



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 DESFILADERO NEBLINOSO

INTRODUCCIÓN

Los Pj's se encuentran en la región y por cualquier motivo han de cruzar este desfiladero. Este accidente natural es un paso montañoso entre dos peñas que se prolonga unos 15 kilómetros. El camino que lo recorre es relativamente ancho y las



paredes que lo rodean son casi completamente verticales con una altura aproximada de unos 100 metros. Antigua frontera de algún reino olvidado posee alguna estructura defensiva pero, hoy por hoy, solo se utiliza como ruta comercial. Sin embargo desde hace poco unos bandidos se han instalado en la región (concretamente en el desfiladero) y ahora son pocos los viajeros que lo utilizan. Los bandidos están aprovechando que las fuerzas de seguridad del reino están enzarzadas en algún conflicto lejano y no pueden mantener la seguridad interna como es debido.

También es importante que haya una posada en cada extremo del desfiladero separadas entre sí (contando la longitud del desfiladero) unos 35 Km. La aventura comenzará en una de las posadas, preferiblemente la del este, y acabará cuando lleguen a la otra. En las posadas los lugareños les comentarán que el desfiladero es la guarida de

bandidos y los aventureros irán sobre aviso. La aventura no es vencer a los malhechores si no cruzar el paso montañoso por el motivo que sea. De todas formas si acaban con los moradores actuales del lugar cierta recompensa económica no sería algo impensable ya que los posaderos verían reanudado el tráfico de gentes y, con él, sus ganancias.

EL DESFILADERO NEBLINOSO

Estaremos en la época del año que mejor se adecue a la campaña en la que se juegue este mini-módulo.

El desfiladero oscila entre los 12 y los 4 metros de ancho y, salvo dos simas salvas por sendos puentes de madera, tiene un suelo llano de tierra apisonada.

Puentes: No En ellos no habrá ningún problema pero si son destruidos se hará muy difícil cruzar las simas que salvan. Si los bandidos se viesen muy apurados podrían decidir quemarlos. Para cruzar un puente ardiendo son 3 asaltos para los que habría que hacer una tirada de salvación de fortaleza CD16 por el humo y el fuego. Tener éxito significa sólo 3 perdidos. No superarla, 3d4.

Torres 1 y 2: Dado que era un paso importante, todavía se conservan los restos de 4 torres defensivas que ejercían de controles aduaneros. Las torres 3 y 4 se conservan en bastante buen estado pero las torres 1 y 2 sólo conservan el primer piso de altura. Las torres en ruinas no estarán ocupadas por los bandoleros y, por ese motivo, son utilizadas como madriguera temporal por un par de arañas gigantes (pág. 310 del manual básico).



Torres 3 y 4: Están distribuidas de la siguiente forma: Ambas tienen planta baja que es utilizada como habitación común y en ellas hay mantas y alimentos así como algo de botín (Hay unas 2500 pp. en cada torre y equipo variado por valor de 3000 en cada una de las construcciones). Cada torre posee, después de la planta baja, un buen tramo de escaleras que sube hasta la azotea de cada construcción. En esta parte superior hay apostados vigías lo que hace que los moradores sean difícilmente cogidos por sorpresa.

Los pasadizos secretos: Para encontrarlos no hace falta mucho. Tan solo una tirada de CD 12. Son los viejos pasadizos abandonados que comunican las torres llegando a ellas por trampillas en el suelo. Los ladrones han logrado descubrir los pasadizos 1 y 2 y los utilizan habitualmente para sus fines.

La banda de salteadores: Son 12 sujetos en total además del jefe y su segundo. Suelen estar repartidos entre las torres 3 y 4 (6 y el jefe en una y el resto con el segundo al mando en la otra). Ten en cuenta que siempre habrá uno haciendo de vigía y, si quieres complicarle la vida a tus jugadores un poco más, podrían tener contactos en las posadas para que les adviertan de posibles “clientes”. Esta banda de malhechores se comportará de manera confiada si el grupo enemigo no es muy numeroso, llegando a salir de las torres entre bravuconadas. Si por el contrario llevasen las de perder por haber sufrido pérdidas entre sus miembros o ver que los pj's son demasiado para ellos intentarán huir quemando algún puente (en un alarde de táctica han dispuesto ramas secas y demás para

ese fin... cosa que podrían descubrir muy fácilmente los jugad ores). No dudes en poner más bandidos o algún otro tipo con las características del jefe para ponérselo difícil a los jugadores si fuese necesario.



¿Y lo de neblinoso?: Para rizar el rizo el paso no se llama así por capricho. Suele ser un lugar en el que , frecuentemente, hay una niebla espesa. Haz que haya o no según tus deseos. Este hecho podría ser beneficioso o perjudicial para los pj's a partes iguales. Ten en cuenta que disminuirá la visibilidad y las habilidades que dependan de ella.

RECOMPENSAS

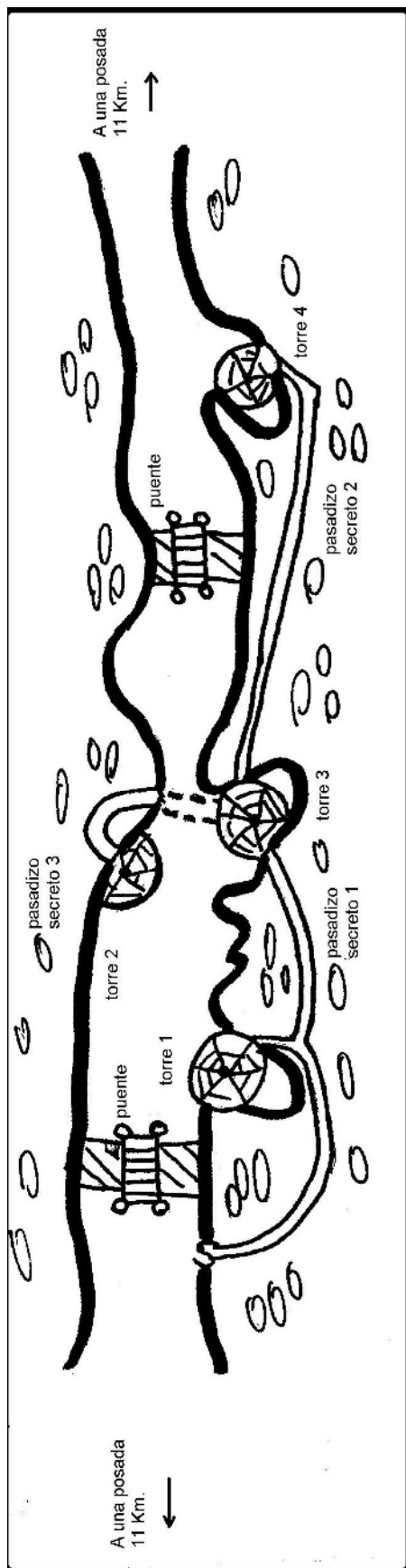
Además del botín si eliminan o capturan a los malhechores unos 1200 PX para cada uno.

PNJ'S

	Bandido sin origen típico (Bandido. Nivel 2-3)	Araña Gigante
Puntos de golpe	11	13
Iniciativa	8	5
Esquiva contra a distancia	17	14
Esquiva contra cuerpo a cuerpo	17	13
Parada cuerpo a cuerpo	17	
R.D	4 (justillo de cuero)	1 (natural)
Ataque	5	4 mordisco
	Daño arco de caza 1d8	Daño mordisco 1d8+veneno
	Daño espada auxiliar 1d10+2	
Descripción	Típico y heterogéneo grupo de gente dedicada al bandidaje.	Arañas gigantes descritas en el manual básico pág. 312

Jefe del grupo y Segundo

Puntos de golpe	24
Iniciativa	10
Esquiva contra a distancia	18
Esquiva contra cuerpo a cuerpo	18
Parada cuerpo a cuerpo	15
R.D	7 (cota de mallas y casco de acero)
Ataque	7
	Daño arco de caza 1d8+2
	Daño bardiche 2d10+2
Descripción	Gigantesco jefe de los bandidos que maneja un temible bardiche y su segundo de igual ralea.



Y el plano del desfiladero.