

MINI - MÓDULO

Este mini-módulo (muy mini, como podréis ver), tiene como único propósito el simular dentro de lo posible, el ambiente de una partida de D&D o de otros juegos de rol de características similares, para aquellos que nunca han jugado. Es supersencillo y en algunos momentos, bastante pedestre, pero las limitaciones de espacio mandan. Para jugarlo bastan papel, lápiz y un dado de 6 caras. En cada uno de los párrafos que iréis leyendo, o bien se os enviará a otro, o bien podréis elegir entre varias opciones que, a su vez os remitirán a nuevos párrafos. En aras de la sencillez vamos a suponer que disponéis de algún medio de iluminación, para poder ver por dónde váis, ya sea lámpara de aceite o antorcha. Si encontráis algún objeto y deseáis cogerlo, anotadlo en un papel, especificando por ejemplo: He cogido un elefante rosa (el verde lo he dejado donde estaba). No hay nada que os impida ir haciendo un mapa de lo que váis recorriendo. Asumid que la parte de arriba del papel es el Norte y empezad a mapear a dos dedos del borde superior. Se aconseja vivamente que leáis tan solo los párrafos a los que se os envía, para preservar la sensación de realismo.

!Suerte y no hagáis trampas que os vigilo !.



1. Estás en la ladera de una montaña, y ves la entrada de una pequeña cueva. En la comarca hace tiempo que se habla de la existencia de unos túneles misteriosos, en los que habría enterrado un fabuloso tesoro. Si quieres entrar ve a (2). Si no, pasa a otra sección de la revista.
2. Estás en una cueva de dimensiones reducidas. Un estrecho túnel continúa en dirección Sur. ¿Continúas por él (3), te vuelves (1) o registras la cueva (10) ?.
3. Estás en un túnel estrecho (1m aprox.) que serpentea en dirección Sur. ¿Sigues (4) o te vuelves (2) ?.
4. Estás en una cueva grande (unos 20 x 10 m.) de la que salen al Sur, dos túneles parecidos en anchura (1,5 m.), uno en dirección Sureste y otro Suroeste (su pongamos que te orientas bien aunque no tienes brújula). Está también el túnel por el que entraste, que viene del Norte. ¿ Registras la cueva (7), vas al SE (5) o al SO (6) ?.
5. Estás en un túnel de 1,5 m. de ancho que serpentea un poco al SE y luego toma dirección Sur. ¿ Continúas (12) o te vuelves (4) ?.
6. Estás en un túnel de 1,5 m. de ancho que serpentea un poco al SO; al cabo de un rato gira hacia el Sur. ¿Continúas (9) o te vuelves (4)? .
7. Ve a (11).
8. Estás totalmente seguro de que no hay nada. Ve a (4).
9. Estás en una cueva de dimensiones reducidas. Al Sur sigue el túnel. ¿Registras (18) o continuas (14) ?.
10. No encuentras nada. ¿Sigues registrando (13) o lo dejas (4)?.

11. No encuentras nada. ¿Sigues registrando (8) o lo dejas (4) ?.
12. Ve a (51).
13. ¿Estás totalmente seguro de que no hay nada ? . Ve a (2).
14. El túnel sigue en dirección Sur. ¿Continúas (25) o te vuelves (4)?
15. ¿Coges el jade (24), la aguamarina (27), las dos (22) o ninguna (17) ?.
16. Consigues abrirte paso tras 5 minutos de cavar. Ve a (28).
17. El túnel continúa hacia el Sur. ¿Sigues (33) o te vuelves (4) ?.
18. No encuentras nada. ¿Sigues buscando (21) o lo dejas (14) ?.
19. Vuelves a la cueva grande. Ve a (4).
20. Se abre la trampa. Ve a (17).
21. Encuentras un hacha de batalla. Si te la quedas, anótalo en el papel. Ve a (31).
22. A diez metros por delante, en el túnel, cae una reja del techo. El camino está bloqueado y no puedes seguir. Ve a (31).
23. No oyes nada. ¿Abres (26) o te vuelves (4) ?.
24. No pasa nada. Ve a (17).
25. Te encuentras un derrumbe que bloquea el túnel. ¿Intentas cavar para despejarlo (16) o te vuelves (19) ?.
26. Estás en una habitación de 3x3m con una mesa, un par de sillas y diversos objetos desperdigados por el suelo. Hay una puerta en la pared Este y otra en la Oeste (por la que has entrado, si vienes de 23). ¿Escuchas tras la otra puerta (34), registras la habitación (37), abres la otra puerta (32) o te vuelves (4) ?.
27. No pasa nada. Ve a (17).
28. Estás en una cueva de dimensiones reducidas, que contiene un pequeño altar. En él, en dos pequeñas encastraduras, hay dos piedras preciosas de apreciable tamaño, un jade y una aguamarina. Ve a (15).
29. Sube la reja y el paso queda libre. Ve a (17).
30. Sorprendes a dos orcos (para el neófito integral : monstruos humanoides muy, pero que muy malos). Si tienes el hacha y quieres atacarlos ve a (45). Si no la tienes pero les atacas igualmente (! qué hombre !), ve a (46). Si quieres huir, ve a (47).
31. Puedes volver a la cueva grande (4), volver a colocar una de las piedras en su sitio (20) o las dos (29).
32. Hay dos orcos (si no has leído o visto El Señor de los Anillos, - monstruos muy feos y muy malos). Puedes atacarlos con el hacha, si la tienes (45), o a manos limpias (46) o intentar una sutil retirada (47).
33. El túnel tuerce al Este y se cierra en una puerta de madera. ¿Escuchas tras la puerta (23), la abres sin más (26) o te vuelves hacia (4) ?.
34. Oyes al menos 2 voces, pero no puedes distinguir las palabras. - ¿Abres la puerta (30), registras la habitación en que estás (37) o te vuelves a (4) ?.
35. Encuentras una bolsita con 150 monedas de oro. Si te la quedas - anótalo en el papel. ¿ Sigues buscando (43) o te vuelves a (4) ?.
36. Encuentras una puerta secreta. - ¿ La abres y entras (44) o te vuelves a (4) ?.
37. Mientras registras la habitación se abre la puerta del Este y entran dos orcos (bichos grandes y malos por si no lo sabías). Si decides plantarles cara (recuerda - que te han sorprendido) y tienes el hacha, ve a (45); si no la tienes pero les plantas cara igual, ve a (46); si decides huir, ve a (47).
38. No encuentras nada. Vuelve a (4).

39. Estás en un túnel que va hacia el Norte. Ve a (51).
40. ¡Enhorabuena, los has liquidado! Tras descansar del esfuerzo, ¿Quieres registrar la habitación (35) o largarte por si vienen más (4)?.
41. ¿Coges el ágata (48), el ónice - (50), los dos (52), nada (49) ?.
42. Sube la reja y el paso queda libre. Ve a (49).
43. Tira el dado. 1,2 ó 3, ve a (36); 4,5 ó 6, ve a (38).
44. Estás en una cueva de tamaño medio. Puedes ir hacia el Norte (39) o hacia el Este (53).
45. Combate. Tira el dado, sumándole 1 a lo que saques si te han sorprendido, y restándoselo si el que sorprendes eres tú. Con un 5 ó un 6, te han matado (81). Si no ve a (40).
46. Combate. Tira el dado, sumándole 1 a lo que saques si te han sorprendido, y restándoselo si el que sorprendes eres tú. Con un 4, 5 ó 6, te han matado (81). Si no, ve a (40).
47. Intentas huir. Tira un dado, sumándole 1 a lo que saques si te han sorprendido, y restándoselo si el que sorprendes eres tú. Con un 3,4,5 ó 6, te han matado (81). Si no, ve a (40).
48. No pasa nada. Ve a (49).
49. Puedes ir al Norte (4) o al Sur (44).
50. No pasa nada. Ve a (49).
51. Estás en una cueva dedimensio- nes reducidas, que contiene un pe- queño altar. En él, en dos peque- ñas encastraduras, hay dos piedras preciosas de apreciable tamaño, - un ágata y un ónice. Ve a (41).
52. A diez metros por delante, en el túnel dirección Sur, cae una reja del techo. El camino está bloquea- do y no puedes seguir por ahí. - Puedes ir hacia el Norte (4), de- volver una de las piedras (42) o las dos (54).
53. El túnel se cierra en una puerta



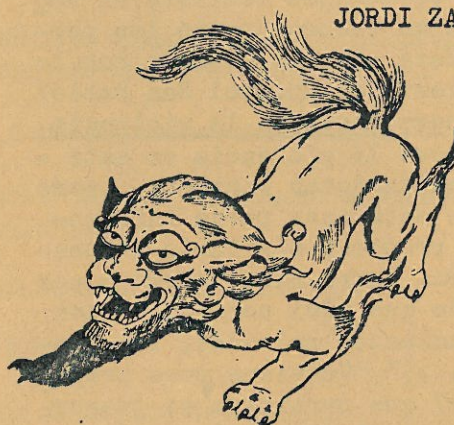
- de madera. Ve a (57).
54. Sube la reja y el paso queda li- bre. Ve a (49).
55. No pasa nada. ¿Avanzas por el tú- nel (59) o te vuelves (44)?.
56. De una puerta secreta en la pa- red del túnel salen 10 esqueletos en actitud poco amistosa. ¿Les ata- cas con el hacha (66), sin ella (67) o tocas las de Villadiego (73)?.
57. ¿Abres la puerta (63)? ¿Te vuel- ves (44)? ¿Escuchas tras la puerta (60)?.
58. No pasa nada. ¿Sigues avanzando (62) o te vuelves (44)?.
59. De una puerta secreta en la pa- red del túnel salen 5 esqueletos - en actitud poco amistosa. ¿Les ata- cas con el hacha (66), sin ella (67) o intentas un fino escaqueo (68)?.
60. No oyes nada. Ve a (57).
61. No pasa nada. ¿Avanzas (56) o te vuelves (44)?.
62. En la pared hay un bajorrelieve con un encastre parecido a los que tenían los altares, pero vacío. - ¿Pones una piedra, si es que aún - tienes alguna (64), registras (69) o te vuelves (44)?.

63. Estás en una cueva de dimensiones considerables (40 x 20 m.), y frente a tí hay una estatua de piedra que sostiene una balanza con los platillos vacíos. Al fondo (lado Este) ves que sigue un túnel. ¿Sigues adelante (61), depositas una piedra preciosa en uno de los platillos (55), en cada uno (58) o te vuelves (44)?.
64. Se abre una puerta secreta en la pared contraria. ¿Entras (70) o te vuelves (44)?.
65. No encuentras nada. Ve a (62).
66. Combate. Tira un dado. Con un 5 ó 6, te matan (81). Si no, ve a (79).
67. Combate. Tira un dado. Con 4,5 ó 6, te matan (81). Si no, ve a (79).
68. Intentas huir. Tira un dado. Con 3,4,5 ó 6, te matan (81). Si no - ve a (44).
69. No encuentras nada. ¿Sigues registrando (65) o te vuelves (44)?.
70. Estás en una pequeña cueva, acompañado de un pequeño cofre y varios saquitos. El cofre contiene gemas por valor de 10.000 monedas de oro, y los saquitos 2.000 monedas más. Si deseas cogerlo todo, anótalo en tu papel. ¿Registras a fondo la cueva (75) o te vuelves por donde has venido (44)?.
71. Combate. Tira un dado. Con 4,5 ó 6, te matan (81). Si no ve a (79).
72. Combate. Tira un dado. Con 3,4,5 ó 6, te matan. (81). Si no, ve a (79).
73. Intentas huir. Tira un dado, con un 2,3,4,5 ó 6, te matan (81). Si no, ve a (44).
74. Estás en un túnel estrecho que serpentea hacia el Norte. ¿Sigues (76) o te vuelves (70)?.
75. Tira un dado. Con 1,2 ó 3 ve a (77). Con 4,5 ó 6, a (78).
76. El túnel sigue hacia el Norte. - ¿Continúas (80) o te vuelves (70)?
77. No encuentras nada. Vuelve a (62)
78. Encuentras una puerta secreta. -

¿La abres y te metes (74) o te vuelves (70) ?.

79. ¡Enhorabuena!. Les has vencido. Tras descansar un poco, ve a (62)
80. Ves, al fondo, la luz del día, y al cabo de pocos momentos sales a la ladera de la montaña, no muy lejos de donde habías entrado. Ve a (81).
81. Si llegas aquí procedente de (80), has conseguido salir con éxito de la aventura. Si llegas procedente de algún otro párrafo, y deseas - probar de nuevo, vuelve a (1).

JORDI ZAMARREÑO



Envíos por correo a partir de 5000 pta. portes pagados.

JOCS
&
GAMES



San Eusebio 16 (JUNTERA A PLA MOLINA)

TEL 217 21 34

Barcelona

10 % descuento a los socios de M&S