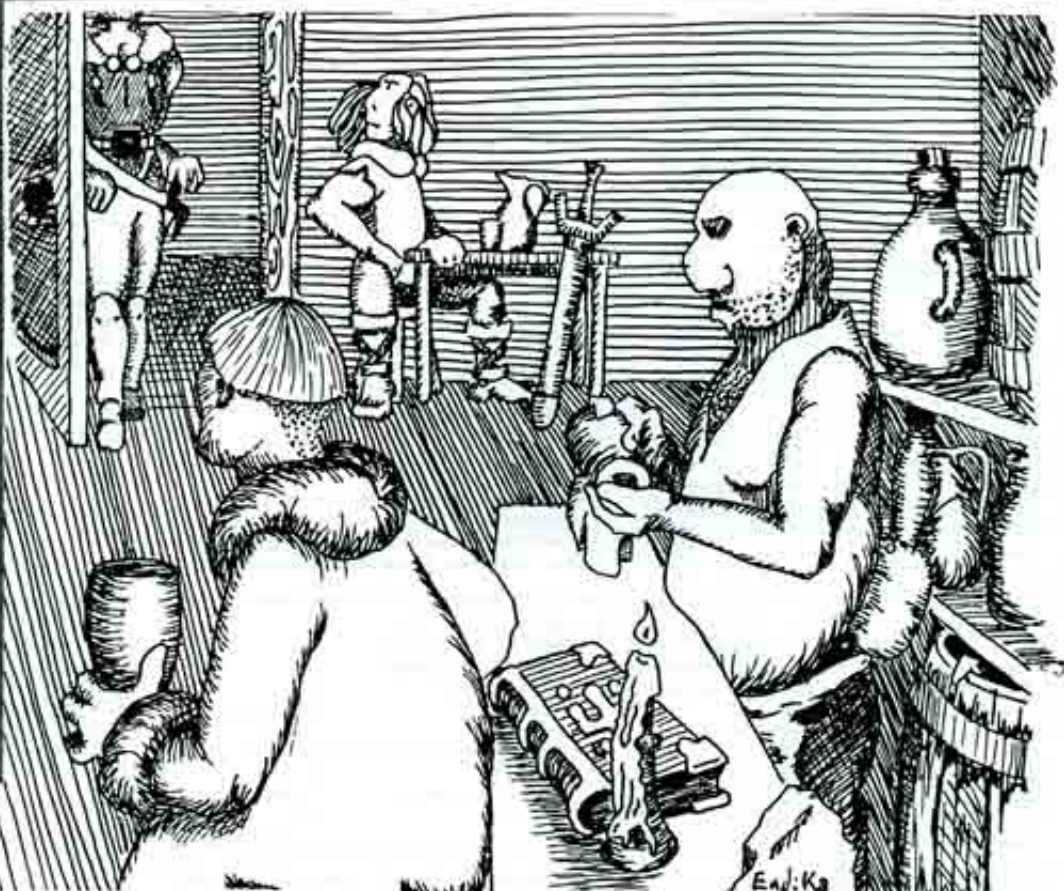


MODULO



Las minas de... Nelkareth

Por Gustavo Castañer

La aventura da comienzo en la región del paso de Angorlón. Esta zona, convertida en frontera permanentemente alerta frente a los movimientos del Poder Oscuro, es de una peligrosidad extrema.

El único núcleo habitado de importancia en la región es Brihailant, que es poco más que una estación interminable de tabernas y garitos donde es posible encontrar desde un hobit a un gnoll.

Los aventureros se han despedido a Angorlón con la esperanza de conseguir trabajo, algo que se les viene pagando desde hace algún tiempo. En estos momentos se han llenado la taberna del Orco Bestripado haciendo unas cervezas (describe el narrador cómo es este local). Entonces se abrirá la puerta, en truenos y resaca por efecto de una fuerte palada y aparecerá un BAR

baro portando armadura de cuero y mandoble envainado. En realidad se trata de un "Berserker":

CA:	7
Dados de golpe:	1+1
Puntos de golpe:	9
Movimiento:	12 m.
Ataque:	mandoble
Daño:	1d10+2
Tiros de salvación:	Guerrero 1
Moral:	12
Alineamiento:	Neutral
Valor PX:	19

El bárbaro se dirigirá hacia la mesa del viejo y le dirá estas palabras:

"Fuera de mi mesa, basura". Nadie interviene para ayudar al viejo excepto los personajes, si es que así lo desean. Si nadie interviene, el viejo se opondrá golpeando debilmente al bárbaro al cual desenvainará su mandoble y decapitará al viejo. Luego apartará de una patada el cuerpo sin vida del anciano y se sentará, lanzando una estruendosa carcajada.

Si los personajes intervienen y eliminan al bárbaro, el viejo les dará las gracias y les entregará una joya de color azul, diciendo: "Llegado el momento sabreis utilizarla". Si se le formula alguna pregunta la única respuesta del viejo será:

"Estoy muy cansado. Debo irme". A continuación el viejo se dirigirá a la salida de la taberna. Si alguien le sigue no le encontrarán (el viejo, que no es otra cosa que el cuerpo astral de Ektarf, mago fallecido tiempo atrás, desaparece tan solo salir del recinto de la taberna).

Nota: Si los aventureros intentan vender la joya, ésta se desvanecerá.

Cinco minutos más tarde, entrará en la taberna un personaje ataviado con ropajes negros que se dirigirá a la mesa de los aventureros y les preguntará:

"¿Sois aventureros, verdad? Os he conocido por vuestro aspecto". Si el grupo provoca al personaje les atacará con las siguientes características.

CA:	3
Dados de golpe:	1
Puntos de golpe:	6
Movimiento:	9 m.
Ataque:	espada dor
Daño:	1d8
Tiros de salvación:	Guerrero 1
Moral:	8
Alineamiento:	Caótico
Valor PX:	10

El personaje pedirá permiso para sentarse a su mesa ya que dice conocer un asunto que podría inte

resaries. Si los personajes aceptan, empezará a contarles la siguiente historia:

"Veinte kilómetros al Noreste de este lugar se hallan las minas abandonadas de Melkareth. Hace siglos los enanos buscaron oro allí pero hoy día están completamente abandonadas. Sin embargo en esas minas hay un objeto abandonado que es de vital importancia recuperar. Mi ama, mago de altos poderes, perdió hace unos meses su cayado mientro trahía de un grupo de orcos. Ese cayado es muy necesario para las actividades de mi señor, ya que sin él, su poder queda muy reducido. Vuestra misión, que de tener éxito significaría la obtención de una enorme y merecida recompensa para cada uno de vosotros, consiste en recuperar ese cayado, que está en las Minas de Melkareth. Os preguntaréis como sé que ese objeto está allí, la respuesta es muy fácil: mi amo intuye su presencia. Una vez recuperada, deberéis entregármelo en esta misma taberna." El personaje no contestará preguntas que desvelen la verdadera naturaleza de la misión. Si el grupo acepta la misión, el personaje les desechará suerte y abandonará la taberna.

1.-Aquí hay un hombre-lagarto de pie que impedirá el paso a cualquier que pretenda entrar en el reservado de la taberna.

CA:	5
Dados de golpe:	2+1
Puntos de golpe:	12
Movimiento:	6 m.
Ataque:	lanza
Daño:	1d6+1
Tiros de salvación:	Guerrero 2
Moral:	12
Alineamiento:	Neutral
Valor PX:	25

2.-Sentado en esta mesa y bebiendo de cerveza de una jarra enorme hay un ogro (al que le molestará mucho cualquier tipo de intrusión).

CA:	5
Dados de golpe:	4+1
Puntos de golpe:	22
Movimiento:	9 m.
Ataque:	hacha de mano
Daño:	1d6+2
Tiros de salvación:	Guerrero 4
Moral:	10
Alineamiento:	Caótico
Valor PX:	125

El ogro lleva consigo un saco con 100 monedas de oro.

3.-En esta mesa hay 3 humanos con cotas de malla y espadas normales (sus escudos están por los suelos) que por las sobrevestas que portan pertenecen a la guarnición del paso de Angorlan y que están borrachos como cubas.

CA:	5
Dados de golpe:	1
Puntos de golpe:	2, 7 y 5
Movimiento:	9 m.
Ataque:	espada normal*
Daño:	1d8
Tiros de salvación:	Guerrero 1
Moral:	8
Alineamiento:	Neutral
Valor PX:	5

* = -2 al tiro de golpe por su estado de embriaguez.

4.-En esta mesa hay un viejo de crêpito, vestido con harapos y que bebe con mano temblorosa una jarra de vino.

5.-Detrás de la barra está el posadero. Si los personajes provocan claramente una pelea, el posadero sacará una maza que tiene bajo la barra y los conminará a abandonar la taberna. El posadero es un individuo extremadamente corpulento de unos dos metros de altura.

CA:	9
Dados de golpe:	1+3
Puntos de golpe:	11
Movimiento:	12 m.
Ataque:	maza
Daño:	1d6+3
Tiros de salvación:	humano nor
Moral:	8
Alineamiento:	Legal
Valor:	10

6.-Aquí está sentado un elfo extremadamente irritable, que atacará a la mínima provocación (porta coraza, escudo y espada normal).

CA:	2
Dados de golpe:	1
Puntos de golpe:	5
Movimiento:	9 m.
Ataque:	espada nor
Daño:	1d8+1
Tiros de salvación:	Elfo 1
Moral:	8
Alineamiento:	Caótico
Valor:	15

7 y 8.-Aquí hay 2 humanos conversando amigablemente.

CA:	9
Dados de golpe:	1
Puntos de golpe:	4 y 7
Movimiento:	12 m.
Ataque:	0
Daño:	0
Tiros de salvación:	humano nor
Moral:	5
Alineamiento:	Legal
Valor:	5

9.-Aquí se sienta el grupo de aventureros.

Hay cinco horas de camino hasta las minas de Melkareth. Tirar 1d6 cada hora para posibles encuentros. Con un 1 tendrás lugar un encuentro. Tirar 1d10 para seleccionar el tipo de encuentro (si alguno se repite, volver a tirar).

1.-2 Bandidos. Llevan armadura de cuero, escudo y espada normal.

CA:	5
Dados de golpe:	1
Puntos de golpe:	4 y 2
Movimiento:	9 m.
Ataque:	espada nor
Daño:	1d8
Tiros de salvación:	Ladrón 1
Moral:	8
Alineamiento:	Caótico
Valor:	10

2.-4 Bárbaros (Bersekera). Llevan armadura de cuero y mandoble.

CA:	7
Dados de golpe:	1+1
Puntos de golpe:	7, 4, 8 y 8
Movimiento:	12 m.
Ataque:	mandoble
Daño:	1d10+2
Tiros de salvación:	Guerrero 1
Moral:	12
Alineamiento:	Neutral
Valor:	19

3.-1 Enano. Lleva cota de malla, escudo y hacha de mano.

CA:	3
Dados de golpe:	1
Puntos de golpe:	8
Movimiento:	6 m.
Ataque:	hacha de mano
Daño:	1d6
Tiros de salvación:	Enano 1
Moral:	8
Alineamiento:	Legal
Valor:	10

4.-1 León montañés.

CA:	6
Dados de golpe:	3+2
Puntos de golpe:	13
Movimiento:	15 m.
Ataque:	2 zarpas/1 mor
Daño:	1d3/1d3/1d6
Tiros de salvación:	Guerrero 2
Moral:	8
Alineamiento:	Neutral
Valor:	50

5.-2 Soldados de la guarnición del paso de Angorlan.

CA:	6
Dados de golpe:	1+1
Puntos de golpe:	8 y 1
Movimiento:	12 m.
Ataque:	lanza
Daño:	1d6
Tiros de salvación:	Guerrero 1
Moral:	8
Alineamiento:	Neutral
Valor:	10

6.-8 Lobos.

CA:	7
Dados de golpe:	2+2
Puntos de golpe:	16, 17, 12, 7,
	9, 4 y 11
Movimiento:	18 m.
Ataque:	mordedura
Daño:	1d6
Tiros de salvación:	Guerrero 1
Moral:	8
Alineamiento:	Neutral
Valor PX:	25

7.-6 Orcos.

CA:	5
Dados de golpe:	1
Puntos de golpe:	4, 5, 8, 6, 3
Movimiento:	9 m.
Ataque:	espada corta
Daño:	1d6
Tiros de salvación:	Guerrero 1
Moral:	8
Alineamiento:	Caótico
Valor:	10

8.-7 Goblins

CA:	5
Dados de golpe:	1-1
Puntos de golpe:	1,6,7,2,5,4,4
Movimiento:	9 m.
Ataque:	maza
Daño:	1d6
Tiros de salvación:	Humano normal
Moral:	7
Alineamiento:	Caótico
Valor:	5

9.-3 Arpías.

CA:	7
Dados de golpe:	3
Puntos de golpe:	15,20 y 18
Movimiento:	15 m.
Ataque:	2 garras/1 arm
Daño:	1d4/1d4/1d6
Tiros de salvación:	Guerrero 6
Moral:	7
Alineamiento:	Caótico
Valor:	50

10.-1 Oso negro.

CA:	6
Dados de golpe:	4
Puntos de golpe:	24
Movimiento:	12 m.
Ataque:	2 zarpas./1 mord
Daño:	1d3/1d3/1d6
Tiros de salvación:	Guerrero 2
Moral:	7
Alineamiento:	Neutral
Valor:	125

MINAS DE NEKARETH

Excepto que se indique lo contrario, son cavernas naturales sin iluminar.

La entrada a las minas está situada en un valle. A unos 50m al oeste de la entrada de las minas discurre el río Nirhamed.

1.-En esta gruta hay una especie de lago subterráneo. Del techo de la caverna cae un volumen constante de agua por una chimenea, llenando el lago, que desagua por un riachuelo orientado en dirección oeste. El camino bordea el lago. Desde la salida norte de esta gruta se puede ver la luz del sol al final del riachuelo por el cual desagua el lago. El lago tiene una profundidad máxima de 50 cm, así como el riachuelo, pudiéndose por tanto pasar por él sin problemas, incluso un hobbit. Si alguien decide seguir el riachuelo se dará cuenta que la corriente es más fuerte a medida que se aproxima la luz solar. El riachuelo forma una pequeña cascada al desaguar en el río Nirhamed. Hay una caída de 3 m. Si alguien llega al final del riachuelo deberá efectuar una tirada de destreza para no caer al río. Los personajes que porten coraza tendrán una penalización de -4, los que lleven cota de maila -2 y los que lleven escudo -1, siendo éstas penalizaciones acumulativas. La caída del río produce 1d4 puntos de daño. Además existe la posibilidad de que el personaje que caiga se ahogue, ya que el río tiene una profundidad de dos metros en esa parte.

Humanos y Elfos:

Escudo	5% de ahogarse
Cota de maila	10% de ahogarse
Coraza	20% de ahogarse

Enanos:

Escudo	10% de ahogarse
Cota de maila	20% de ahogarse
Coraza	40% de ahogarse

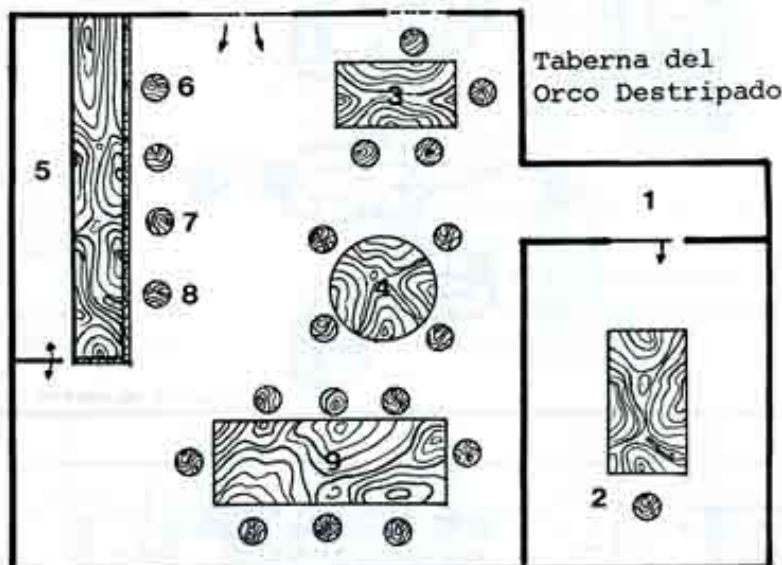
Hobbits:

Escudo	20% de ahogarse
Cota de maila	40% de ahogarse
Coraza	80% de ahogarse

Nota: Todas estas penalizaciones son acumulativas. Por ejemplo, un elfo que cayese al río con coraza y escudo tendría un 25% de posibilidades de ahogarse.

4.-En esta gruta se abre una enorme sima. Unos metros más abajo del nivel teórico del suelo hay una tejarada de gigantescas dimensiones. Se puede bordear el precipicio pero hay que efectuar una tirada de destreza. Si alguien cae a la tejarada, saldrá la araña que la ha tendido, una viuda negra.

CA:	6
Dados de golpe:	3
Puntos de golpe:	16
Movimiento:	12 m.
Ataque:	picadura
Daño:	1d12+veneno
Tiros de salvación:	Guerrero 2
Moral:	8
Alineamiento:	Neutral
Valor:	50



2.-Esta caverna es la guarida de una serpiente corredora gigante. Es mucho más grande de lo normal (más de tres metros).

CA:	5
Dados de golpe:	5
Puntos de golpe:	25
Movimiento:	12 m.
Ataque:	mordedura
Daño:	1d12
Tiros de salvación:	Guerrero 1
Moral:	7
Alineamiento:	Neutral
Valor:	175

3.-Esta caverna es la guarida de unos murciélagos gigantes. Hay un total de cuatro.

CA:	6
Dados de golpe:	2
Puntos de golpe:	9,9,11 y 9
Movimiento:	18 m.
Ataque:	mordedura
Daño:	1d4
Tiros de salvación:	Guerrero 1
Moral:	8
Alineamiento:	Neutral
Valor:	20

5.-Derrumbe que es imposible franquear.

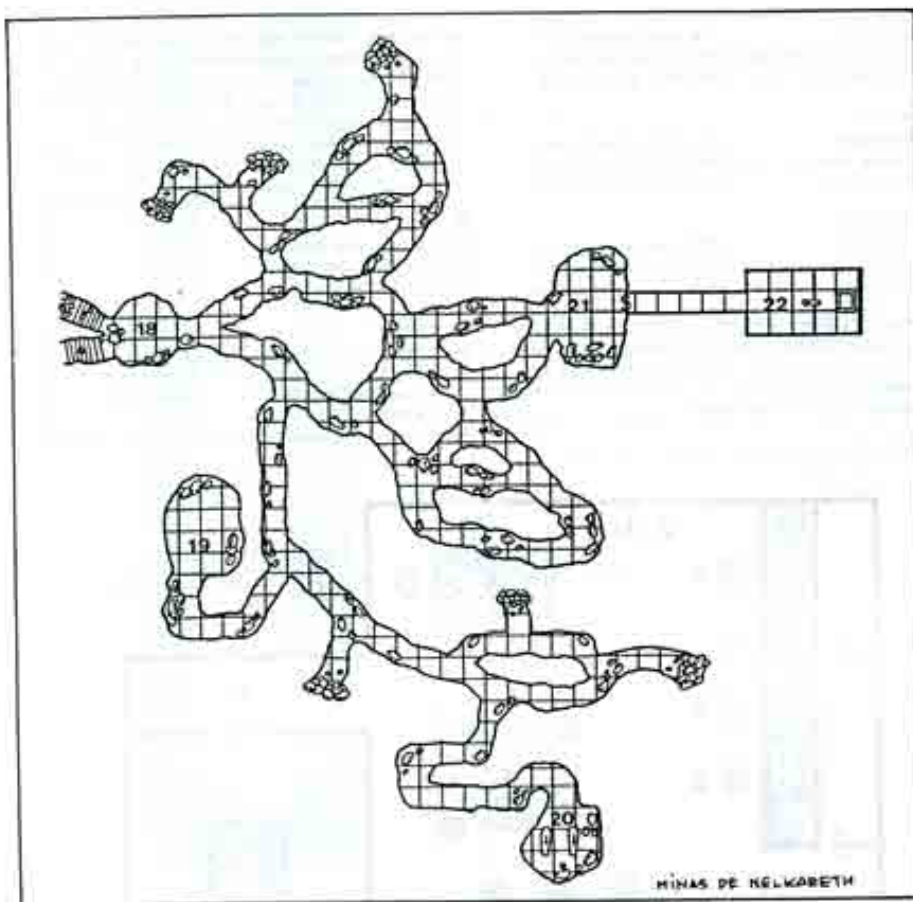
6.-Esta caverna es la guarida de un mono blanco.

CA:	6
Dados de golpe:	4
Puntos de golpe:	18
Movimiento:	12 m.
Ataque:	2 zarpas
Daño:	1d4/1d4
Tiros de salvación:	Guerrero 2
Moral:	7
Alineamiento:	Neutral
Valor:	75

El mono amenazará a los aventureros con lanzarles piedras si no se van de esta gruta.

GUARIDA DEL GOBLIN

En la otra ladera de la montaña donde está la entrada a las minas de Nekareth, hay una guarida de goblins situada en unas cavernas. En estos momentos está semivacía ya que 4 de los guardaespaldas del rey goblin al mando de un grupo de 16 goblins han partido hacia Garoth, el territorio de los enanos, para efectuar una incursión.



CA:	5
Dados de golpe:	1-1
Puntos de golpe:	3
Movimiento:	9 m.
Ataque:	lanza
Dañó:	1d6
Tiros de salvación:	Humano normal
Moral:	7
Alineamiento:	Caótico
Valor:	5

Tiene las llaves de las celdas y la sala de torturas.

12.-Diez celdas vacías.

13.-Una sala que parece ser la sala de tortura. A un lado hay una treintena de cabezas de humanos, elfos, enanos y hobbits clavadas sobre agudas estacas.

14.-Gran sala con unas 40 camas. En una cama situada cerca de la entrada duerme un goblin contra el cual los personajes tienen un asalto sorpresa.

CA:	8
Dados de golpe:	1-1
Puntos de golpe:	3
Movimiento:	9 m.
Ataque:	maza
Dañó:	1d6
Tiros de salvación:	Humano normal
Moral:	7
Alineamiento:	Caótico
Valor:	5

Al lado de la cama está la armadura de cuero y el escudo del goblin.

15.-En esta gruta hay 2 enormes mesas rodeadas por unas cuarenta sillas. Hay un goblin comiendo.

CA:	6
Dados de golpe:	1-1
Puntos de golpe:	3
Movimiento:	9 m.
Ataque:	hacha de mano
Dañó:	1d6
Tiros de salvación:	Humano normal
Moral:	7
Alineamiento:	Caótico
Valor:	5

Al lado de la silla en la que se sentaba el goblin está su escudo.

16.-Tras abrir una puerta que no presenta problemas se accede a una sala donde hay 4 trastos de mayor tamaño que los demás. Son los guardas espaldas del rey.

17.-Tras abrir otra puerta y recorrer un corto trecho, los personajes llegarán ante el rey goblin, que porta cota de maila, escudo y espada.

CA:	3
Dados de golpe:	3
Puntos de golpe:	15
Movimiento:	9 m.
Ataque:	espada normal
Dañó:	1d8+1
Tiros de salvación:	Humano normal
Moral:	9
Alineamiento:	Caótico
Valor:	35

CA:	5
Dados de golpe:	1-1
Puntos de golpe:	3 y 1
Movimiento:	9 m.
Ataque:	lanza
Dañó:	1d6
Tiros de salvación:	Humano normal
Moral:	7
Alineamiento:	Caótico
Valor:	5

8.-En esta sala hay una mesa rodeada por 6 sillas. Parece ser una sala de guardia vacía.

Tirar 1d6 cada dos turnos, para posibles encuentros con patrullas teniendo lugar el encuentro sacando un 1.

Primer encuentro. 2 goblins de patrulla.

CA:	5
Dados de golpe:	1-1
Puntos de golpe:	7 y 5
Movimiento:	9 m.
Ataque:	lanza
Dañó:	1d6
Tiros de salvación:	Humano normal
Moral:	7
Alineamiento:	Caótico
Valor:	5

Hay dos encuentros previstos que no podrán repetirse.

9.-El goblin que monta guardia aquí está durmiendo sentado en una silla. Los aventureros tienen un salto sorpresa contra él.

CA:	5
Dados de golpe:	1-1
Puntos de golpe:	3
Movimiento:	9 m.
Ataque:	lanza
Dañó:	1d6
Tiros de salvación:	Humano normal
Moral:	7
Alineamiento:	Caótico
Valor:	5

Si los aventureros le registran encontrarán una llave. La llave abre la puerta que hay al fondo de esta gruta.

10.-El aventurero que abra esta puerta recibirá el ataque sorpresa del lobo gigante en el que sue le montar el rey goblin. Una vez abierta esta puerta no se podrá cerrar para escapar del lobo y, si se hace esto, el lobo derribará la puerta y perseguirá al personaje, ya que hace días que no come.

CA:	6
Dados de golpe:	4+1
Puntos de golpe:	22
Movimiento:	15 m.
Ataque:	mordedura
Dañó:	2d4
Tiros de salvación:	Guerrero 2
Moral:	8
Alineamiento:	Neutral
Valor:	125

11.-Aquí monta guardia un goblin.

Al lado del trono hay un cofre con podrá abrirse sin problemas y que contiene 2000 monedas de cobre, 3000 monedas de electrum y 3 topacios (500 mo cada uno).

MINAS DE MELKARETH (nivel 2)

18.-En esta gruta hay 3 cienpies gigantes.

CA:	9
Dados de golpe:	1/2
Puntos de golpe:	3, 1 y 1
Movimiento:	6 m.
Ataque:	picadura
Daño:	veneno
Tiros de salvación:	Humano normal
Moral:	7
Alineamiento:	Neutral
Valor:	6

19.-Esta caverna es la guarida de 3 escarabajos tigre.

CA:	3
Dados de golpe:	3+1
Puntos de golpe:	14, 21 y 18
Movimiento:	15 m.
Ataque:	picadura
Daño:	2d8
Tiros de salvación:	Guerrero 2
Moral:	9
Alineamiento:	Neutral
Valor:	50

20.-En esta caverna hay 2 necrófagos.

CA:	6
Dados de golpe:	2
Puntos de golpe:	7 y 11
Movimiento:	9 m.
Ataque:	2 garras/1 mord
Daño:	1d3/1d3/1d3+Es
Tiros de salvación:	Guerrero 2
Moral:	9
Alineamiento:	Caótico
Valor:	25

21.-En esta caverna se les aparece la Parca (ver "El gusto es mio"). A unos dos metros de altura hay una inscripción rúnica en la pared este que sólo podrá ser entendida con el conjuro "lectur de idiomas". La inscripción dice "No libereis a qui en tan merecidamente está prisionero aquí". En el centro de la pared este hay una puerta secreta.

22.-Aquí está el cayado en busca del cual han venido los personajes. Está encajado en una grieta que divide la pared este en dos partes. El cayado podrá extraerse haciendo palanca con una espada o daga. El cayado se convertirá en polvo una vez sea extraído. Al momento un viento huracanado derribará a los personajes. Cuando el viento cese los personajes podrán ver a un humano ataviado con una túnica negra que se presentará como Niphredil. Dirá las siguientes palabras: "Os agradezco enormemente que me hayais liberado del largo encierro al que me redujo mi adversario, el mago Ekterf. Era Umbling, el descediente de mi fiel servidor, qui en se dirigió a vosotros en la ta-

berna. Tras quinientos largos años de encierro vuelvo al mundo, para volver a dejar en él mi cruel huella. Ya nadie podrá detenerme, puesto que Ekterf ha muerto. Ha llegado el momento de pagaros la recompensa que merecáis: la muerte".

Características del mago Niphredil: F 10, I 18, S 9, D 10, Co 15 y Ca 8.

CA:	9
Dados de golpe:	6
Puntos de golpe:	22
Movimiento:	12 m.
Ataque:	1 daga+2 conj.
Daño:	1d4+2 o var.
Tiros de salvación:	Mago 6
Moral:	12
Alineamiento:	Caótico
Valor:	

Habla los siguientes idiomas: Común, Caótico, Orco, Hobgoblin, y Goblín.

Tiene memorizados los siguientes conjuros: Proyectil Mágico, Bloqueo de Entradas, Invisibilidad, Luz Eterna, Bola de Fuego y Desvanecimiento de la Magia.

Si los jugadores portan la joya que les entregó el mago, sentirán la necesidad de levantar el brazo y mostrar la joya al mago. De la joya saldrá un rayo de luz azul que neutralizará el efecto del conjuro del mago. Se escuchará una tremenda explosión y caerán un montón de cascotes. Del mago nunca más se sabrá y los personajes tendrán que superar una tirada de destreza para esquivar la lluvia de cascotes. Si fallan sufrirán 1d8 puntos de daño.

