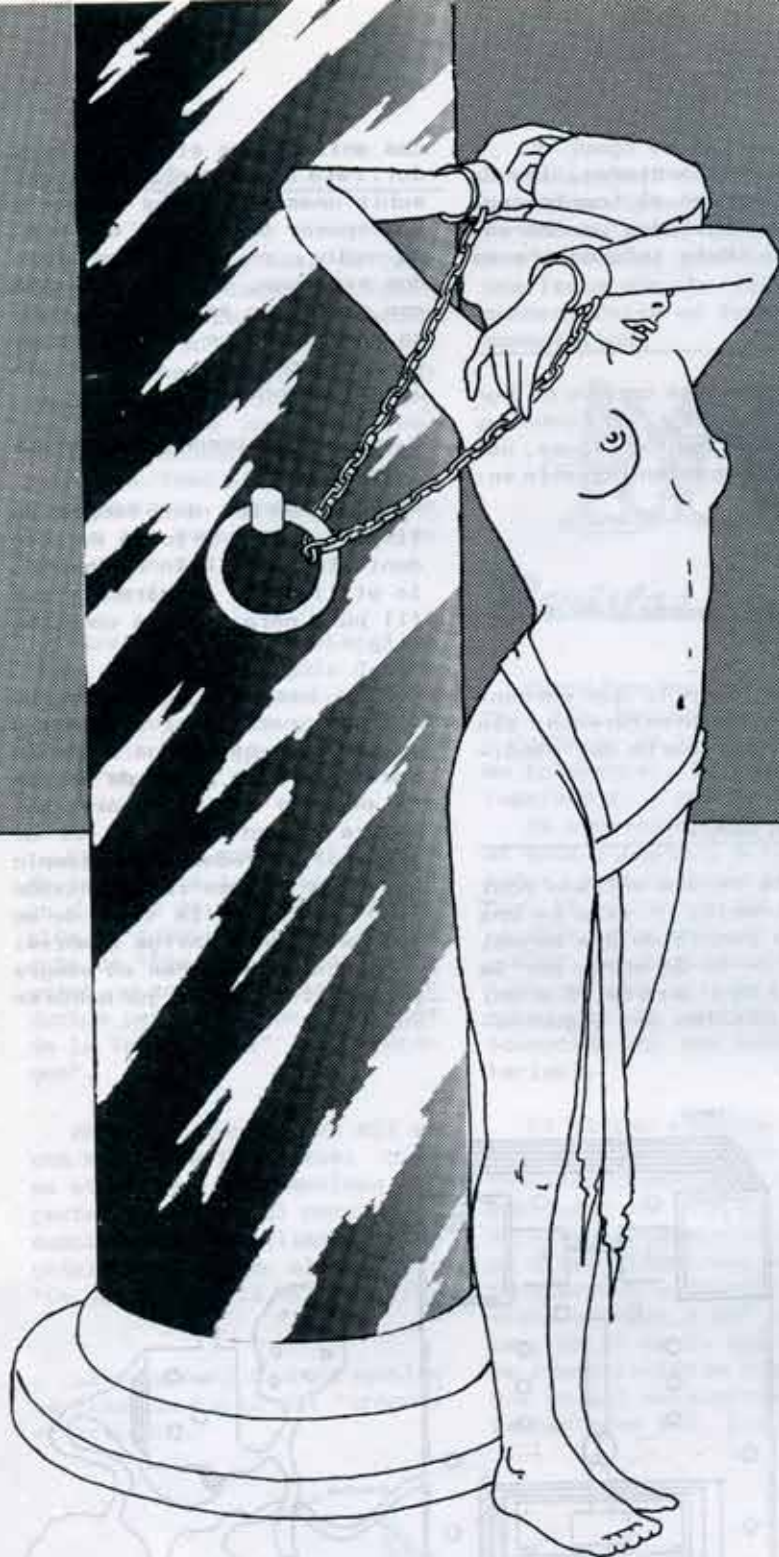


# El Culto de GRATH



Este módulo está ideado para un grupo de 3 a 5 aventureros, y es necesario que el Master posea los libretos sobre Glorantha, ya que es en este mundo fantástico donde transcurre la acción.

## INFORMACION PARA LOS JUGADORES

Los aventureros, cansados tras una serie de correrías en Fronela, de las que han sido protagonistas, deciden cambiar de aires y se dirigen a Frigol, una de las ciudades de la región.

Lo que creían podría ser una estancia tranquila pronto se convierte en una aventura más, en la que el secuestro de una muchacha y una extraña secta juegan un papel importante.

## SITUACION GEOGRAFICA

El módulo transcurre en la región de Fronela, al NO de Gernertela. Los personajes, tras muchas aventuras, han ido a parar a la ciudad de Frigol. Es una pequeña ciudad situada al Noroeste del macizo montañoso

## MODULO PARA

**RuneQuest**  
Fantasy Roleplaying Adventure

Por Jacinto Franco.

más septentrional de Fronela. (La ciudad se abre a imaginación del master). En la ciudad hay diversas culturas, no obstante la que predomina es la civilizada.

## TRAMA

Durante la estancia de los aventureros en Frigol, un hecho trágico oscurece la aparente alegría. Al cabo de un día de la llegada de los personajes, el caudillo de la ciudad (llamado Tanos) promulga un bando en el cual se anuncia que Crina, su hija, ha desaparecido, y ofrece una generosa recompensa a quien la encuentre. Para ello, todo aquel que desee intentarlo, se tendrá que presentar en su palacio esa misma noche.

Si los jugadores, no van al palacio, entonces el módulo ya ha acabado.

Una vez los aventureros han decidido probar fortuna y han ido al palacio, un soldado civilizado los guía hasta una sala donde Tanos los recibirá.

Han sido los únicos que se han atrevido a intentarlo y Tanos, muy agradecido, les explica como está el asunto:

Dice que hace 2 días, Crina (su hija), desapareció del palacio. Temiendo lo peor, convo



có una reunión urgente entre viejos sabios, el hechicero y otras personalidades importantes.

Teniendo en cuenta hechos que han sucedido antes de la desaparición y el testimonio de un testigo, se cree que ha sido rapada por seguidores de Gbaji, ya que hace unos días, en la región están sucediendo cosas extrañas y han sido vistos hombres con cabeza rapada y tatuada (casi siempre una serpiente). Además, el testigo vio salir del palacio a 5 de estos hombres con un gran bulto.

Tanos no los puede ayudar con más información, salvo que los hechos (desapariciones, robos...) se han producido generalmente al Sureste de la ciudad. También dice que, a lo mejor, pueden encontrar más información en la zona baja de la ciudad, donde él pocas veces va.

#### INFORMACION SOBRE GBAJI

Los aventureros tendrán que buscar por la ciudad pistas e informaciones que les den alguna idea de adonde se tienen que dirigir, lo que se pueden encontrar... en la aventura.

Todas las informaciones con \* deberán de ser difíciles de conseguir o bien se tendrá que pagar por ellas (sobornos o lo que sea).

Informaciones:

1-\* Cada 7 años, los sacerdotes hacen sacerdotisas a 3 muchachas vírgenes de 15 a 25 años para 2 noches después sacrificarlas a "la bestia" y cumplir el ritual. (Esta información sólo es posible sacarsela a algún sacerdote de cualquier religión).

2-\* Se dice que hay entradas subterráneas al templo. (Sólo hay una, e imposible de encontrar, de hecho).

3- Exteriormente, los templos de Gbaji, tienen base rectangular, forma de bóveda y en medio sobresale una cúpula.

4- Desde un principio, Gbaji, mandó construir sus templos en regiones montañosas y de difícil acceso. Por ello es fácil que el templo esté alojado en el macizo montañoso del SE de la ciudad. Además, evitan zonas habitadas, tanto de humanos como de no humanos.

5- El templo suele ser construido con mármol blanco excepto las escalinatas que llevan a la puerta y un rellano antes de la puerta que se cree que es de mármol

negro.

6-\* Ya en las montañas, los caminos de acceso al templo suelen estar vigilados por buenos arqueros. (Esta información es falsa).

#### RECOMPENSA

La recompensa consta de 1 gema (1000 penis) y un caballo, con silla de montar ligera, así como un entrenamiento gratis en:

- Cimitarra
- Bastarda
- Broadword
- Heater
- Lanzas de 2 manos y de 1
- Arco largo
- (A elegir una).

Además, todo lo que encuentran es de los aventureros, sin problemas por parte del caudillo.

#### TEMPLO DE GBAJI

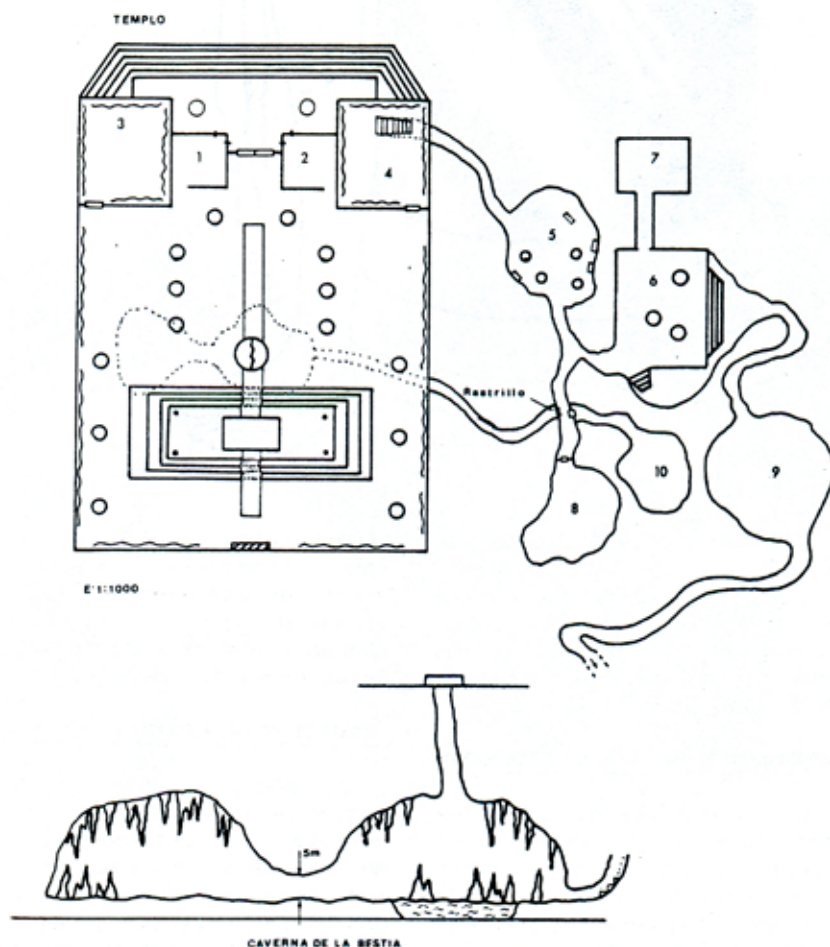
Sólo se ve una entrada posible al templo, y esta es una grandiosa puerta de dos hojas, cada una de 2m de ancho por 5m de alto. A la altura de 15 m del suelo sobresalen dos gigantes-

cas anillas que sirven de tirador. Para llegar a ellas hay que subir unas escaleras negras y sobrepasar un rellano del mismo color, en el cual se alzan dos estatuas. (Son dos animales con cuerpo de serpiente y cabeza de dragón que están dispuestos verticalmente. Se trata de dos stoorworm).

-Las puertas tienen una armadura o siz=25.

El interior del templo es limpio y reluce de forma sorprendente todo él. Ello es debido a la utilización de mármol y marfil puro para toda la construcción.

Hay bastantes columnas que dejan un pasillo cruzado por una alfombra que llega hasta la escultura de la pared de enfrente pasando por el altar y una piedra gigantesca (que es de granito). Alrededor del templo hay ricos tapices representando algo insólito (la caza de un stoorworm entre varios hombres; como estos se beben su sangre y roban los huevos que había en su nido).





Al fondo del templo se alza una gigantesca escultura (representa a Gbaji).

En medio del templo hay una grandiosa piedra de granito de 3m de radio y 2 de alto con una escalera. La piedra es "la piedra de sacrificios" del templo. Esta se abre por la mitad, accionada por un resorte desde el altar, y va a dar a un tunel largo y negro que llega a una caverna. Es la caverna de "la bestia".

Sobresale el altar. Este está elevado, es grande y, curiosamente, es de color negro, contrastando con el resto del templo. El altar tiene debajo una palanquita que si se acciona abre la piedra grande en dos mitades.

#### HABITACIONES 1 y 2

Están destinadas a vigilancia. Ambas tienen 2 ventanas pequeñas a 2m del suelo. Se llega a estas rendijillas por unas escaleras que van hasta su nivel. Por lo demás están totalmente vacías. No tienen puertas. Cuando hay alguna celebración, sacrificios, siempre hay 2 hombres en cada una. Cuando el templo está vacío sólo hay un hombre en las dos.

#### HABITACION 3

Está rodeada de lujosos tapices con hazañas de hombres con cabeza rapada y tatuada. En medio hay 3 dagas para sacrificios encima de 3 pequeñas mesas. Además hay 2 armarios llenos de ropas para diferentes celebraciones. La puerta (size=15) siempre está cerrada con llave. Adentro no suele haber nadie.

#### HABITACION 4

Al igual que la 3, la puerta está cerrada. También tiene tapices parecidos a los de la otra habitación. Hay unas escaleras que bajan a las cavernas.

- Siz de la puerta = 20.

- Las llaves de estas 2 puertas las lleva un hombre con cabeza rapada y un stoorworm grabado en ella. Es un sacerdote y está en la caverna 5.

#### CAVERNAS

##### CAVERNA 5

Aquí hay un sacerdote con 5 iniciados guerreros de guardia.

Cada uno lleva lo correspondiente a su status dentro del templo.

Además hay 4 columnas, un altar negro con 2 candelabros, 3 armarios y armas dispuestas ordenadamente. Sobre todo hay jabalinas, escudos (buckler) y espadas cortas.

El sacerdote tiene 3 llaves (las de las tres puertas).

##### CAVERNA 6

En esta caverna se ha construido una plataforma de mármol elevada y con tres columnas. La elevación es de 15 m. y tiene 2 escaleras. Hay una puerta en la pared Norte que conduce a los aposentos del sumo sacerdote.

Hay además 7 iniciados guerreros rodeando el perímetro de la plataforma (van bien armados). En la pared Oeste (en la parte Norte) está el trono del sumo sacerdote. Es un trono lujoso, como todo en esta caverna.

Atadas por cadenas a las columnas, hay 3 jóvenes, (una de ellas es Crina). Entre las columnas, en forma de triángulo hay cojines, en los cuales se hacen orgías entre mujeres rapadas (las que no son vírgenes) y, normalmente, los iniciados que no están de guardia.

##### CAVERNA 7

Esta habitación es lujosa. Aquí hay una cama, dos armarios, una mesa y 2 espadas cruzadas por debajo de un escudo. Al lado hay un arco.

Dentro de los armarios hay libros y ropas del sumo sacerdote. Encima de la mesa hay 2 candelabros y, cuando los aventureros se acerquen, descubrirán que encima solo hay una ruina (la del caos) rodeada por una serpiente con cabeza de dragón. (Efectivamente, esta mesa está destinada a altar).

El arco colgado tiene runas (es foco del hechizo de Speedart de magia espiritual).

En los libros hay tres pergaminos de habilidades:

- 1-Esquivar - 45%
- 2-Esconderse - 55%
- 3-Artes marciales - 55%

Dentro de un armario hay un cofre. Este posee hierbas curativas (1d6 de cura y 17 dosis), reconocibles con un tiro exitoso de "plant lore".

Si el sumo sacerdote no está en el templo o en la caverna

6, estará en esta habitación. El llevará la llave del cofre.

##### CAVERNA 8

Es la caverna dormitorio de los iniciados guerreros. Hay camas, armarios y utensilios diversos. Normalmente están aquí los iniciados que no están realizando guardia. Suelen ser 15, ya que el resto se encuentra realizando otras funciones en otro lugar del templo (5 en la caverna 5, 7 en la 6, uno en la habitación 1 del templo y 2 en los caminos que conducen a este).

##### CAVERNA 9

En esta caverna hay ollas en el fuego y un mueble grande con comida. Incluso se ve algún ser humano en el mueble almacén de comida. Aquí están los criados del templo que preparan la comida. Detrás del mueble almacén hay unas camas, las de los criados.

Estos, tras un año de entrenamiento, pasan a formar parte de los iniciados guerreros y son sustituidos por nuevos adeptos. En estos momentos hay 8 criados, todos ellos con la cabeza rapada, lo cual quiere decir que pronto dejarán el almacén-cocina y vigilarán la entrada, donde siempre que hay algún tipo de celebración, también hay un iniciado guerrero. La entrada es un lugar deseado por todos, ya que quien da la alarma recibe una pequeña suma de dinero como recompensa.

##### CAVERNA 10

Aquí viven y duermen los sacerdotes. Hay camas, armarios con ropas y armas. No suele haber nadie, excepto por la noche, que es cuando duermen. Dentro de un armario hay un cofre muy bien escondido con 1000 penis y un ópalo engastado en oro. El valor de la piedra preciosa en solitario es de 1000 penis, mientras que el de toda la joya es de 25000 penis. Además, al abrir el cofre se acciona un resorte que lanza un punzón con veneno de potencia=8.

##### CAVERNA DE LA BESTIA

Cada 10 años, los sacerdotes roban un huevo de STOOEWORM para criarlo en la caverna. Desde



que nace es alimentado mediante los sacrificios humanos y cuando ha crecido lo suficiente, lo matan y beben su sangre en honor a GBAJI.

En la caverna hay infinidad de huesos humanos. Es muy húmeda debido al pequeño pero profundo lago interior. El Stoorworm prefiere estar en la caverna adyacente. Aparte de la entrada del techo, es posible acceder a esta caverna levantando el rastrillo desde el otro lado, en el pasillo que conduce al estancias (ver ilustración.).

#### RITUAL DE SACRIFICIO

Las muchachas elevadas a sacerdotisas, sin poder mágico y previamente drogadas son conducidas al altar. Allí, de una en una, son rociadas con perfumes aromáticos, mientras el sumo sacerdote pronuncia las plegarias destinadas al efecto para a la escultura de los dios. Una vez finalizado este primer acto, las muchachas son colocadas de pie encima de la piedra y una vez allí, el sumo sacerdote acciona una palanca que debajo del altar y la piedra se abre en dos haciendo caer a las víctimas al lago de la caverna de la terrible bestia. El ruido atraerá al animal y las devorará.

El sacrificio puede ser variado, a gusto del master, pero el que nos interesa tendrá lugar 2 días después de la promulgación del bando, a medianoche.

#### DIVISION DE LA SOCIEDAD EN EL TEMPLO

El sumo sacerdote es el jefe. Sólo se comunica con sacerdotes e iniciados guerreros. Tras el jefe están los sacerdotes que tienen el mando sobre iniciados y criados. Los siguientes en la escala son los iniciados que tienen el mando sobre los criados.



#### STOORWORM:

##### Características:

STR	42	Localiza.	Mele/misil	Puntos
CON	23	Cola	01-06	10/11
SIZ	42	Cuerpo	07-14	10/14
INT	9	Cabeza	15-20	10/11
POW	16			
DEX	7			
APP	-			

Movimiento: 3  
Hit points: 33  
Puntos de Fatiga: 65

Armas	SR	Ataque	Daño
Mordedura	7	50+6	1d10+4d6
Aliento	1	100	Veneno (asfixia)

-Puede morder y lanzar el aliento en el mismo M. Round. El aliento tiene un radio de 3mts. y su POT es equivalente al POW del Stoorworm.  
-Tiene una armadura natural de 10.  
-Regenera 2 puntos por localización y M. Round mientras vive.  
-El aliento le cuesta un punto extra de fatiga por M. Round.

#### TIPICO CRIADO:

##### Características:

STR	12	Movimiento: 3
CON	12	Hit points: 14
SIZ	15	Fatiga: 24
INT	12	DEX SRM: 3
POW	10	Skills: Scan 55+3; Listen 55+3; Esquivar 40-4; Cocina 90+2.
DEX	13	Armadura: No llevan.
APP	10	Magia: No tienen.

Armas	SR	Daño	Ataque	Parada	Puntos
Kucuri	8	1d4+3	25+6	25-1	8

#### INICIADO GUERRERO:

##### Características:

STR	15	Movimiento: 3
CON	15	Hit points: 16
SIZ	17	Fatiga: 30
INT	10	DEX SRM: 3
POW	10	Mod. al daño: +1d4
DEX	13	Skills: Throw 50-2; Primeros Auxilios 20; Scan 50+2; Track 25+2
APP	10	Armadura: Ring mail (5 p.)
		Magia: True (armas), Escudo, Heal Wound (todos de magia divina -50%-)

Armas	SR	Ataque	Daño	Parada
Espada corta.	7	50+5	1d6+1	25-2
Jabalina (arco)	2	60+5	1d6+1	-
Buckler	8	-	1d6	50-2



**SACERDOTES:****Características:**

STR 13 Movimiento: 3  
 CON 11 Hit points: 12  
 SIZ 13 Fatiga: 24  
 INT 16 DEX SRM: 3  
 POW 16 Mod. al daño: +1d4  
 DEX 15 Skills: Esquivar 60; Conceal  
 APP 13 40; Listen 60; Hide y Sneak  
 35.  
 Armadura: Cuero rígido (3 p)  
 Magia: Espiritual: Barkwall,  
 Demoralize, (80%) / Divina:  
 Regrow limb, Fear, lighting,  
 (80%)

Armas	SR	Ataque	Daño	Parada	Armad.
2H Lanza	6	80	1d10+1	65	10
Target	8	-	1d6	51	12
Bastarda	7	70	1d10+1	34	12

**SUMO SACERDOTE:****Características:**

STR 15 Movimiento: 3  
 CON 14 Hit point: 15  
 SIZ 16 Fatiga: 29  
 INT 19 DEX SRM: 2  
 POW 21 Mod. al daño: +1d4  
 DEX 16 Skills: Dodge 60; Hide y Sne

APP 18

ak 40; Animal lore 35; Prime  
 ros Auxilios 30; Fast talk 48  
 Armadura: Chain mail (7 p.)  
 Magia: Divina: Resurrección,  
 Command (eagle, hawk), Cloud  
 clear, Berserk, (105%) / Es-  
 piritual: Endurance, Silence,  
 Magic point Matrix enchanta-  
 nen, (105%).

Armas	SR	Ataque	Daño	Parada	Armad.
Greatsword 4		97	2d8	85	12
Jabalina VSR(5)		95	1d6+1	40	8

Lleva un medallón que le sube 3 de INT y 5 de POW.

**CRINA:****Características:**

STR 8 Movimiento: 3  
 CON 13 Hit points: 13  
 SIZ 12 Fatiga: 21  
 INT 15 DEX SRM: 2  
 POW 7 Skills: Ride 45; Swim 30, Can  
 tar 80; Human lore, Plant lore,  
 DEX 17 Animal lore 43; Primeros Auxi-  
 APP 20 lios 60; Craft (cocina) 103.  
 Armadura: No lleva.  
 Magia: No tiene.

Armas	SR	Ataque	Daño	Parada	Armad.
Cimitarra 6		40	1d6+2	27	10



SOLO EN LAS TIENDAS QUE SABEN LO QUE TIENEN,  
 TIENEN LO QUE BUSCAS

AVDA ROMA 97-5-1 - BARCELONA - 08029

T. [93] 3220620