



Esta serie de módulos o mini-módulos la escribí en sus orígenes para el juego de rol Stormbringer. Hoy en día no jugamos en el grupo de habituales en este estupendo universo. De todas formas, como guardan ciertas conexiones, los he adaptado al juego de rol Conan a la hora de pasarlos de esos manuscritos que guardaba en el trastero a otro formato más moderno como es el informático. No obstante son fácilmente adaptables a cualquier reglamento con temática medieval fantástica.

Con estos mini-módulos pretendía (y pretendo) tener un apoyo a la hora de jugar cualquier campaña y, por el motivo que sea, necesitar hacer un paréntesis o una transición entre aventuras. Tan sólo duran unas horas de juego y son, básicamente, fortuitos en cuanto a las motivaciones de los personajes. Pasaban por allí y... Con todo este rollo previo no quiero decir nada más que no son una gran obra y que cualquiera lo puede hacer mejor improvisando pero que en su momento me sirvieron de ayuda y los quiero compartir con vosotros.

Dicho lo dicho pasemos a la acción o a la mini-acción.

Mini-módulo EL BOSQUECILLO

INTRODUCCIÓN



Los Pj's lo cruzan en busca de otras gloriosas misiones aunque pudiera ser que lo que ocurra en este bosque sea lo último que hagan y que nunca salgan de él.

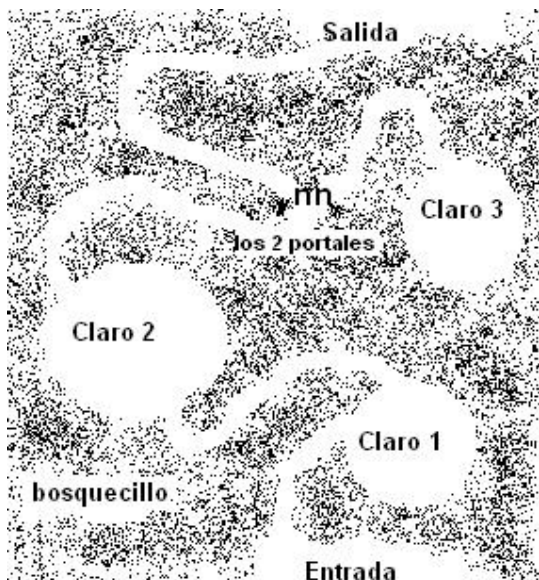
El día es soleado y el conjunto de árboles debería poder cruzarse en pocas horas. Un camino serpenteante lo cruza y es la opción más acertada para viajar. En el límite del bosque un mercader que viene en sentido contrario les dirá que no hay peligro si no salen de l camino y que a él le fue muy bien siguiendo este consejo. Claro que puede que el séquito de 20 hombre fuertemente armados que le acompaña tenga algo que ver.

Si tus jugadores son rebeldes porque el mundo los ha hecho así, seguro que deciden atravesar la espesura cantando, riendo y recogiendo flores silvestres. Habrán

encontrado un medio rápido y seguro de llegar al otro extremo sin más contratiempos que los que deseemos plantearles. Yo les sacaría un par de furiosos moradores del bosque para que aprendan. Y no me refiero a dulces conejitos...

EL BOSQUECILLO

Recuerda, es un día claro, soleado y sin peligros aparentes...



Claro 1: No hay nadie y es un bello claro con hierba fresca, flores y mariposas.

Claro 2: Un grupo de bandidos están aguardando en las lindes del claro, escondidos para asaltar a los viajeros incautos. A un grupo numeroso de aventureros no se atreverían a atacar pero cosas más raras se han visto... Saca unos 8 dependiendo de lo poderoso que sea el grupo. Una tirada buena de escuchar CD 15 o más debería alertar a tus jugadores de la presencia de una emboscada... Por cierto que los bandidos no han tenido una buena temporada y no poseen nada más que unas monedas, el equipo y algo de comida. Y no estarán dispuestos a vender muy caras sus vidas.

Caminos entre claros: Antes del claro 1 no hay nada de interés. Entre los demás claros puedes hacerles sufrir el encuentro con más moradores del bosque si eres un director de juego sádico. Una aclaración importante es que ni osos ni lobos atacarán a no ser que sean molestados por los pj's. Pero claro, eso es mucho pedir.

Los 2 portales: Restos de unas antiguas construcciones, estos dos grotescos portales de piedra tienen cada uno una cara de demonio tallada en la piedra clave. Al acercarse hablarán a la vez diciendo: "De vuestra elección depende vuestra vida, elegid bien y salvareis vuestra alma. Uno de nosotros dice siempre la verdad, el otro siempre miente y a una sola pregunta responderemos". Es la típica escena de una partida rolera pero por otro lado sirve para que tus jugadores, si no conocen este juego, se estrujen un poco los sesos. La pregunta adecuada que deben realizar es algo así como "¿qué diría tu compañero si le pregunto cual es la puerta buena?" Hay que escoger la puerta contraria a la que te digan que es la buena. No voy a dar la explicación lógica aquí... haced el cuento de la vieja.

Una cosa, si deciden pasar de las puertas de piedra y rodear los portales, yo les dejaría pasar sin más problemas. Hay que premiar, a veces, a los que rompen las normas.

Claro 3: es el castigo para los tontos que no supieron adivinar el acertijo. 10 seres demoníacos aguardan desde tiempos inmemoriales a los incautos que aquí se adentran. Descubrirán que los demonios no dejarán de luchar hasta que no quede ningún personaje o ninguno de ellos.

Salida del pequeño bosque: Si escogieron el camino bueno ya no sufrirán ningún encuentro hasta cruzar al otro lado del bosque.

RECOMPENSAS

Al que conozca o resuelva el enigma entre 800-1000 puntos de experiencia. A los demás 300-500 y estamos siendo demasiado generosos.



PNJ'S

| | Bandido sin origen típico (Bandido. Nivel 1) | Lobos |
|--------------------------------|--|---|
| Puntos de golpe | 5 | 13 |
| Iniciativa | 8 | 5 |
| Esquiva contra a distancia | 12 | 13 |
| Esquiva contra cuerpo a cuerpo | 12 | 13 |
| Parada cuerpo a cuerpo | 12 | |
| R.D | 4 (justillo de cuero) | 2 (natural) |
| Ataque | 2 | 3 mordisco |
| | Daño arco de caza 1d8 | Daño mordisco 1d6+3 |
| | Daño espada auxiliar 1d10+2 | |
| Descripción | Típico y heterogéneo grupo de gente dedicada al bandidaje. | Lobos de distinto tipo para que lo adaptes a tu campaña. Manual básico pág. 312 |

| | Demonio "Castigo de los tontos" | Osos |
|--------------------------------|---|---|
| Puntos de golpe | 24 | 51 |
| Iniciativa | 10 | 6 |
| Esquiva contra a distancia | 12 | 14 |
| Esquiva contra cuerpo a cuerpo | 12 | 14 |
| Parada cuerpo a cuerpo | 15 | |
| R.D | 3 (natural) | 5 (natural) |
| Ataque | 3 mordisco/10 garra | 6 mordisco/ 11 garrasx2 |
| | Daño garra 1d4+3 | Daño mordisco 2d8+4 |
| | Daño mordisco 1d6+3 | Daño garras 1d10+8 |
| Descripción | Criatura delgada de piel gomosa y pálida. De aspecto humanoide, sin pelo y malas pulgas por llevar haciendo el mismo trabajo durante cientos de años. | Osos para asustar a tus pj's. Pág. 300 del manual básico. |