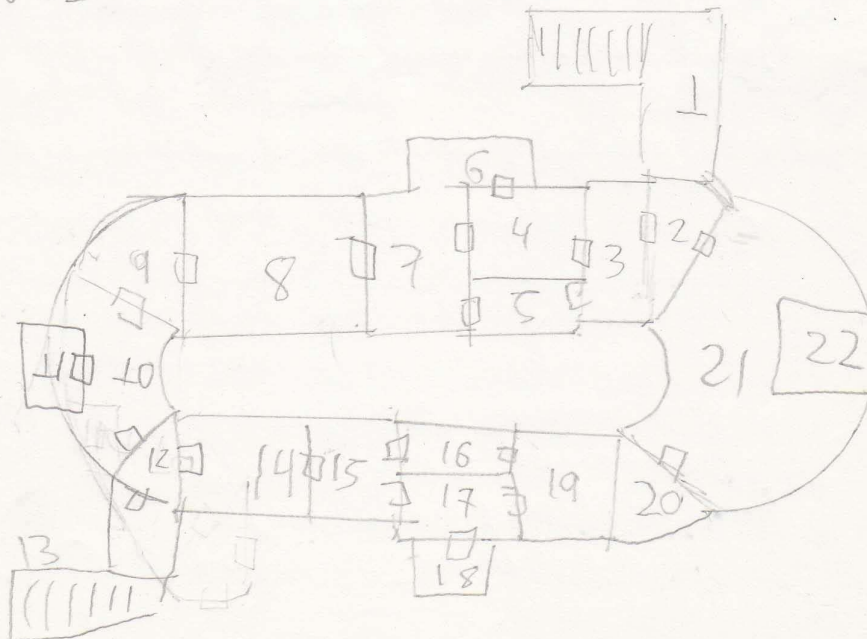


3-MAS PROBLEMAS

1-Escalera. Acaba en una habitación rectangular. En ella hay un armario y dentro una gran joya. DADA PARA EL MASTER: Dentro del rubí Hay un espíritu de conjuros que hará un combate espiritual contra el PJ que haya cogido la joya. Dará sus conjuros si se le vence y la joya desaparecerá. Si ~~se~~ ~~le~~ posee a algun PJ el cuerpo quedará como una planta hasta que se le exorcice.



NIVEL 1



2-Es una bodega, está llena de pequeños barriles. Hay 10 barriles de vino.

NOTA PARA EL MASTER: El vino, en realidad está envenenado, y posee un veneno POT 10, que hace, si no se hace una tirada de CON contra POT, morir en 3D20 horas, y hace perder un 15% en las habilidades. Si hay una tirada exitosa, solo perderá un 5% durante dichas horas.

3-Es un laboratorio. En el hay una mesa y un armario. Encima de la mesa hay varios recipientes de cristal vacíos. En el armario hay 10 frasquitos de cristal sin etiqueta de diferentes colores.

Poción color azul-Poción curativa (1D8) regenera solo en 1 localización.

Poción color rojo-Poción curativa. Regenera todos los puntos de golpe de todas las localizaciones.

Poción color marrón-Veneno POT 6

Poción color azul-Veneno POT 8

Poción color verde-Veneno POT 10

Poción color amarillo-Somnífero POT 4

Poción color naranja-Somnífero POT 6

Poción color violeta-Somnífero, POT 8

Poción color granate-Somnífero POT 10

Poción color negro-Poción de invisibilidad (10 turnos, tres dosis)

4-Es una especie de enfermería. Si los PJ van allá, curarán todas sus heridas

5-Esta habitación es una especie de cementerio, si los PJ no hacen una tirada exitosa por Escuchar, una araña gigante les atacará desde el techo ganando un +10% en el primer ataque por sorpresa.

6-Esta habitación es un almacén. Dentro de él hay dos perros que atacan nada más ver a los PJ. Al matar a los perros queda al descubierto una pequeña caja. Si los PJ habren la caja verán que está llena de pequeñas probetas.

NOTA PARA EL MASTER: Si algún PJ prueba el contenido de la probeta morirá porque tiene un veneno de tipo mágico.

7-Una habitación llena de libros en lenguajes arcanos.

8-Un almacén lleno de cajas. Dentro de ellas hay alabardas.

NOTA: Si los PJ miran el contenido de las cajas, dos hombres-halcon con espadas largas les atacarán por la espalda, ganando un 10% en el primer asalto.

9-En el centro de la habitación hay una mesa con un pergamino. En el pergamino pone "La oscuridad destruirá a la luz, si la luz no destruye a la oscuridad"

10-Esta habitación es una sala de entrenamiento en combate cuerpo a cuerpo. Hay diversas piezas de armaduras de entrenamiento y varios instrumentos. En ese preciso momento aparece por una puerta situada en el centro de la habitación, un hombre corpulento y con un garrote troll. Atacará al PJ menos poderoso.

11-Sala de armas. Esta sala está llena de lanzas y de espadas largas. También hay un cofre con 4000 peniques.

12-Hay un yunque con una espada dorada clavada. La espada es de oro puro y lleva clavada rubíes y es valorada (previa tirada exitosa por Valorar Objetos) en 25000p.

NOTA PARA EL MASTER: ESTA ESPADA ES LA ÚNICA QUE PUEDE DESTRUIR EL CRISTAL MÁGICO. ADEMÁS AUMENTA 10 PM AL PJ QUE LA COJA.

13-Escaleras. En ellas hay dos hombres-halcón que llevan alabardas.

14-Es la capilla del castillo-templo. Dentro de ella hay 6 hombres-halcón; dos llevan alabardas, dos lanzas y dos lanzas largas.

15-Dos hombres-halcón con alabardas custodian una poción.

NOTA PARA EL MASTER: La poción es un veneno de POT 4

16-Un cofre en medio de la habitación. Al acercarse los PJ aparecerá un esqueleto con alabarda.

17-Cocina. Hay varios trozos de pan y un poco de queso enmohecido.

18-Sala del tesoro. Está lleno de objetos valiosos. Hay 500000p, pero como máximo, los PJ pueden coger cada uno 20000p. por el peso que resulte llevarlo.

19-Pequeña sala de tortura. Hay varios cadáveres atados, y solo un personaje que vive, el hijo de Torkbegouth, Karl. Le vigilan tres hombres-halcón armados con lanzas largas.

20-Un pequeño santuario. En medio de la habitación hay un altar. Hay un hombre-halcón con una espada larga.

21-Es la sala de entrenamiento de tiro. Hay 4 hombres-halcón con ballestas repetidoras.

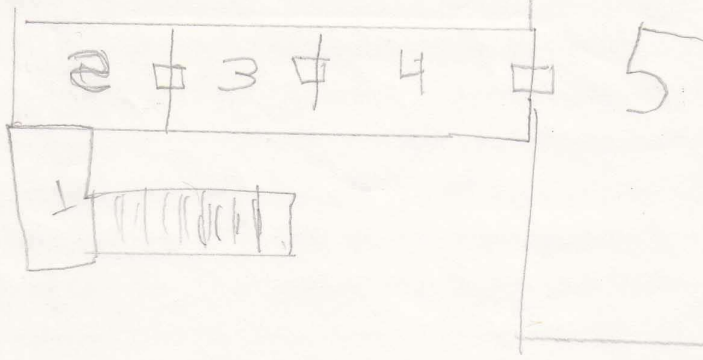
22-Sala de almacén de armas. Hay varios armarios llenos de ballestas repetidoras y cargadores. Y... a disposición de los PJ!

4-LA ÚLTIMA BATALLA

1-Las escaleras llevan a un pasillo. En él hay 3 hombres-halcón con espadas largas. Hay también un cofre en el fondo del pasillo. Al abrirlo los PJ encontrarán 500p, 1 telémetro y 1 lupa.

2-3-4 Alojamientos de los hombres-halcón. En cada habitación hay 1 armario y en este hay 1 bolsa con 500p. En cada habitación hay 4 hombres-halcón con espadas largas.

NIVEL 2



<http://runequestredux.blogspot.com.es>

5-SABA DEL TRONO-Grandiosa habitación cuadrada. Casi al fondo hay un trono de oro valorado en 20000openiques, en el cual está sentado Bovdar, señor de los halcones. "Me habeis causado muchos problemas" dice a los PJ'S "Pero eso pronto acabará. Cuando acabe con vosotros conquistaré Glo-rantha". Bovdar hace un señal y aparecen 30 hombres halcón con una alabarda en cada mano. Si se les vence, Bovdar atacará con una manodoble de color negro. *Encima del Trono hay una gran esfera que brilla. Parece que emana mucho poder*
 NOTA PARA EL MASTER: En este lugar, los PJ no podran utilizar magia, pero sus enemigos sí. Bovdar será invulnerable hasta que con la espada dorada, se destruya la esfera del poder que hay. Cualquier intento de destrozarla, hará que el arma se desintegre. Si algun PJ toca la bola, se convertirá en un hombre-halcón a las ordenes de Bovdar. Solo se podrá decir a los PJ'S que encima del trono hay una esfera de color verde.

5-IMPREVISIBLE FINAL

Si los PJ consiguen vencer a Bovdar, y desbaratar todos sus planes, podran abrir las puertas que hay detras del trono y dirigirse a cobrar la recompensa en Crístalmay, donde se les curará las heridas y se les dará cobijo durante un tiempo. Por fin, gracias a los PJ'S, han acabado con los planes del Señor de los Halcones.

6-RECOMPENSAS

- +5 puntos magicos por acabar con lajoya
- +10% en armas por derrotar a los hombres-halcón
- +5 puntos mágicos por derrotar a Bovdar
- +1 conjuro por agradecimiento de los DIOSES.

LISTA DE PNJ'S

HOMBRES-HALCON

FUE 20, CON, 20, TAM, 20; INT -, PER -, DES 20, ASP 6.

PV:20 PF:40 Mov. 3/7 volando.

LOCALIZACION	C.C.	PROYECTILES	PTOS
Pierna D.	01-03	01-02	7/7
Pierna I.	04-06	03-04,	7/7
Abdomen	07-10	05-08	7/7
Ala D.	11-13	09-11	7/8
Ala I.	14-16	12-14	7/8
Brazo D.	17	15-16	7/6
Brazo I.	18	17-18	7/6
Pecho	19	19	7/9
Cabeza	20	20	7/7



ATAQUE

ARMA	MR	AT%	DAÑO ?	DET%	PA
Alabarda	1	65	4D6	65	20
Ballesta repetidora	1	75	1D6+4	70	10
Espada ancha	2	70	1D8+4	70	20
Daga,	1	70	1D4+4	70	20
Guadaña	1	70	2D6+2	70	20
Lanza larga	1	55	1D10+3	55	20

HABILIDADES: Agilidad +7, Comunicación -10, Buscar 65%, Escuchar 55%, Otear 90%

Rastrear 80%, Deslizarse/volar en silencio 100%, Escondarse 60%

Armadura: Cota de malla.

Habilidades especiales: Inmune a conjuros.

NOTAS: Todas sus armaa son magicas, por eso tienen diferentes MR, PA, y daños.

Sus alabardas, cuando empalan, hacen 6D6 y pueden llevarlas en una sola mano. Los hombres-halcón son inmunes a venenos y a enfermedades.

GUERREROS MUERTOS-VIVIENTES

FUE 18, CON 18, TAM 18, INT 12, PER -, DES 18, ASP 8.

PV:15 PF:30

LOCALIZACION	C.C.	PROYECT	PTOS.
Pierna D	01-04	01-03	5/5
Pierna I	05-08	04-06	5/5
Abdomen	09-11	07-10	5/5
Pecho	12	11-15	5/6
Brazo D	13-15	16-17	5/4
Brazo I	16-18	18-19	5/4
Cabeza	19-20	20	5/5

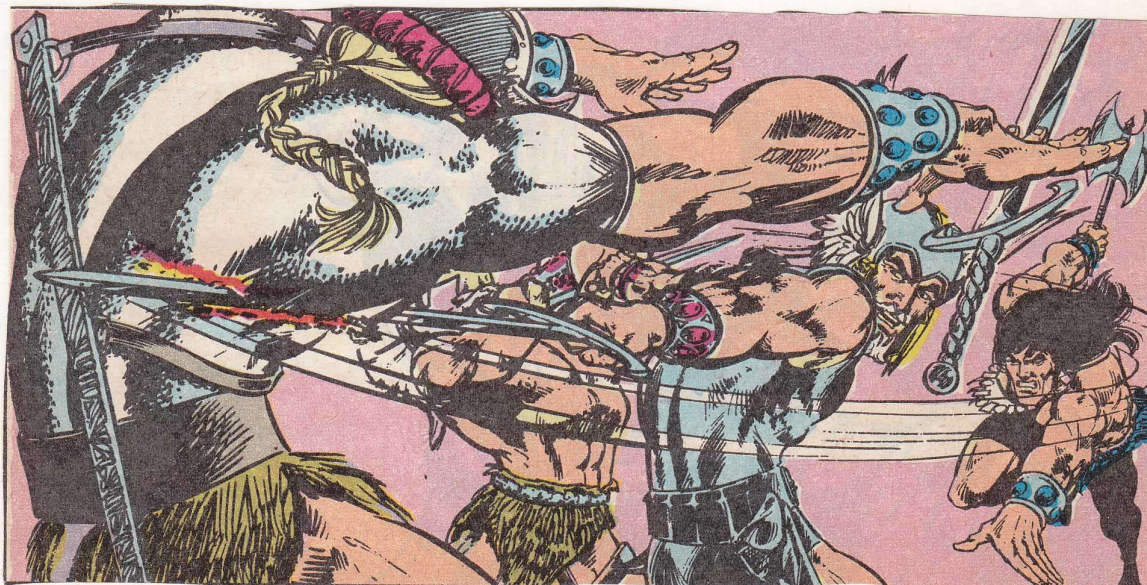
ATAQUE

ARMA	AT%	DAÑO	DT%	PTOS
Espada doble				
puño	65%	1D10+2	55	12
Garra	45%	1D8	35	4

HABILIDADES:Esquivar:60%,Deslizarse en silencio:100%

POSESIONES:sus armas,su armadura y cada uno una bolsa con 100peniques.

ARMADURA:cota de anillos(5ptos de armadura)



LISTA DE PNJ

ESPIRITU DE CONJUROS

INT:8 PER:13

CONJUROS:Confusión(2ptos),Control especies(1pto),Dardo veloz(1pto),Luz (1pto)
Ordenar especies(2 Ptos) y Relampago(1pto)

HABILIDADES:Lanzar conjuros100%

TORKBEGOUTH,EL HERRERO

FUE:14;CON:16;TAM:10;INT:12;PER:12;DES:12;ASP:12

PG:15 PM:12 PG:24

LOCALIZACIÓN	E.C.	Proyec..	Ptos.
Pierna D	01-03	01-02	3/3
Pierna I	04-06	03-04	3/3
Abdomen	07-10	06-08	3/4
Pecho	11-14	09-13	3/5
Brazo D	15-16	14-15	3/4
Brazo I	17-18	16-17	3/4
Cabeza	19-20	18-20	3/5

ARMA	AT%	DAÑO	DET%	PA
Alabarda	45	4D6	40	20

HABILIDADES:Agilidad +2,Buscar:35,Escuchar 35;Deslizarse en Silencio 55.
Conjuros:Magia espiritual 65%.Confusión.

ARMADURA:3ptos de cuero.

ARAÑA GIGANTE

FUE:16;CON:18;TAM:24;INT:3;PER:14;DES:19

PG:20 PF:40 PM:14

LOCALIZACION	CC	PROYEC.	PTOS
PATA TD	01	01	3/ 4
PATA TI	02	02	3/4
PATA ID	03	03	3/4
PATA II	04	04	3/4
ABDOMEN	05-08	05-11	3/9
PATA CD	09-10	12	3/4
Pata CI	11-12	13	3/4
PATA DD	13-14	14	3/4
PATA DI	15-16	15	3/4
CABEZA	17-20	16-20	3/7

ATAQUE

ARMA	AT%	MR	DAÑO
Mordisco	70	5	2D6 y veneno POT 12

ARMADURA:3 p de piel. HABILIDADES:ESQUIVAR 36

LISTA DE PNJ

PERRO

FUE:15;CON:11;TAM:10;INT:8;PER:11;DES:17

PG:11 PF:22

LOCALIZACION	CC	PROYEC	PTOS
PATA TD	01-02	01-02	2/3
PATA TI	03-04	03-04	2/3
CUARTOS T	05-07	05-09	2/5
CUARTOS D	08-10	10-14	2/5
PATA DD	11-13	15-16	2/3
PATA DI	14-16	17-18.	2/3
CABEZA	17-20	19-20	2/4

ATAQUE

ARMA AT% MR DAÑO

Mordisco 45 2 1D8

HABILIDADES:Esquivar 50,Rastrear 90.

ARMADURA :2ptos de piel

TYRGOK,EL ENTRENADOR

FUE:18,CON:16;TAM:15;INT:14;PER:13;DES:15

PG:25 Pf:50 PM:13

LOCALIZACION	CC	PROYEC	PTOS
PIERNA D	01-03	01-02	5/5
PIERNA I	04-06	03-04	5/5
ABDOMEN	07-10	05-08	5/7
PECHO	11-14	09-13	5/7
BRAZO D	15-16	14-15	5/5
BRAZO I	17-18	16-17	5/5
CABEZA	19-20	18-20	5/8

ATAQUE

ARMA AT% DAÑO DET% MR PA

Garrote

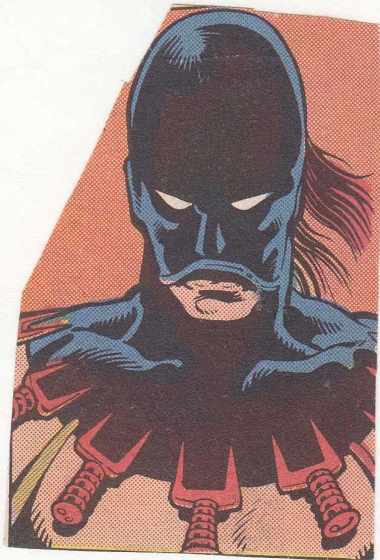
Troll 65 3D8 40 3 20

ARMADURA:COTA DE ANILLOS 5 ptos.

HABILIDADES:Esquivar 50,Entrenar:80,Deslizarse en silencio55%

MAGIA:Divina-Caotica 55% .Relampago3

POSESIONES:1 bolsa con 1000p.,sus armas y una linterna.



LISTA DE PNJ

FUE:12,TAM:13,DES:11 PM:8

LOCALIZACION CC PROYEC PTOS

PIERNA D	01-04	01-03	1
PIERNA I	05-08	04-06	1
ABDOMEN	09-11	07-10	1
PECHO	12	11-15	1
BRAZO D	13-15	16-17	1
BRAZO I	16-18	18-19	1
CABEZA	19-20	20	1

ATAQUE

ARMA	AT%	DAÑO	DET	MR
Alabarda 35		3D6	25	4

HABILIDADES:ESQUIVAR 55

ARMADURA:Cuirbuilli(3 PTOS)

KARL, HIJO DE TORKBEGOUTH

FUE:13;CON:13;TAM:10;INT:12;PER:13;DES:11;ASP:13

LOCALIZACION CC PROYEC PTOS

PIERNA D	01-03	01-02	3
PIERNA I	04-06	03-04	3
ABDOMEN	07-10	05-08	4
PECHO	11-14	09-13	4
BRAZO D	15-16	14-15	3
BRAZO I	17-18	16-17	3
CABEZA	19-20	18-20	5

PG:10 PF:20 PM:13

ATAQUE

ARMA	MR	AT%	DAÑO	DET%
ALABARDA 1	35		3D6	25

ARMADURA:2 p de cuero

HABILIDADES:ESQUIVAR 30;DESLIZARSE EN SILENCIO 45

BOVDAR, EL SEÑOR DE LOS HALCONES

<http://runequestredux.blogspot.com.es>

Horrorosa criatura, medio humana, medio halcón, puede revertir su forma a halcón gigante.

FORMA HUMANA-HALCON

FUE 25, CON 25, TAM 25, INT 19, PER 20, DES 20, ASP 8.

PV:50 PF:100 PM:20 Bonificador al daño:+2D6 MOV:3/6 volando

LOCALIZACION	C.C.	PROYECTO	PTOS	555
Pierna D.	01-03	01-02	9/10	
Pierna I.	04-06	03-04	9/10	
Abdomen	07-08	05-08	9/12	
Ala D.	09-12	09-10	9/12	
Ala I.	13-16	11-12	9/12	
Brazo D.	17	14-15	9/12	
Brazo I.	18	16-17	9/12	
Pecho	19	18-19	9/15	
Cabeza	20	202	9/15	

ARMA	AT%	DAÑO	DET%	PA
Manodoble maldita	85%	2D20	75%	Irrompible

HABILIDADES: Buscar 95%, Escuchar 95%, Esquivar 75%, Deslizarse/Volar en silencio 90%, Ocultarse 90%.

Armadura: cotaza.

Habilidades especiales: Se puede transformar en halcón gigante y atacar en el mismo asalto.

NOTA: Al morir su armadura y su espada desaparecerá y su cuerpo se transformará en cenizas.

POSESIONES: 1 bolsa con 5000 peniques.

FORMA DE HALCON GIGANTE

LOCALIZACION	C.C.	PROYECTO	PTOS
Cuerpo	01-16	01-L6	9/40
Cabeza	17-20	17-20	9/30

FUE 70, CON 70, TAM 60, INT 19, PER 20, DES 70, ASP 8 MOV:3/10 volando

ATAQUE

ARMA	AT%	MR	DET%	DAÑO
Garra D	70	2	---	5D4+2D8
Garra I	70	2	---	5D4+2D8
Picotazo	70	2	---	4D6+2D8

Armadura: 8 ptos de piel.

HABILIDADES: Esquivar 70%

NOTAS: Es invulnerable hasta que se destruya la joya.