

# AVENTURA DE MELDERYN EN NURISEL

por Rosa M<sup>a</sup> Pomares y  
Andrés Asenjo

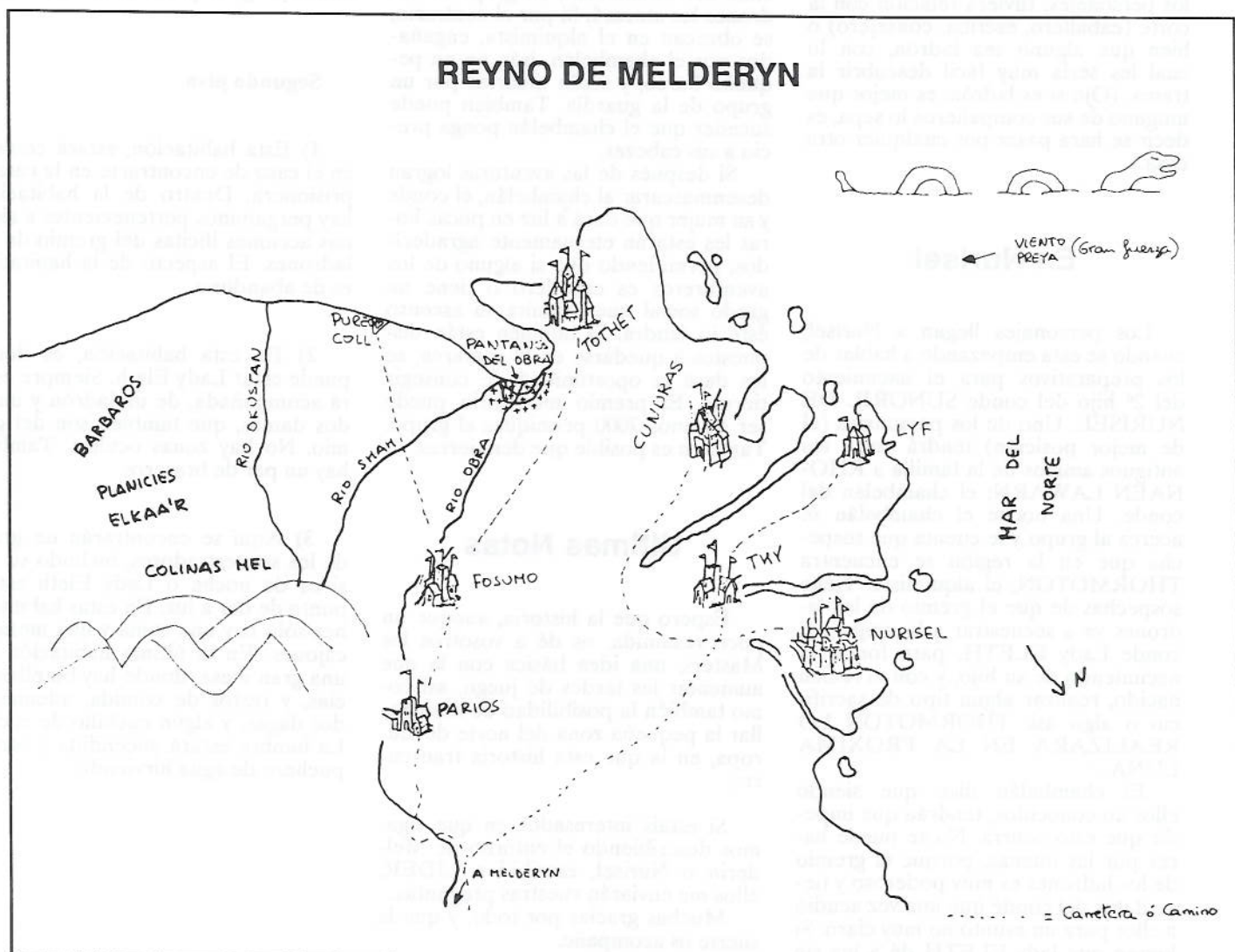
Club Héroe

## Jugadores

La siguiente aventura, se desarrolla en cualquier lugar de Europa, principalmente en la zona alemano-dane-

sa. Los personajes, pueden ser ya un poco experimentados, con unos tantos por ciento de alrededor de 60 a 75.

El condado de Nurisel, no es de los más importantes de la región, pero





sí guarda una relativa importancia, porque el puerto es uno de los más al norte de esta región civilizada.

La relación social del condado, es la típica de la edad media. La economía no está muy boyante, el último año no fue de los mejores.

No han existido guerras en la región en los últimos 12 años, con lo cual la guardia no es muy grande ni está muy preparada.

## Master

El conde Sunoril es descendiente de uno de los linajes más importantes de la región. En realidad, la región y el condado, pueden tener cualquier nombre, lo esencial, es que dicho condado estará situado en una región social y económicamente lo más parecida posible a la Europa de la Edad Media.

El mapa que acompaño lo pueden conseguir los personajes del chambelán, o de uno de los alquimistas.

Sería aconsejable, que alguno de los personajes, tuviera relación con la corte (caballero, escriba, consejero) o bien que alguno sea ladrón, con lo cual les sería muy fácil descubrir la trama. (Ojo si es ladrón, es mejor que ninguno de sus compañeros lo sepa, es decir se hará pasar por cualquier otra cosa.)

## En Nurisel

Los personajes llegan a Nurisel, cuando se está empezando a hablar de los preparativos para el nacimiento del 2º hijo del conde SUNORIL DE NURISEL. Uno de los personajes (el de mejor posición) tendrá entre los antiguos amigos de la familia a RHONAEEN LAWARN; el chambelán del conde. Una noche el chambelán se acerca al grupo y le cuenta que sospecha que en la región se encuentra THORMOTON, el alquimista. Tiene sospechas de que el gremio de los ladrones va a secuestrar a la mujer del conde Lady ELETH, para forzar el nacimiento de su hijo, y con el recién nacido, realizar algún tipo de sacrificio o algo así. THORMOTON LO REALIZARÁ EN LA PRÓXIMA LUNA.

El chambelán dice que siendo ellos no conocidos, tendrán que impedir que esto ocurra. No se puede hacer por las buenas, porque el gremio de los ladrones es muy poderoso y tiene datos del conde que una vez acudió a ellos para un asunto no muy claro. Si logran que lady ELETH dé a luz sin

problemas en el castillo, todo se solucionará. (La verdad es que el chambelán quiere que el 2º hijo no nazca para seguir alimentando la pena del conde con la muerte del primer hijo, y luego poder pasar él a dominar la mayoría de la región) (el primer hijo del conde murió en un naufragio hace 7 años. Ultimamente el conde está muy triste y cree que habla con su hijo muerto). Puede que el primo lejano del conde también esté implicado, Sir YARIK ELEONOR.

Después de 2 días el séquito del conde sale hacia su casa de relajación en el norte. Un tiempo después se anuncia que el carro donde va Lady ELETH cayó al mar en una zona de acantilados, y el cuerpo de lady ELETH está terriblemente mutilado.

Un día después aparece THORMOTON. Va a visitar a otro alquimista de la ciudad. Este alquimista es uno de los más nombrados de la comarca. Amigo del conde, si los aventureros llegan a hablar con él, éste les contará la verdadera historia. Lady ELETH no está muerta, pasa estos días recluida en una pequeña cabaña al sur-este de la ciudad. Si los personajes sospechan del Chambelán, un grupo de ladrones les atacará. Si por el contrario, se obzcan en el alquimista, engañados por el chambelán, irán en un pequeño barco, y serán muertos por un grupo de la guardia. También puede suceder que el chambelán ponga precio a sus cabezas.

Si después de las aventuras logran desenmascarar al chambelán, el conde y su mujer que dará a luz en pocas horas les estarán eternamente agradecidos, permitiendo que si alguno de los aventureros es caballero o tiene un grado social que permita su ascenso éste lo tendrá. Si también están dispuestos a quedarse en la comarca, se les dará la oportunidad de conseguir tierras. El premio monetario puede ser de unos 7000 penniques al grupo. También es posible que den tierras.

## Ultimas Notas

Espero que la historia, aunque un poco resumida, os dé a vosotros los Masters, una idea básica con la que aumentar las tardes de juego, así como también la posibilidad de desarrollar la pequeña zona del norte de Europa, en la que esta historia transcurre.

Si estais interesados en que sigamos describiendo el entorno de Melderin o Nurisel, escribid a LIDER, ellos me enviarán vuestras preguntas.

Muchas gracias por todo, y que la suerte os acompañe.

## Pequeña cabaña, anteriormente molino, donde se puede encontrar Lady Eleth.

### Piso bajo

1) Aquí es donde estaba el molino, que funcionaba con el agua del arroyo cercano. El estado actual es de abandono total. El suelo es de madera.

2) Esta habitación era la usada por el molinero (que pertenece al gremio de los ladrones) y conserva una mesa con un cajón central siempre cerrado. Hay alguna silla rota, y un cubo vacío. La puerta está descerrajada.

3) En esta zona de la habitación hay gran cantidad de sacos vacíos, excepto 3, que están llenos de comida salada y alguna piel con un buen vino.

### Segundo piso

1) Esta habitación, estará cerrada en el caso de encontrarse en la casa la prisionera. Dentro de la habitación, hay pergaminos pertenecientes a algunas acciones ilícitas del gremio de los ladrones. El aspecto de la habitación es de abandono.

2) En esta habitación, es donde puede estar Lady Eleth. Siempre estará acompañada, de un ladrón y una o dos damas, que también son del gremio. No hay zonas ocultas. También hay un par de braseros.

3) Aquí se encontrarán un grupo de los secuestradores, incluido su jefe si es de noche o Lady Eleth está a punto de dar a luz. En estas habitaciones sólo hay una cama y una mesa sin cajones. En la última habitación hay una gran mesa, donde hay botellas vacías, y restos de comida, además de dos dagas, y algún cuchillo de cocina. La lumbre estará encendida y con un puchero de agua hirviendo.



## Sunoril. Conde de Nurisel

|     |    |         |    |
|-----|----|---------|----|
| FUE | 13 | Mov.:   | 3  |
| CON | 15 | PG:     | 13 |
| TAM | 11 | PF:     | 28 |
| INT | 16 | PM:     | 20 |
| POD | 18 | MR-DES: | 3  |

| Localización de Golpe | Cuerpo a Cuerpo | Proyectiles | Puntos |
|-----------------------|-----------------|-------------|--------|
| Pierna D              | 01-04           | 01-03       | 15     |
| Pierna I              | 05-08           | 04-06       | 15     |
| Abdomen               | 09-11           | 07-10       | 15     |
| Pecho                 | 12              | 11-15       | 16     |
| Brazo D               | 13-15           | 16-17       | 14     |
| Brazo I               | 16-18           | 18-19       | 14     |
| Cabeza                | 19-20           | 20          | 15     |

| Arma      | MR | Ataq | Daño           | Detc. | Puntos |
|-----------|----|------|----------------|-------|--------|
| Bredsword | 7  | 75%  | 1D8+1+<br>+1D4 | 30%   | 10     |
| KITE      | 8  | 30%  |                | 69%   | 12     |

Magia Espiritual (90%): Bladesharp 2; Heal 1; Glamour 2.

Habilidades: Seguir 40%; Montar a caballo 70%; Orador 70%; Plantas 30%; P.Ayudas 70%; Lenguajes: Sajón 13%; Germano 35%; Latín 12%.

Armadura: La correspondiente a su cargo o la que el MASTER desee.

## Lady Eleth. Condesa de Nurisel

|     |    |         |    |
|-----|----|---------|----|
| FUE | 12 | Mov.:   | 3  |
| CON | 18 | PG:     | 31 |
| TAM | 13 | PF:     | 25 |
| INT | 18 | PM:     | 14 |
| POD | 14 | MR-DES: | 3  |
| DES | 14 |         |    |
| ASP | 15 |         |    |

| Localización de Golpe | Cuerpo a Cuerpo | Proyectiles | Puntos |
|-----------------------|-----------------|-------------|--------|
| Pierna D              | 01-04           | 01-03       | 5      |
| Pierna I              | 05-08           | 04-06       | 5      |
| Abdomen               | 09-11           | 07-10       | 5      |
| Pecho                 | 12              | 11-15       | 6      |
| Brazo D               | 13-15           | 16-17       | 4      |
| Brazo I               | 16-18           | 18-19       | 4      |
| Cabeza                | 19-20           | 20          | 5      |

| Arma | MR | Ataq | Daño      | Det. | Puntos |
|------|----|------|-----------|------|--------|
| Daga | 8  | 45%  | 1D4+2+1D4 | 30%  | 8      |

Magia Espiritual (70%): Heal 2; Glamour 2; Vigor 4.

Habilidades: Animal Lore 30%; Montar Caballo 30%; Evaluar 30%; P.Ayuda 60%; Cantar 53%; Tocar flauta 70%.

Lenguajes: L/E Musica 60%; Latín 20%; Germano 37%.

Notas: Suele vestir en ropa muy cara. Esta embarazada.

## Rmonaen Lawarn.Chambelan

|     |    |        |    |
|-----|----|--------|----|
| FUE | 10 | Mov:   | 3  |
| CON | 12 | PG:    | 14 |
| TAM | 15 | PF:    | 22 |
| INT | 11 | PM:    | 20 |
| POD | 20 | MR-DES | 3  |
| DES | 13 |        |    |
| ASP | 13 |        |    |

| Localización de Golpe | Cuerpo a Cuerpo | Proyectiles | Puntos |
|-----------------------|-----------------|-------------|--------|
| Pierna D              | 01-04           | 01-03       | 2/5    |
| Pierna I              | 05-08           | 04-06       | 2/5    |
| Abdomen               | 09-11           | 07-10       | 2/5    |
| Pecho                 | 12              | 11-15       | 2/6    |
| Brazo D               | 13-15           | 16-17       | 2/4    |
| Brazo I               | 16-18           | 18-19       | 2/4    |
| Cabeza                | 19-20           | 20          | 0/5    |

| Arma         | MR | Ataq | Daño      | Det. | Puntos |
|--------------|----|------|-----------|------|--------|
| Espada Corta | 7  | 60%  | 1D6+1+1D4 | 30%  | 10     |

Esquivar: 27%

Magia Espiritual (95%): Countermagic 4; Demoralice; Detec magic; Dispel Magic 4;

Habilidades: Montar a Caballo 40%; Orador 70%; Charlataneria 60%; P.Ayudas 30%; Platas 30%; Human Lore 60%.

Lenguajes: Sajón 60%; Germano 40%; Latín 40%.

Notas: Tiene medallón con 17 PM en una matriz que solo la pueden usar personas de su familia.

## Thormoton. Alquimista.

|     |    |        |    |
|-----|----|--------|----|
| FUE | 12 | Mov.:  | 3  |
| CON | 15 | PG:    | 13 |
| TAM | 10 | PF:    | 27 |
| INT | 17 | PM:    | 18 |
| POD | 18 | MR-DES | 3  |
| DES | 15 |        |    |
| ASP | 10 |        |    |

| Localización de Golpe | Cuerpo a Cuerpo | Proyectiles | Puntos |
|-----------------------|-----------------|-------------|--------|
| Pierna D              | 01-04           | 01-03       | 1/5    |
| Pierna I              | 05-08           | 04-06       | 1/5    |
| Abdomen               | 09-11           | 07-10       | 1/5    |
| Pecho                 | 12              | 11-15       | 1/6    |
| Brazo D               | 13-15           | 16-17       | 1/4    |
| Brazo I               | 16-18           | 18-19       | 1/4    |
| Cabeza                | 19-20           | 20          | 1/5    |

| Arma | MR | Ataque | Daño | Detenc. | Puntos |
|------|----|--------|------|---------|--------|
| Daga | 8  | 1D4+2  | 33%  | 30%     | 7      |

Esquivar: 30%

Magia Espiritual (90%): Heal 2; Vigor 2; Velocidad 2; Hechicería; Inten. 60%; Duración 54%; Rango 50%.

Hechizos: Volar 66%; Enhace 40%; Smother 55%; Protección 40%.

Notas: Va mal vestido. Lleva matriz de 17 Puntos de Magia en un sombrero.

### Jefe de la guardia

|     |    |        |    |
|-----|----|--------|----|
| FUE | 15 | Mov.:  | 3  |
| CON | 16 | PG:    | 16 |
| TAM | 15 | PF:    | 31 |
| INT | 11 | PM:    | 14 |
| POD | 14 | MR-DES | 2  |
| DES | 16 |        |    |
| ASP | 12 |        |    |

| Localización de Golpe | Cuerpo a Cuerpo | Proyectiles | Puntos |
|-----------------------|-----------------|-------------|--------|
| Pierna D              | 01-04           | 01-03       | 3/6    |
| Pierna I              | 05-08           | 04-06       | 3/6    |
| Abdomen               | 09-11           | 07-10       | 3/6    |
| Pecho                 | 12              | 11-15       | 4/8    |
| Brazo D               | 13-15           | 16-17       | 3/5    |
| Brazo I               | 16-18           | 18-19       | 3/5    |
| Cabeza                | 19-20           | 20          | 3/6    |

| Arma   | MR | Ataq | Daño               | Det. | Puntos |
|--------|----|------|--------------------|------|--------|
| Broad  | 6  | 60%  | 1D8 + 1 +<br>+ 1D4 | 30%  | 10     |
| Heater | 7  | 30%  | 1D6 + 1D4          | 70%  | 12     |

**Magia Espiritual (70%):** Bladeshap  
**Habilidades:** Conceal 70%; Devise 30%; Montar a caballo 35%.

### Guardia normal Hay unos 50

|     |    |        |    |
|-----|----|--------|----|
| FUE | 15 | Mov.:  | 3  |
| CON | 15 | PG:    | 14 |
| TAM | 15 | PF:    | 30 |
| INT | 10 | PM:    | 12 |
| POD | 12 | MR-DES | 3  |
| DES | 13 |        |    |
| ASP | 10 |        |    |

| Localización de Golpe | Cuerpo a Cuerpo | Proyectiles | Puntos |
|-----------------------|-----------------|-------------|--------|
| Pierna D              | 01-04           | 01-03       | 3/5    |
| Pierna I              | 05-08           | 04-06       | 3/5    |
| 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 | Ataq | Daño               | Det. | Puntos |
|-----------|----|------|--------------------|------|--------|
| Brodnsord | 7  | 47%  | 1D8 +<br>+ 1 + 1D4 | 17%  | 10     |
| Target    | 8  | 19%  | 1D6 +<br>+ 1 + 1D4 | 40%  | 10     |

**Magia Espiritual (60%):** Meal  
**Habilidades:** Montar a caballo 30%; Track 20%; Trow 45%.

### Ladrón normal Hay unos 20, como máximo

|     |    |        |    |
|-----|----|--------|----|
| FUE | 10 | Mov.:  | 3  |
| CON | 18 | PG:    | 13 |
| TAM | 7  | PF:    | 28 |
| POD | 18 | MR-DES | 3  |
| DES | 10 |        |    |
| ASP | 15 |        |    |

| Localización de Golpe | Cuerpo a Cuerpo | Proyectiles | Puntos |
|-----------------------|-----------------|-------------|--------|
| Pierna D              | 01-04           | 01-03       | 2/5    |
| Pierna I              | 05-08           | 04-05       | 2/5    |
| Abdomen               | 09-11           | 07-10       | 1/5    |
| Pecho                 | 12              | 11-15       | 2/6    |
| Brazo D               | 13-15           | 16-17       | 1/4    |
| Brazo I               | 16-18           | 18-19       | 1/4    |
| Cabeza                | 19-20           | 20          | 1/5    |

| Arma   | MR | Ataq | Daño    | Det. | Puntos |
|--------|----|------|---------|------|--------|
| Daglar | 9  | 60%  | 1D4 + 2 | 60%  | 6      |

**Esquivar:** 65%  
**Magia Espiritual (95%):** Darrwall  
**Habilidades:** Las típicas del ladrón, no superan nunca el 40%.

### Jefe de ladrones 40 años

|     |    |        |    |
|-----|----|--------|----|
| FUE | 15 | Mov.:  | 3  |
| CON | 15 | PG:    | 14 |
| TAM | 15 | PF:    | 30 |
| INT | 13 | PM:    | 12 |
| POD | 12 | MR-DES | 3  |
| DES | 12 |        |    |
| ASP | 10 |        |    |

| Localización de Golpe | Cuerpo a Cuerpo | Proyectiles | Puntos |
|-----------------------|-----------------|-------------|--------|
| Pierna D              | 01-04           | 01-03       | 1/5    |
| Pierna I              | 05-08           | 04-06       | 1/5    |
| Abdomen               | 09-11           | 07-10       | 1/5    |
| Pecho                 | 12              | 11-15       | 2/6    |
| Brazo D               | 13-15           | 16-17       | 1/4    |
| Brazo I               | 16-18           | 18-19       | 1/4    |
| Cabeza                | 19-20           | 20          | 3/5    |

| Arma      | MR  | Ataq | Daño    | Det. | Puntos |
|-----------|-----|------|---------|------|--------|
| Comp. Bow | 2/7 | 79%  | 1D8 + 1 | -    | -      |

**Esquivar:** 40%  
**Magia Espiritual (60%):** Protección 3; Meal 2  
**Habilidades:** Elegir las apropiadas.



**Sir Yark Eleonor. Primo del conde  
Caballero. 34 años.**

|     |    |        |    |
|-----|----|--------|----|
| FUE | 17 | Mov.:  | 3  |
| CON | 16 | PG:    | 16 |
| TAM | 16 | PF:    | 33 |
| INT | 14 | PM:    | 13 |
| POD | 13 | MR-DES | 3  |
| DES | 15 |        |    |
| ASP | 10 |        |    |

| Localización de Golpe | Cuerpo | Cuerpo a | Proyectiles | Puntos |
|-----------------------|--------|----------|-------------|--------|
| Pierna D              |        | 01-04    | 01-03       | 7/6    |
| Pierna I              |        | 05-08    | 04-06       | 7/6    |
| Abdomen               |        | 09-11    | 07-10       | 7/6    |
| Pecho                 |        | 12       | 11-15       | 7/8    |
| Brazo D               |        | 13-15    | 16-17       | 7/5    |
| Brazo I               |        | 16-18    | 18-19       | 7/5    |
| Cabeza                |        | 19-20    | 20          | 7/6    |

| Arma        | MR | Ataq | Daño              | Det. | Puntos |
|-------------|----|------|-------------------|------|--------|
| Bastard sw. | 6  | 80%  | 1D10 +<br>+1 +1D6 | 27%  | 12     |
| Heater      | 7  | 30%  | 1D6 + 1D6         | 70%  | 12     |

**Magia Espiritual (65%):** Meal 2; Fuerza 2.

**Habilidades:** Montar a caballo 45%; Scan 80%;  
Orate 20%.

**Lenguajes:** Sajón 33%; Germano 45%.

**Notas:** Siempre lleva una buena armadura.

**llibreria  
st. jordi  
papereria**

lorenzana, 44 - tel. 21 43 15 - girona

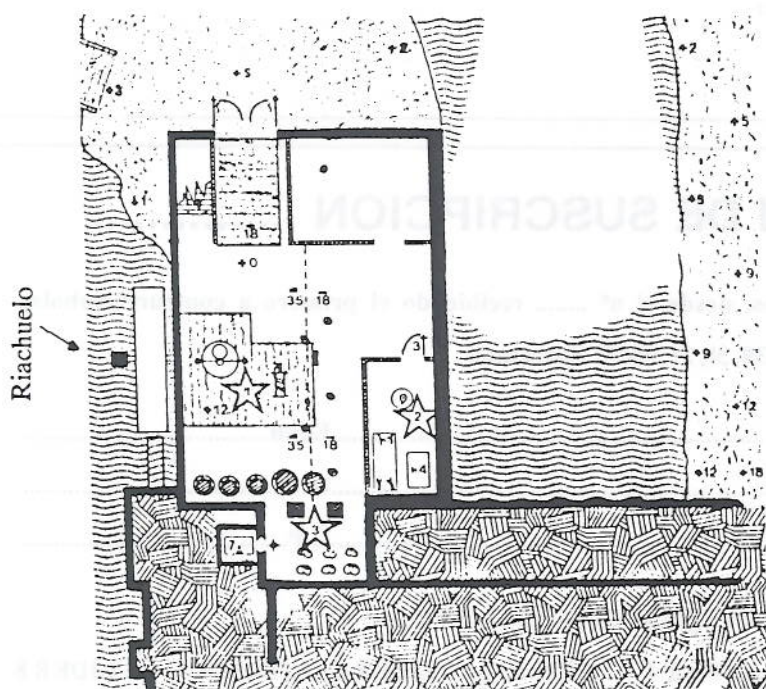
**ESPECIALISTES  
EN JOCS  
DE SIMULACIO**

**wargames**

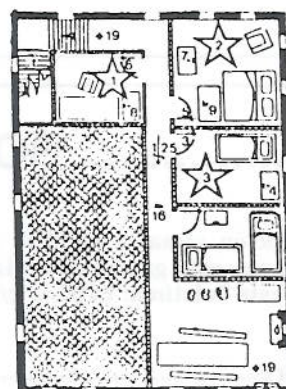
**temàtics**

**i rol**

**PEQUEÑA CABAÑA**



Piso bajo



Segundo piso

Todos los suelos son de piedra, excepto en la habitación 1 del piso bajo.