

# EL VALLE DE LA NIEBLA

*Este módulo no oficial para Runequest básico está diseñado para ser arbitrado a 4 ó 6 jugadores, dependiendo de su experiencia. Aunque el módulo no entraña mucha complicación es preferible que los porcentajes en armas sean algo altos. Es aconsejable también que entre los aventureros haya algún mago, clérigo u otro PJ que destaque por su PER. En principio la partida está pensada como aventura de transición entre dos módulos más extensos o bien como módulo "corto". Los lugares geográficos pueden ser fácilmente cambiados para adaptarlos a cualquier "Mundo", aunque yo lo haya ambientado en Glorantha.*

## Introducción

Nos encontramos en el segundo milenio de la Tercera Edad, la "Estación de la Tierra" toca ya a su fin y los días cortos y las noches interminables dan paso a las tempestades y las nieves que traen los "Demonios del hielo" y de la "noche". Comienza de nuevo la "Estación de la Oscuridad".

El viajar se hace penoso y la fatiga, frío y demás inclemencias azotan a un grupo de aventureros que viaja por el norte de la península de Elamle, en el continente de PALMA-TELA, hacia una región llamada Einar, al noroeste de dicha península. Faltan pocas jornadas para llegar a su ansiado destino y un único valle les separa del "Valle de la Niebla". Al llegar a la entrada del escondido valle una niebla espesa comienza a envolver a los aventureros, que cada vez avanzan por el pequeño sendero con más dificultad. La humedad cala los huesos y oxida las armas; ciertamente no hace un día como para acampar al raso. A lo lejos únicamente se oye el aullar quejumbroso de los lobos. El lugar es poco acogedor y la senda comienza a volverse tenebrosa; un lugar para pasar la noche a cubierto junto a un buen fuego parece un lujo que para ellos no puede existir.

## Una casa en la niebla

Cuando los viajeros llevan poco más de media hora de camino por el valle y las luces del ocaso empiezan a desaparecer dando

paso a la noche, ya prácticamente decididos a refugiarse debajo de algún árbol, los PJ podrán percibir una luz no muy lejos. Al acercarse distinguirán entre la niebla la oscura forma de una construcción entre granja y fortaleza, rodeada por un solido muro que la rodea por entero. Una tirada exitosa en "Conocimiento humano" les revelará que se trata de una construcción típica de la región de Einar donde habitan pueblos bárbaros. Así pues, no se encuentran tan lejos de su destino.

La niebla parece descender dejando ver un enorme caserón de dos plantas, en el que destaca una luz en una de las ventanas de la planta superior. Una tirada por "Otear" revelará la presencia de una silueta "aparentemente humana" (un resultado crítico podrá identificar la silueta como la de una "dama"). Los PJ podrán comprobar que la verja que sirve como entrada a la propiedad está abierta. Al abrirla, se romperá el silencio de la noche con el chirrido quejumbroso de unas bisagras maltratadas por la humedad.

Al llegar al umbral de la puerta principal, los aventureros oirán como si alguien descorriera cerrojos y aldabas de la puerta, abriéndose ésta un trecho y asomándose por la abertura el rostro iluminado de un viejo de aspecto un tanto desagradable. Se trata de Ben Dorenforth, un verdadero "granuja". Primero se quedará observando un momento a los "viajeros" pero en seguida les dejará pasar, pa-

sando de una expresión de desconfianza a una de inusitada amabilidad y cordialidad casi molesta. A partir de este momento el viejo comenzará a parlotear sin dejar responder a los "pobres" PJ que seguramente no se esparaban este recibimiento. El Rune-Máster deberá intercalar alguna frase como: "... os estaba esperando hace varios días...", "...conservo vuestro 'ejemplar' perfectamente...", "... supongo que estaréis deseosos de verlo..." y cualquier otra frase que haga sembrar la duda en los jugadores. Evidentemente, nuestros amigos están siendo confundidos con otras personas. ¿Pero con quién? Y además, ¿Qué es lo que pretende el viejo Dorenforth?

## Un plan

Se trata nada más y nada menos que de venderle a los PJ una mujer Vampiro, lo que no deja de ser un tanto embarazoso en un mundo donde se supone que los vampiros existen. Pero en este caso, el Vampiro no es nada auténtico. Se trata de la sobrina del viejo, Zoy Dorenforth, que es en realidad la verdadera dueña de la casa y las propiedades que la rodean. El caso es que su tío Ben se está aprovechando del cariño que siente su sobrina hacia él para que sea cómplice de sus "turbios" asuntos. Pero hay algo más, y es aquí cuando entran los PJ. Ben mandó un mensaje a un famosos hombre de ciencia, sanador de profesión y gran estudioso de la

anatomía de los seres extraños entre los cuales se encuentran los vampiros. Como es natural, en él le comunica que tiene un "artículo" que si le interesa puede conseguir por una "razonable" suma. Así pues, el sabio, que responde al nombre de Rabín "El Erudito" debería acudir a la granja con el propósito de adquirir el vampiro. Lo que él no sabe, y los PJ tampoco, es que el viejo quiere quedarse con el dinero y además de no dar al falso vampiro. Por lo tanto, su plan es eliminar al sabio y su comitiva y dejarlos sin un penique (de hecho, los PJ se han adelantado en un día al verdadero sabio y sus acompañantes).

### Una larga noche

Una vez nuestros PJ hayan pasado al interior del caserón tienen dos opciones. La primera consiste en seguirle la corriente al viejo. Lo conseguirán pasando algunas tiradas por elocuencia, pudiendo conceder bonus si las explicaciones son ingeniosas o si alguno de los PJ tiene conocimientos que le den una cierta cultura. Si no pasan las tiradas es posible que Ben se percate de la falsedad de sus invitados y el resultado será el mismo que si dan a conocer su verdadera identidad.

La segunda opción es darse a conocer como unos viajeros que únicamente buscaban un lugar donde guarecerse de las inclemencias del tiempo y no tienen nada que ver con la persona que dice que espera tan ansiosamente.

La reacción de su "anfitrión" también variará según los acontecimientos. Si le siguen la corriente y no se da cuenta de nada, llegará incluso a enseñarles al "terrible" vampiro, hablará continuamente de los riesgos que corrieron él y sus criados para capturarlo y como con un pócima de su propia invención lo tiene en un estado letárgico y totalmente seguro para todos los presentes.

Por el contrario, si los personajes son descubiertos o ellos mismos se dan a conocer, la cordialidad del viejo se tornará algo más fría, aunque intentará disimular; tirada por Otear para saber si los PJ notan algo extraño en su nuevo comportamiento. Temiendo por sus "intereses" interará acabar con sus "molestos huéspedes" de una manera un tanto sutil, utilizando un fuerte narcótico camuflado en el vino que tomen durante la cena (felicidades a los PJ abstemios). Todo aquel que beba de él deberá, al cabo de 1D3 horas, tirar en la tabla de resistencia por su constitución contra la POT del breva que es de 10 (vaya con el vinillo de los bárbaros...). Si aguanta alguien el narcótico, solamente se le penalizarán todas sus acciones con un 10% durante un par de horas. Los que no lo aguanten, dormirán profundamente durante 2D6 horas, pero si alguien le intenta mantener despierto, recibirá un malus de 20% en sus acciones y se quedará dormido en el primer momento de tranquilidad que tenga y no pase una tirada de nuevo contra la POT de la droga.

Si se duermen todos los PJ, a eso de la media noche serán vilmente masacrados por Ben Dorenforth y sus criados: Forthir, un verdarero gigante con forma simiesca, y Agirth, una "sabandija" de mucho cuidado.

### El caserón

La propiedad Dorenforth está constituida por la casa y varios cientos de acres de terreno, buenos sobre todo para la caza. La

construcción no tiene más de veinte años, aunque su aspecto por la noche y con la niebla no es nada alentador. La casa está rodeada por un muro exterior de dos metros de ancho y de un grosor nada despreciable que garantiza en cierto modo la fácil defensa de la propiedad. La segunda planta de la construcción es en su mayor parte una terraza con almenas de metro y medio.

En su interior tampoco se respira mucha tranquilidad. La decoración es un tanto sobria y rústica, propiedad que normalmente caracteriza a las viviendas bárbaras. Si los PJ realizan con éxito una tirada de conocimiento humano, podrán percatarse de que en general todas las habitaciones, tanto las de los invitados como el resto de la casa están muy limpias, y que en algunos momentos parecen tener un toque femenino. Esta averiguación puede relacionarse con haber visto a la figura de la ventana cuando llegaron al caserón horas antes.

#### Las Habitaciones

Aparte de las de los criados, la del féretro con la chica y la de Ben, no tienen nada en especial, a no ser lo bien cuidadas y limpias que se encuentran. En los aposentos de los criados únicamente hay un par de camastros donde duermen y un armario donde guardan sus pertenencias, que consisten en un par de bolsas con unos 50 peniques entre las dos, una daga especialmente ornamentada por valor (si se pasa la tirada de valorar objetos) de 500 peniques y un frasco de cristal cuidadosamente envuelto y que es el narcótico que les van a dar con el vino.

La habitación del féretro es donde se encuentra la supuesta vampira, por ello está ambientada conforme a su contenido: candelabros que iluminan tenuemente la estancia, cortinas oscuras, etc...

Por último, la habitación de Ben es la más lujosa y la que guarda un mayor misterio, ya que en su interior hay un cofre aparentemente lleno de ropa y otros objetos sin valor... pero con una tirada por buscar se nota un pequeño botón que pone en marcha un mecanismo que deja al descubierto un doble fondo lleno de los frutos de los saqueos, robos y "negocios" de su dilatada carrera delictiva. Se puede valorar el tesoro en 15000 peniques entre joyas y monedas de oro.

### El salón

Una gran chimenea y numerosos trofeos de caza adornando las paredes son la nota predominante en este lugar que, a pesar del calor del fuego, no parece acogedor. Si algún PJ supera una tirada por Otear, podrá percatarse de unos soportes de las paredes que es muy probable sirvieran para sostener armas que adornaban el salón (el tío Ben no da muchas oportunidades...)

#### El establo

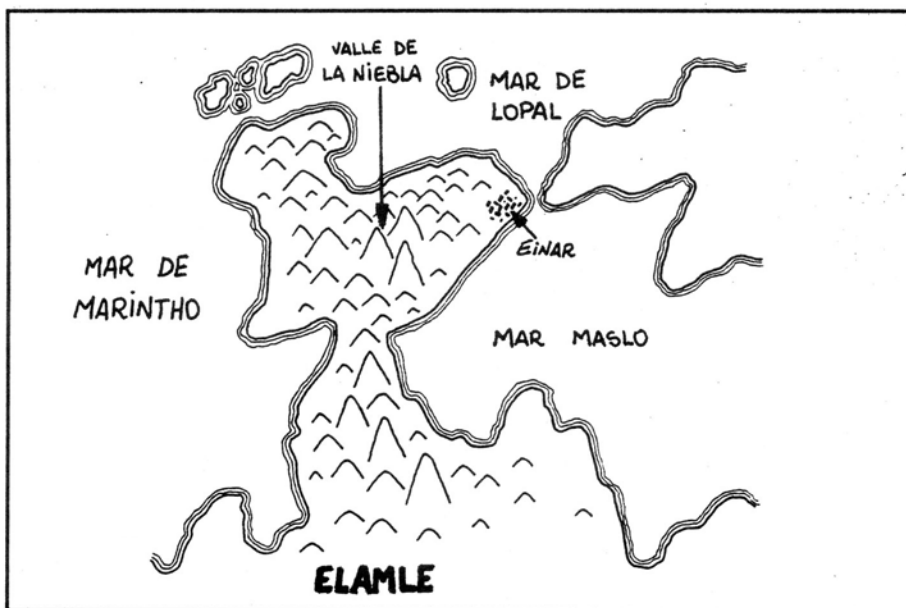
Aparte de los caballos de los aventureros, hay también otros cuatro caballos más. Es aquí donde se herraban los caballos y se arreglaban las herramientas. Es por eso que hay una pequeña fragua que está en desuso. El cobertizo

No se abre casi nunca y la puerta está algo atascada. En su interior se pueden encontrar, aparte de telarañas y polvo, un par de azadas, una hacha de mano un tanto oxidada, una sierra y otras herramientas, así como cuatro trampas de caza, una para osos (1D8 +2 de daño) y tres para lobos (1D6 +1 de daño).

### Una visita inesperada

Es medianoche, y por si no hubiera bastante con las historias de vampiros y con unos granujas esperando a que los PJ se duerman para acabar con ellos, comienzan a ocurrir cosas extrañas. Mientras están acabando de cenar (pronto empezará a hacer efecto la droga), si se pasa una tirada de escuchar se notará que los caballos están inquietos. Si alguien se dirige a los establos, podrá intentar calmar a los caballos (pasando una tirada de equitación) pero no podrá saber la causa; la noche es oscura y la niebla parece que durará toda la noche. La visibilidad en el exterior de la casa es de unos cinco metros.

Lo que se avecina es fácil de explicar: "Alcaudón", un terrible salteador, jefe de una banda de malhechores, enterado de que el viejo Ben Dorenforth posee una gran fortuna escondida en la casa, va a intentar esa misma noche conseguir tan preciado oro. Su plan es infiltrarse en la casa e ir asesinando uno a uno sus ocupantes para, con una señal combinada de antemano, avisar al resto de su banda. De hecho dos de sus hombres se esconderán en el establo para evitar que



nadie huya en busca de socorro. Mientras, él en persona se ocupará de eliminar uno a uno los de la casa y de localizar el codiciado tesoro.

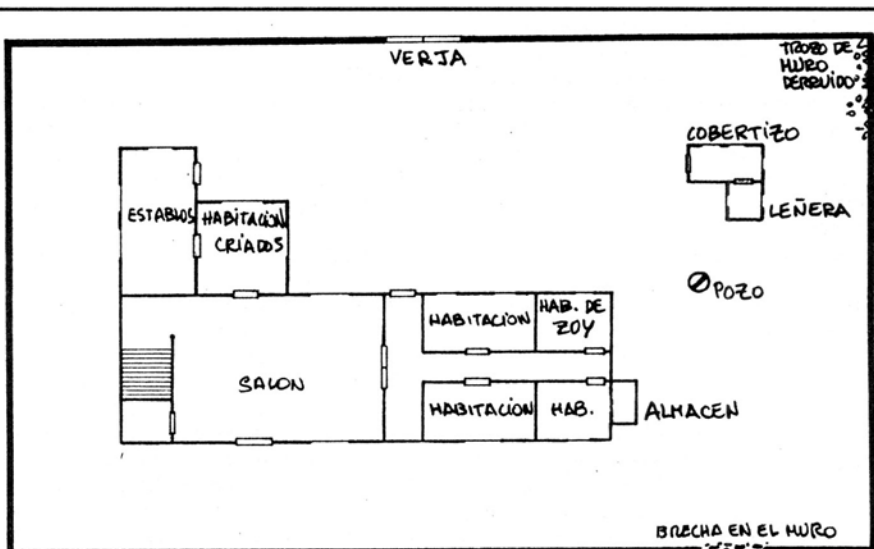
A partir del incidente del establo, los acontecimientos se desarrollarán muy deprisa. En el salón, cuando todos estén reunidos, se escuchará un escalofriante y desgarrador grito que helará la sangre de los presentes. Inmediatamente, Ben hechará en falta a Agirth, uno de sus dos criados. El grito parece venir de una habitación contigua a la del salón (o sea, la de los criados). Una vez en ella, la escena es escalofriante, ya que Agirth yace en el suelo de la estancia con el cuello totalmente desgarrado en medio de un charco de sangre. Es ahora cuando el Máster debe intentar crear una atmósfera de misterio. Ante estos sucesos, hasta el mismo Dorenforth estará asustado mandando a su otro criado hacia la segunda planta, donde se encuentra la indefensa Zoy. Mientras, intentará pedir ayuda a los PJ de la mejor manera posible, disculpándose, incluso arrodillándose, además de ofrecerles la bonita suma de 100 peniques a cada uno.



Cuando está rogándoles a los PJ, el viejo será interrumpido por el inconfundible ruido de un cuerpo muerto al caer al suelo. El sonido parece venir de la habitación del féretro donde está la muchacha, que empezará a gritar como una histérica. Cuando los PJ lleguen a la habitación, se encontrarán a la muchacha llorando sentada en el féretro, mientras contempla el cuerpo degollado de Dorenforth.

A estas alturas, "Alcaudón" ya estará escondido en la habitación de Ben y habrá atrancado la puerta para ganar tiempo. Su plan es esconderse en un armario dejando las ventanas de la habitación abiertas para hacer creer que ha saltado fuera y atraer a los PJ al exterior, donde sus hombres puedan dar buena cuenta de ellos.

El desarrollo de la aventura dependerá a partir de este momento de la habilidad de los personajes para salir de este berenjal. De hecho, en el caso de descubrir y eliminar al jefe de la banda de salteadores, existirá un 60% de posibilidades de que los bandidos salgan corriendo, lo que se verá ampliado en un 10% por cada bandido muerto o fuera de



PLANTA BAJA



2ª PLANTA

combate. La tirada sólo se debe hacer una vez, y si los salteadores deciden quedarse será hasta la muerte. Por cada PJ muerto o fuera de combate se restará un 10% a la tirada anterior.

#### El final

Si en el transcurso de la lucha muere Ben Dorenforth, éste querrá revelar el lugar donde se encuentra el tesoro a su sobrina Zoy, y le pedirá perdón totalmente arrepentido de su vida anterior. Si no ha sobrevivido tampoco la muchacha, será al PJ que haya

notado más comprensivo, al que le contará el asunto del dinero escondido.

Al amanecer, si alguno de ellos puede llegar a verlo, los PJ oirán ruido de caballos y voces llamando al viejo Ben. Se trata del famoso Rabín el "Erudito" y tres de sus más aventajados alumnos que vienen por su flamante mujer-vampiro y que miran extrañados a la extraña apariencia de los PJ. Rabín el "Erudito" se dirigirá a todos con un aire imperativo y altanero:

"- ¿Es esta la casa del señor Ben Dorenforth? ¡Bien! ¿Dónde está mi vampiro?..."

Joaquin Ruiz Castro

## PNJ

### Ben Dorenforth

FUE 9 CON 9 TAM 13 INT 17 PER 11 DES 8 ASP 7

P. Mov 3 PG 11 PF 16 PM 11

Pierna derecha 0/4

Pierna izquierda 0/4

Abdomen 0/4

Pecho 0/5

Brazo izquierdo 0/3

Brazo derecho 0/3

Cabeza 0/4

Arma	MR	A%	Daño	D%	PA
Daga	9	45%	1D4+2	25%	6
Espada Larga	8	65%	1D8+1	50%	10

Magia: Espiritual (50%). Hechizos: Curación 2, Fanatismo

Habilidades: Habla Fluida 45%, Oratoria 85%, Escuchar 70%, Buscar 50%, Otear 80%, Esconderse 75%, Conocimiento Humano 60%, Conocimiento del mundo 70%

Posesiones: Ropa normal, una espada larga, bolsa con 15 peniques



**Zoy (18 años)**

FUE 9 CON 10 TAM 10 INT 13 PER 12 DES 15 ASP 18

P. Mov 3 PG 10 PF 18 PM 12

Pierna derecha 0/4

Pierna izquierda 0/4

Abdomen 0/4

Pecho 0/5

Brazo izquierdo 0/3

Brazo derecho 0/3

Cabeza 0/4

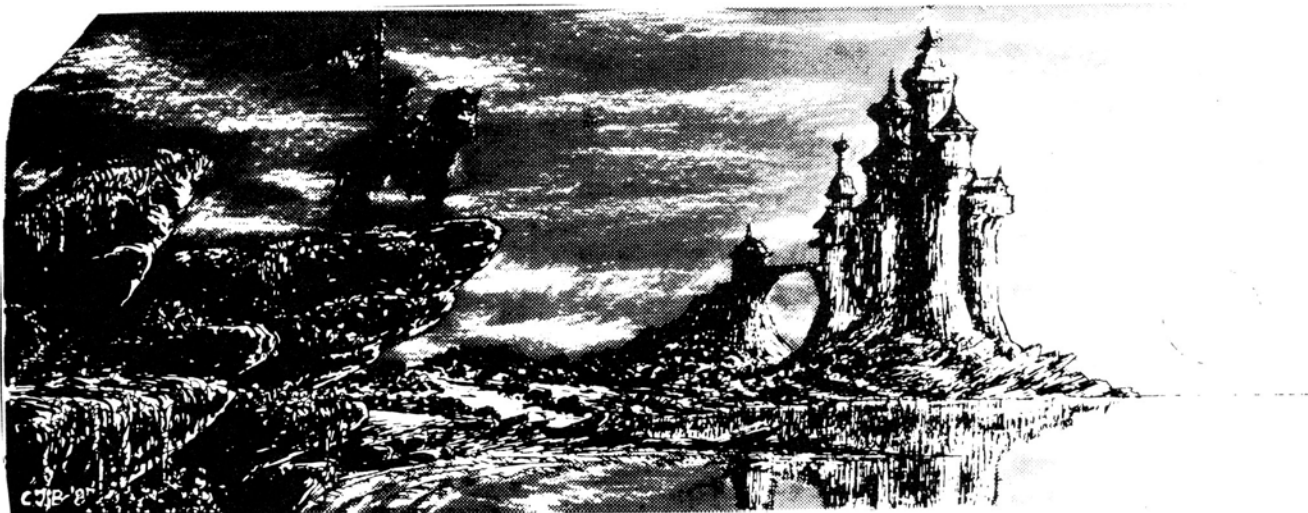
Arma	MR	A%	Daño	D%	PA
Daga	7	50%	1D4+2	35%	6

Daga

Magia: Espiritual (65%). Hechizos: Curación 1, Disrupción

Habilidades: Cantar 40%, Conocimiento Animal 40%, Escuchar 50%, Buscar 45%, Inventar 35%, 1º Auxilios 45%

Posesiones: Una daga (escondida en el fétetro) y un camisón como mortaja



# RuneQuest®

## Juego de Rol de Fantasía



Con RuneQuest, los jugadores crean avatares que exploran un mundo salvaje lleno de magia. Todo el mundo usa conjuros y magia, que a veces son un peligro para los jugadores. Los jugadores pueden lanzar hechizos mortales y pueden usarlos para ellos. En RuneQuest, cada jugador es un héroe, por supuesto, y una cultura de héroes y que aprende las habilidades, los negocios y la forma de vivir de sus padres.



# LA LLAMADA de CTHULHU

Adéntrate en el  
horrible mundo  
de los Mitos de  
Cthulhu...



Juego de Rol en los Mundos de H.P. Lovecraft



**Bandido tipo** (1D10+2 de número que aparecen)

FUE 12 CON 13 TAM 9 INT 11 PER 11 DES 3 ASP 9

P. Mov 3 PG 11 PF 18 PM 11

Pierna derecha 2/4

Pierna izquierda 2/4

Abdomen 2/4

Pecho 2/5

Brazo izquierdo 2/3

Brazo derecho 2/3

Cabeza -/4

Arma	MR	A%	Daño	D%	PA
Daga	9	45%	1D4+2	40%	8
Espada corta	8	50%	1D6+1	-	5

Magia: Espiritual (48%). Confusión

Habilidades: Montar 60%, Escondarse 50%, Desplazarse en silencio 40%, Tregar 80%, Saltar 65%, Rastrear 50%, Ocultar 35%, Escuchar 45%

Posesiones: Sus armas, una bolsa con 3D10 peniques, Ustensilios para hacer fuego, protecciones de cuero duro.

**Alcuadón (41 años)**

FUE 13 CON 12 TAM 10 INT 14 PER 15 DES 17 ASP 16

P. Mov 3 PG 11 PF 18 PM 15

Pierna derecha 3/4

Pierna izquierda 3/4

Abdomen 3/4

Pecho 3/5

Brazo izquierdo 3/3

Brazo derecho 3/3

Cabeza -/4

Arma	MR	A%	Daño	D%	PA
Daga	7	65%	1D4+1D4	50%	8
Espadas Especiales	6	75%	1D6+3+1D4	70%	11

Magia: Espiritual (68%). Hechizos: Confusión, Curación 2

Cuchilla afilada (permanente en las dos espadas), Detectar sustancia (oro),

Habilidades:

Posesiones: Dos espadas con parte de la hoja en forma de sierra. Las lleva en unas fundas adosadas a la espalda. Lleva la daga en la bota derecha. En su cinturón lleva ocultas 3 gemas por valor de 500 peniques cada una.

**Agirth (38 años)**

FUE 10 CON 12 TAM 13 INT 16 PER 10 DES 13 ASP 11

P. Mov 3 PG 13 PF 120 PM 10

Pierna derecha 1/5

Pierna izquierda 1/5

Abdomen 1/5

Pecho 1/6

Brazo izquierdo 1/4

Brazo derecho 1/4

Cabeza 1/5

Arma	MR	A%	Daño	D%	PA
Daga	8	45%	1D4+2	30%	8
Espada Corta	7	50%	1D6+1	40%	10

Magia: Espiritual (52%). Hechizos: Protección 1, Disrupción

Habilidades: Lanzar 40%, Escuchar 60%, Escondarse 60%, Deslizarse en silencio 45%, Saltar 35%

Posesiones: Bolsa con 100 peniques, traje de cuero blando y las armas

**Fartrith**

FUE 18 CON 16 TAM 17 INT 5 PER 7 DES 12 ASP 6

P. Mov 3 PG 17 PF 30 PM 7

Pierna derecha 1/6

Pierna izquierda 1/6

Abdomen 1/6

Pecho 1/8

Brazo izquierdo 1/5

Brazo derecho 1/5

Cabeza 1/6

Arma	MR	A%	Daño	D%	PA
Maza Pesada	6	60%	1D10+1D6	45%	10
Puño	7	50%	1D3+1D6	25%	-

Magia: no posee

Habilidades: Montar 45%, Escuchar 60%, Buscar 50%, Arrojar 35%, Deslizarse en silencio 45%

Posesiones: la maza y un jubón de cuero blando

