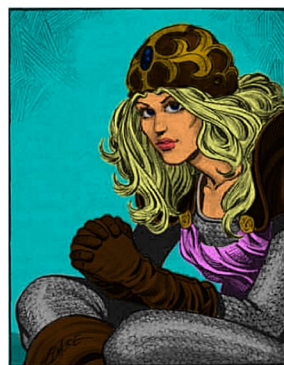


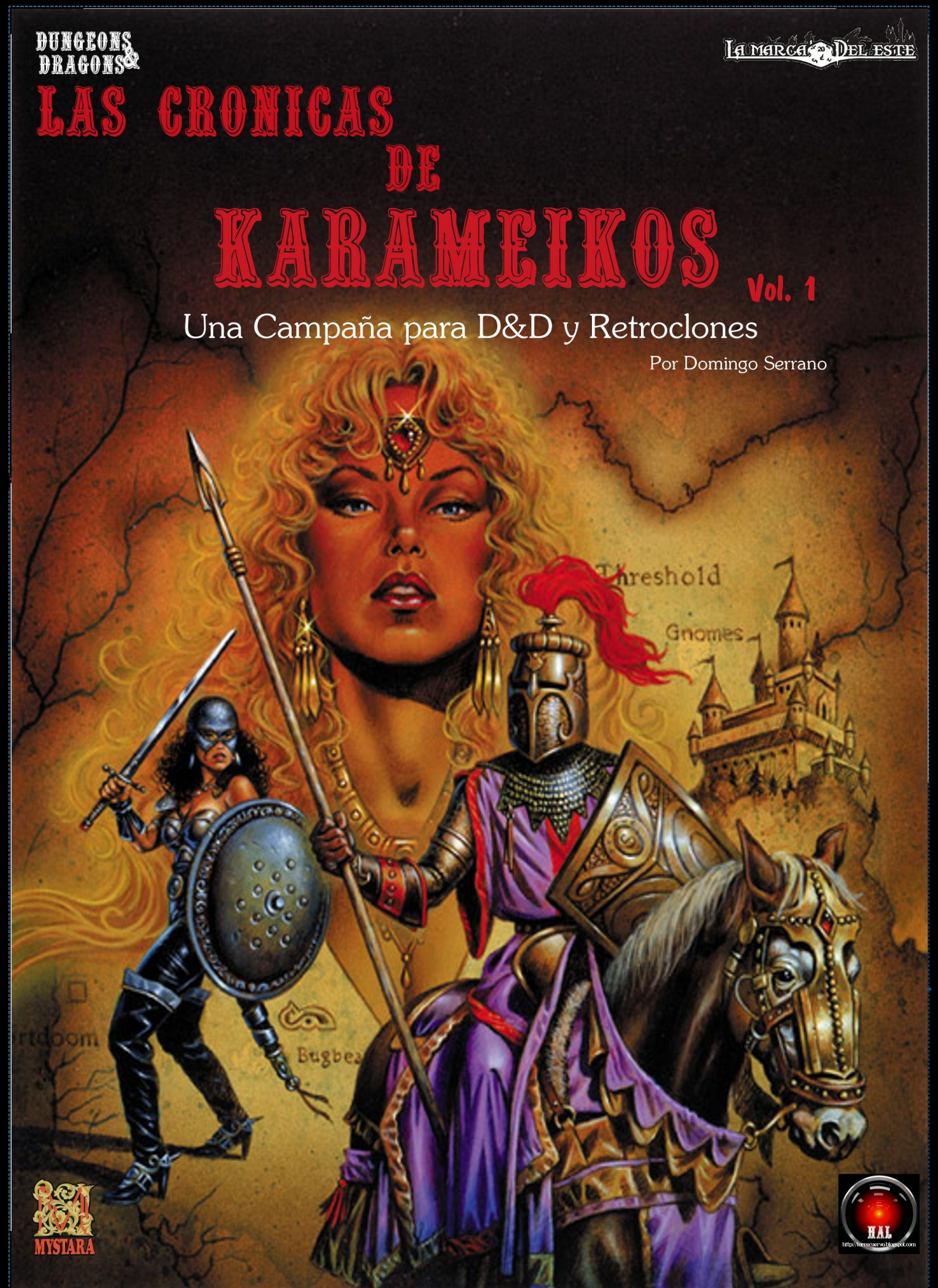
Recuerdo con nostalgia mis aventuras con la Caja Roja de D&D, y especialmente la primera que viví de ellas. Recuerdo como abandoné la seguridad de mi pueblo natal, Threshold en el Ducado de Karamaikos y me aventuré en las cavernas de las colinas, sosteniendo temblorosamente mi espada y una lámpara de aceite para alumbrar mi camino, me enfrenté con trasgos, serpientes y necrófagos, conocí a la bella clérigo Aleena y mi corazón se rompió en mil pedazos cuando Bargle el Infame atravesó su pecho con una flecha mágica.



CRONICAS DE KARAMEIKOS VOLUMEN I



5 800075 822560





CRONICAS DE KARAMEIKOS

Volumen 1

Un Suplemento Escrito y Diseñado por:

Domingo Serrano

Basado en los Textos de:

Gary Gygax, Dave Arneson, Frank Mentzer y Aaron Allston

Optimizado para el Sistema de juego de:

Aventuras en La Marca del Este

Ilustraciones de:

Larry Elmore, Jeff Easley, y otros muchos autores a los que pido disculpas por no mencionarles, ya que desconozco la autoria de algunas imágenes.

CRONICAS DE KARAMEIKOS

Volumen 1

Indice

Introducción	3	Rumores y Ganchos	39
El Gran Ducado de Karameikos	4	Personajes Importantes	40
Historia	4	Aventura: Bargle el Infame	44
Las Gentes de Karameikos	7	Ganchos para los Pjs	44
El Mapa	11	Las Ruinas del Castillo	45
Religiones en Karameikos	14	Primer Nivel del Dungeon	52
La Iglesia de Karameikos	14	Segundo Nivel del Dungeon	62
La Orden del Grifo	14	Bargle el Infame	71
La Iglesia Traladarana	16	Conclusión	72
Crimen en el Ducado	20		
Creación de Personajes	21		
Perfiles de Personaje	30		
Plano de Threshold	33		
La Villa de Threshold	34		
Descripción General	34		
Principales Localizaciones	35		



INTRODUCCION

Recuerdo con nostalgia mis aventuras con la Caja Roja de D&D, y especialmente la primera que viví de ellas. Recuerdo como abandoné la seguridad de mi pueblo natal, Threshold en el Ducado de Karameikos y me aventuré en las cavernas de las colinas, sosteniendo temblorosamente mi espada y una lámpara de aceite para alumbrar mi camino, me enfrenté con trasgos, serpientes y necrófagos, conocí a la bella clérigo Aleena y mi corazón se rompió en mil pedazos cuando Bargle el Infame atravesó su pecho con una flecha mágica.

Todos estos hechos, aunque yo no lo supe hasta muchos años después, ocurrieron en el mundo de Mystara, el entorno de campaña oficial de D&D por aquel entonces, un interesante universo creado por Gary Gygax y Dave Anderson para sus partidas y que desgraciadamente es prácticamente desconocido en nuestro país.

Dado el resurgir que el rol de la vieja escuela está teniendo en los últimos tiempos (o eso quiero creer) gracias a la moda de los “retroclones” y al especial éxito de uno de ellos, Aventuras en La Marca del Este, parecía un buen momento para rendir homenaje a estas primeras aventuras.

Las Crónicas de Karameikos, será una campaña corta para D&D que utilizará las reglas de Aventuras en la Marca del Este, además de alguna regla adicional del Rules Cyclopedia de D&D y modificaciones propias. No se desarrollará en el mundo de La Marca del Este, transcurrirá en Mystara, concretamente en el Ducado de Karameikos y sus alrededores.

La campaña está pensada para personajes iniciales, es decir que los jugadores podrán comenzar con personajes de nivel 1 o 2. Este libro incluye reglas para la creación de personajes y la personalización de su trasfondo, aportando toda la información necesaria sobre Mystara y el Ducado de Karameikos.

La mayoría del material incluido, no es de mi propia creación, ha sido obtenido de diversas fuentes, como son los manuales de D&D básico, Los Gazetteer, la revista Dungeon y otras publicaciones, la mayoría de ellas inéditas en español. Todo este material está libremente adaptado.

Bien no me enrollo más, espero que lo disfrutéis tanto como yo. Afilad vuestras espadas, preparad vuestros conjuros, armaos de valentía y adentroos en el Dungeon...





EL GRAN DUCADO DE KARAMEIKOS

Primero echaremos un vistazo al Ducado de Karameikos, su historia, sus habitantes, sus asentamientos y su religión y costumbres.

Historia



Esta es la historia del Gran Ducado de Karameikos, tal y como la conocen las gentes de Karameikos.

La primera parte de la historia se registra en una obra épica de la poesía de la gente de Traldar (Traladara), "La canción del rey Halav." Es una obra antigua, conservada por generaciones de bardos y finalmente escrita

hace seis siglos.

La canción del Rey Halav

En tiempos antiguos, la tierra que ahora se llama Karameikos fue la boscosa patria de los Traldar, hombres y mujeres favorecidos por los eternos que les permitieron vivir en estas hermosas tierras.

Los Eternos otorgaron a los Traldar una vida feliz y sencilla. Pescaban y cazaban, los hombres pasaban la mayor parte de su tiempo divirtiéndose y ofreciendo alabanzas a los Eternos.

Pero los Eternos sabían que la felicidad de los Traldar llegaba a su final. Lejos, en el oeste, una malvada raza de hombres-bestia se preparaba para marchar hacia las tierras del Este en busca de botín, prisioneros y tierras más ricas.

Estos hombres-bestia tenían sus propios Inmortales iguales en poderío a los patronos Eternos de Traldar, por lo que sería la batalla entre los hombres y los hombres-bestia lo que determinaría el destino de las dos razas.

Los Eternos descendieron a Lavv, un pueblo de Traldar, para encontrar jóvenes inteligentes a quienes darles secretos que pudieran utilizar para derrotar a los hombres-bestia.

Visitaron a Halav Redhair, un fabricante de cuchillos de piedra, y le enseñaron a forjar armas y armaduras de bronce. También le enseñaron el arte de la espada y la estrategia de la guerra.

Visitaron a Petra, una fabricante de cerámica, y le enseñaron el arte del arco, el arte de la medicina, el uso de la rueda del alfarero, el hilado de lino y el uso del telar.

Visitaron a Zirchev, un cazador y le enseñaron a domar, montar y a luchar desde el caballo, cómo entrenar a perros para luchar por sus dueños, cómo caminar en silencio como el



Crónicas de Karameikos

Domingo Serrano

gato, nadar como los peces y ver como el halcón.

Halav, Petra y Zirchev contaron a la gente de Lavv lo que los Hombres-Bestia pretendían. El rey se rió y trató de expulsarlos de Lavv.

Halav, usando la espada de bronce que le habían dado los Eternos, mató al rey y asumió la corona.

En los años que siguieron, el Rey Halav, la Reina Petra y el cazador Zirchev enseñaron sus secretos a la gente de Lavv y reunieron a todos los demás pueblos de las tierras Traldar bajo su dominio. Las aldeas se convirtieron en poderosas ciudades, y Halav fue conocido por su lealtad y sabiduría.

Finalmente, los hombres-bestia atacaron en innumerables oleadas desde el oeste. Los hombres de Traldar lucharon con sus brillantes armaduras de bronce. La irresistible fuerza de los hombres-bestia se estrelló contra la voluntad inamovible de Traldar, y la guerra se alargó. Ambas partes sufrieron un gran número de bajas, pero cada hombre de Traldar mató a docenas de sus enemigos antes de ser derribado.

Poco después, el Rey Halav logró encontrar el rey de los hombres-bestia solo en una colina. El rey de los hombres-bestia era el doble de alto que un hombre, con la cabeza de un lobo y un repugnante cuerpo peludo. Atacó con su gran hacha contra la espada otorgada a Halav por los Eternos.

Esta fue la batalla final del hombre contra el hombre-bestia. Duró desde el amanecer hasta el mediodía, ambos reyes estaban tan cansados que apenas podían mantener su arma en la mano. En la "Canción del Rey Halav" se afirma que ambos se tomaron un tiempo para descansar durante la lucha y alaba su firmeza y capacidad de lucha invencible.

Como no podía ser de otra forma: el Rey Halav y el Rey de los hombres-bestia perecieron bajo las armas de su contrincante. Sus ejércitos se

miraron unos a otros, los hombres-bestia tenían miedo porque su rey había muerto, y la gente de Traldar levantaba sus armas para detener el avance de los hombres-bestia.

Los hombres-bestia abandonaron las tierras de los Traldar. La Reina Petra y Zirchev tomaron el cuerpo de Halav y lo llevaron a su hogar. Grandes fueron los lamentos en Lavv cuando llegaron, pero durante la incineración ritual del cuerpo de Halav, esa misma noche, los Eternos aparecieron, llevándose a Halav, Petra y Zirchev.

La gente de Traldar lamentó la muerte de su rey, pero inmediatamente comenzó la recuperación de sus tierras para convertirlas en un poderoso imperio.

La era oscura

El tiempo del Rey Halav se ha llamado la Edad de Oro de Traldar, y (como todos los ciudadanos de Karameikos saben) Traldar nunca se convirtió en un poderoso imperio ni se recuperó de los estragos causados por los hombres-bestia.

¿Por qué? Bueno, de acuerdo a las leyendas de Traldar que han surgido desde esa edad de oro, la tierra debe tener su propio rey, y el Rey Halav deberá regresar a las tierras Traldar antes de que ésta pueda convertirse en una poderosa nación de nuevo.

A raíz de la destrucción de la Edad de Oro de Traldar, los pueblos de esta tierra se sumieron en una época oscura de la que no acabaron de salir hasta el siglo pasado.

Asentamientos pequeños y solitarios sobrevivieron, y sus habitantes empezaron poco a poco a mejorar su nivel de vida. El comercio comenzó a florecer, inicialmente con los pueblos de Minrothad y Thyatis. Los descendientes de los Traldar, llamados ahora traladarianos, comenzaron lentamente su camino hacia la recuperación económica. Pero Traladara aún se enfrentaba a muchos problemas.



En los siglos posteriores a la Edad de Oro, muchos seres malvados se establecieron en los bosques y montañas traladarianas. Una fuerza maligna corrompió la tierra y la llenó de vampiros, licántropos, y otras bestias. Hoy en día, cada pueblo traladariano tiene sus leyendas sobre ruinas antaño ocupadas por un señor vampiro, o sobre algún aldeano que resultó ser un hombre-lobo y asesinó a muchos vecinos. A menudo, las leyendas son verdaderas, y todos los jóvenes de Traladara saben bien que la tierra tiene sus vampiros y licántropos.

A causa de esas cosas horribles que habitan en los bosques, los viajes entre los pueblos del interior no eran seguros. Así, los pueblos de la costa prosperaron con el comercio exterior, mientras que sólo el más valiente de los comerciantes hubiera corrido el riesgo de realizar expediciones hacia el interior de Traladara. Como resultado, los habitantes del interior tendieron a permanecer más aislados e ignorantes que sus parientes de la costa.

Durante esta época oscura, también clanes de trasgos, grantrasgos y orcos se asentaron en las tierras de Traladara, aunque por lo general algo alejados de las comunidades humanas. Guerrearon entre ellos, pero también contra los seres humanos y, en general, hicieron la vida menos agradable para todos.

Tribus más pacíficas de élfos y gnomos también llegaron a Traladara. Los elfos se asentaron en los bosques centrales de Traladara, mientras que los gnomos se establecieron en las laderas y colinas de las montañas del norte. Ambas razas comerciaron pacíficamente con los humanos y lucharon junto a ellos contra las tribus menos amigables de goblins, hobgoblins y orcos.

Traladara moderna

Traladara, hace un siglo era un punto comercial bien conocido; en particular, Marilenev, su principal ciudad, construida donde el río Volga desemboca al mar. Allí, los traladaranos

comerciaban con pieles valiosas, armas, vinos y aguardiente, lo que les aportaba importantes ingresos.

La mayor parte de los beneficios comerciales de los traladarianos se quedaban en las tierras de la costa y sus alrededores. Pocos comerciantes se aventuraban en tierras más interiores; de entre aquellos pocos que lo hicieron, se incluye la caravana anual de los gnomos, una fuerza bien armada de gnomos que descendía desde las colinas del norte, llevando consigo bienes y artesanía acumulados durante el año hacia Marilenev, y después rehace su camino de regreso hacia sus tierras.

En esta época, las naciones de Darokin y Thyatis comenzaron a ver a Traladara con creciente interés. La nación de los bosques nunca les había ofrecido ninguna amenaza, por lo que nunca se habían levantado defensas importantes contra Traladara. Pero, ¿qué pasaría si ese pueblo se unificase por un líder poderoso o, peor aún, fuese conquistado por una potencia extranjera enemiga?

El imperio de Thyatis decidió la cuestión mediante el envío de tropas a la capital traladarana, Marilenev, y conquistándola, pasando a reclamar toda Traladara para Thyatis. Darokin se encogió de hombros y comenzó a construir fortificaciones para asegurarse de que su frontera fuera segura.

Thyatis tomó pocas medidas reales para garantizar que Traladara se defendiese por sí misma. Sólo se instaló una guarnición de soldados en Marilenev. El comandante militar de la época renombró Marilenev como Specularum (la ciudad espejo) por la belleza de los reflejos de la bahía de Marilenev. Un cobrador de impuestos se asignó a la ciudad para controlar todo el dinero del comercio.

Aparte de eso, el resto de Traladara quedó más o menos igual. Las comunidades más aisladas no fueron afectadas en absoluto por la conquista. Los comerciantes sufrieron un impuesto thyatiano, pero el comercio floreció



Crónicas de Karameikos

Domingo Serrano

entre Traladara y Thyatis y obtuvieron más beneficios de todos modos.

Así es como las cosas permanecieron hasta hace treinta años. En ese tiempo, el Duque Stefan Karameikos III, un noble joven de Thyatis, llegó a un acuerdo con el emperador. Karameikos, en esencia, cambió sus valiosas tierras ancestrales en Thyatis por las tierras de Traladara y una garantía de su autonomía. El Imperio reconoció la demanda de Karameikos sobre Traladara, ahora llamado el Gran Ducado de Karameikos, y mandó volver a sus oficiales desde el territorio de Traladara.

El Duque Stefan viajó a su ducado, anunció su derecho sobre Traladara, y sofocó la insurrección armada que tuvo lugar inmediatamente. Después de que las cosas se asentaron un poco, empezó a llamar a ambiciosos nobles sin tierra de Thyatis para que le ayudaran a gobernar esta tierra siguiendo la tradición thyatiana.

Los primeros años de gobierno del Duque Stefan se caracterizaron tanto por resultados buenos como malos.

En el lado malo, muchos de los colonos thyatianos que llegaron al país, que juraron lealtad al Duque Stefan y recibieron dotaciones de tierra, resultaron ser hombres despiadados que, literalmente, robaron las tierras de los traladarianos de toda la vida. De los peores entre todos ellos era el primo del Duque Stefan, el barón Ludwig "Aguilaneira" von Hendriks.

En el lado bueno, el Duque Stefan era un líder ejemplar, que exigía justicia y honor en todos los hombres que estaban bajo su supervisión directa. Comenzó a utilizar los ingresos de los impuestos para construir amplias y buenas carreteras en todo el país, que unieran las aldeas remotas en una sola nación. Construyó un gran ejército, utilizando traladarianos nativos, inmigrantes thyatianos, e incluso elfos Callarii, para proteger el Gran Ducado. En pocas palabras, comenzó el largo y lento proceso de construcción de Traladara, una tierra de pueblos hostiles donde el lobo aúlla en

la noche, en una fuerte nación comercial.

Hoy en día, el Gran Ducado sigue creciendo, convirtiéndose en un país todavía joven, con sus dos mitades de la población (traladarianos y thyatianos) en gran parte sin mezclar y con el interior de la nación en su gran mayoría aún por civilizar. Pero es cada vez más fuerte día a día, y la mayoría de las naciones del continente tienen embajadores en Karameikos, un signo de la importancia internacional de esta nación en crecimiento.

Las Gentes de Karameikos



La mayoría de los seres humanos del Gran Ducado de Karameikos entran en una de dos categorías: traladarianos nativos o de ascendencia thyatiana. Otros habitantes del Gran Ducado son humanos de origen mixto (mestizos), elfos, gnomos y unos pocos enanos y medianos (halflings), además de trasgoides (orcos, trasgos, grandestragos, etc) en lugares distantes. Por último, existen multitud de comerciantes que se han instalado en Karameikos; entre esta última categoría hay representantes de prácticamente todas las razas humanoides y de cada nación en el mundo.

Traladarianos

Los traladarianos, descendientes de la tribu nativa de la leyenda Traldar, tienden a ser no muy altos (promedio de los hombres 1,73 mts, las mujeres 1,57 mts). Suelen tener la tez pálida, ojos marrones, y el pelo oscuro (color marrón oscuro a negro).



En general, son gente muy supersticiosa, si se puede llamar superstición a algo que se basa en la verdad. Son grandes creyentes en encantamientos, presagios y otros portentos como la lectura de la palma de la mano, lectura de las hojas de té o de las entrañas de las ovejas, maldiciones y males de ojo.

Fuera de las ciudades más grandes, la educación no está muy extendida. En las comunidades más rurales, la mayoría de los habitantes son analfabetos, aunque a menudo el clérigo local será un hombre de letras. (Los Personajes Jugadores, al ser personas excepcionales, no tienen que preocuparse por esto, si tienes suficiente inteligencia como para saber leer y escribir, puede leer y escribir si lo deseas. Si por la manera de concebir tu personaje, prefieres que sea analfabeto, es tu elección.)

En su mayor parte, a los traladaranos no les gustan mucho por los thyatianos. Los ven como un obstáculo que dificulta que los traladaranos puedan volver a alcanzar su edad de oro. Dado que muchos de los tahitianos que llegaron al principio eran corruptos y acaparadores de tierras, muchos traladaranos verán a todos los thyatianos de la misma manera. (Si no deseas que tu personaje lo sienta así, no tienes por qué.)

Aunque la mayoría de la población de Karameikos es traladarana, el idioma oficial es el thyatiano. El thyatiano es el idioma de los documentos oficiales y del comercio y es básicamente la "lengua común" de Karameikos. La mayoría de los traladaranos mas jovenes de 30 años hablarán thyatiano, generalmente con un acento diferente, que marca sus orígenes traladaranos.

Thyatianos

La mayoría de los nobles en Karameikos son de ascendencia thyatiana, y una proporción considerable de la población plebeya es de

origen thyatiano.

Los thyatianos tienden a ser físicamente más altos que los traladaranos, los hombres con una media de 1,78 mts y las mujeres de 1,63 mts. Los thyatianos han tenido siglos para cruzarse con otras naciones, y no hay un solo rasgo que pueda definir a los thyatianos; los colores del pelo van del color rubio oscuro al marrón oscuro, con pelirrojos ocasionales (incluyendo al propio Duque); los ojos van del azul al marron y negro. Los thyatianos suelen broncearse más fácilmente con el sol que los más pálidos traladaranos, que tienden a quemarse por el sol fácilmente.

El Imperio de Thyatis es un gran imperio floreciente con ejércitos poderosos, y fuertes relaciones comerciales con las grandes naciones del mundo, lujosas costumbres artísticas y entretenimientos, y un nivel cultural igualado en muy pocos lugares del mundo. Así que es natural que muchos humanos de ascendencia thyatiana tiendan a sentirse superiores a los traladaranos nativos. Entre muchos thyatianos, se extiende la opinión de que los traladaranos son supersticiosos e ignorantes, y muchos creen que hablar el thyatiano con un fuerte acento traladarano denota una falta de capacidad mental. (De nuevo, este es un prejuicio que no tiene por que tener tu propio personaje, si no quieres.)

Mestizos

En los últimos treinta años, desde la llegada del Duque Stefan y sus seguidores, han nacido muchos niños y niñas mestizos de ascendencia thyatiana y traladarana. La mayoría de ellos son hijos de los hombres thyatianos que emigraron al ducado, lucharon en el ejército del duque y se retiraron para casarse con mujeres locales. Por el contrario, hay muy pocos niños de mujeres thyatianas y hombres traladaranos.

Un mestizo es probable que sea un poco más alto que el promedio de los traladaranos, generalmente con el pelo oscuro y ojos azul o



marrón claro. El como piensen acerca de los thyatianos y los traladaranos dependerá de la forma en que fue criado, pero en la mayoría de los casos los mestizos reconocen que ni los thyatianos ni los traladaranos tienen gran ventaja el uno sobre el otro; el mestizo se lleva bien con personas de ambos orígenes .

Elfos

La mayoría de los elfos en Karameikos son de la tribu Callarii, una alegre y trabajadora tribu. Son hábiles en el manejo del bote en los ríos, montando y criando caballos, y son grandes cazadores.

Los elfos Callarii son robustos y sanos, con el cabello muy claro (de rubio a blanco) y los ojos azules. Suelen a usar túnicas o vestidos de color verde con hojas de patrones de bordado sobre ellas.



Los elfos son neutrales hacia los seres humanos en general. Se muestran amistosos con los humanos que demuestren tener honor y humor; pero no colaboraran con humanos pretenciosos, deshonestos o groseros. El Duque Stefan tiene una unidad de guardia enteramente compuesta de elfos Callarii, lo que ha dado a muchos elfos la oportunidad de conocerle, y muchos Callarii tienen una muy buena opinión del Duque.

Al este del ducado en el bosque Dymrak, se encuentran los elfos Vyalia, elfos que dominan la magia más que sus parientes Callarii.

Gnomos

La comunidad más grande de los gnomos, llamada Highforge, se encuentra en las estribaciones de unas montañas a varios kilómetros al este de la ciudad de Threshold. Es una comunidad grande y aislada compuesta por gnomos (y un clan enano aliado); es en su mayoría auto-suficiente, pero saca beneficios del comercio con los seres humanos del sur.

Los gnomos tienen una buena disposición hacia el duque, ya que no han observado la mayor parte de los abusos thyatianos contra los traladaranos, pero son muy conscientes de la mejora del comercio y la comunicación que ha tenido lugar desde la construcción por parte del Duque de carreteras en todo el país.

Los gnomos no tienen preferencias entre thyatianos y traladaranos.

Enanos



Los enanos que viven en el Gran Ducado son, o bien miembros del clan Stronghollow en la comunidad de los gnomos, o son enanos que han inmigrado a Karameikos, a menudo en calidad de soldados profesionales al servicio del duque o alguno de sus barones. Cuando tienen que expresar una preferencia entre los traladaranos y los thyatianos, los enanos tienden a preferir la compañía de los thyatianos, ya que son personas prácticas, y no están plagados de supersticiones, como los traladaranos.



Hin (Halflings)

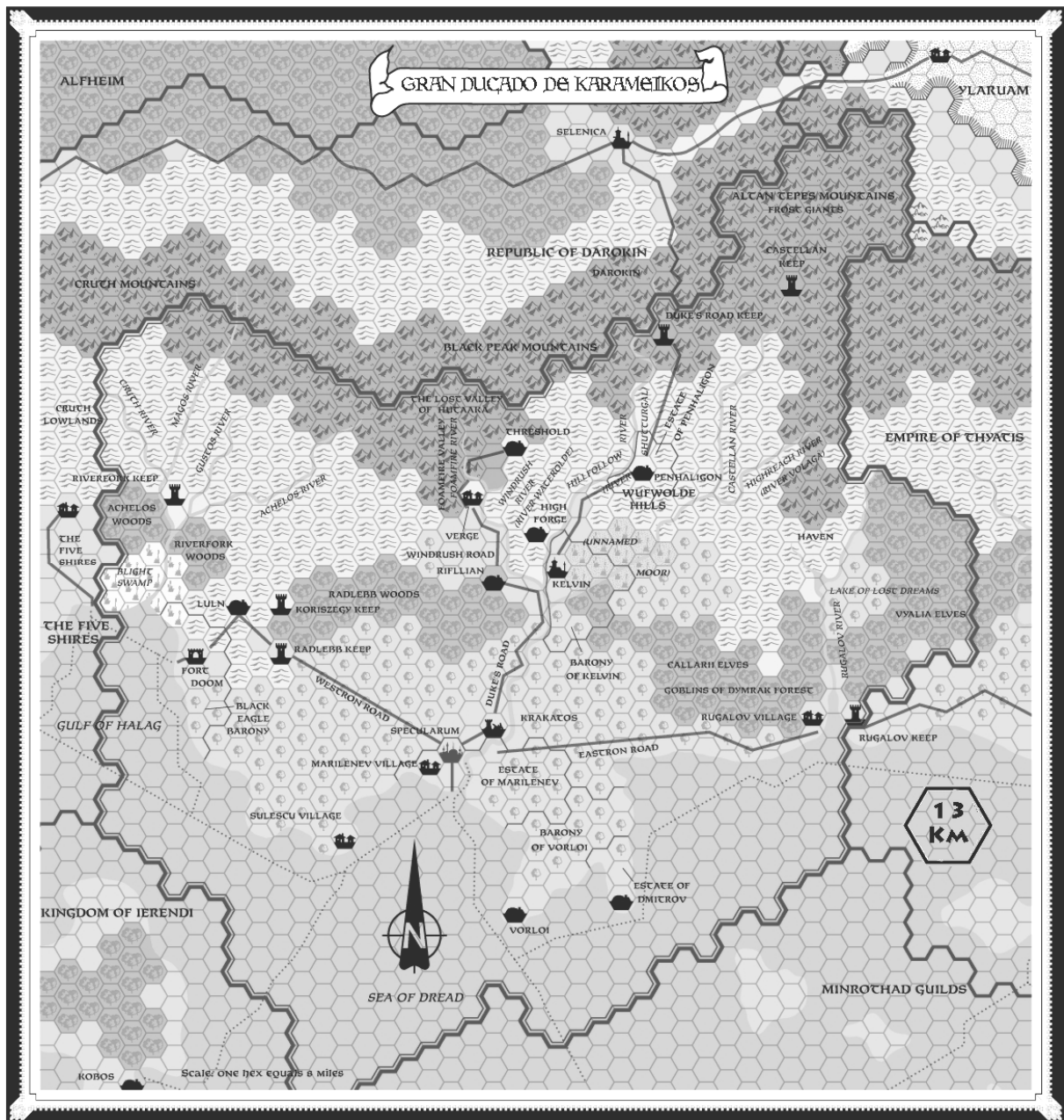


Los hin del Ducado son en su mayoría inmigrantes de Los Cinco Condados, atraídos por el importante comercio en Karameikos que se ganan la vida como profesionales dentro de las comunidades humanas del Ducado. Hay muchos hin comerciantes, artesanos y taberneros en Specularum, Kelvin y otras comunidades más pequeñas. Si bien no hay grandes clanes hin en Karameikos, los halflings suelen tener su propia "subcultura", y existen muchas tabernas y otros establecimientos que atienden sólo a hin. Cuando los halflings admiten una preferencia entre los thyatianos y los traladaranos, se decantan por éstos últimos, a quienes consideran amantes de la vida, expresivos y románticos, en lugar de los thyatianos, a quienes ven como más fríos y menos simpáticos.





EL MAPA





En las páginas finales del libro podrás encontrar una copia a mayor tamaño de todos los mapas así como la leyenda.

Como puedes ver, la mayor parte del territorio son bosques y colinas, con algunas llanuras, marismas y alguna región pantanosa. También se aprecia que la mayoría de las comunidades se localizan en la costa y en las orillas de los ríos, ha realmente pocas comunidades humanas en lo profundo de los bosques o alejadas de caminos muy transitados, por lo que la inmensa mayoría del Ducado es una tierra de nadie, inexplorada y escasamente defendida.

A continuación mostramos una lista de los asentamientos y lugares más importantes de Karameikos y algunas notas sobre ellos. De algunos de ellos (como Threshold), se hablará detalladamente más adelante.

Specularum

La capital de Karameikos tiene una población de más de 50.000 según el último censo. Construida al oeste de la desembocadura del río Highreach, Specularum es una ciudad comercial, cuenta con una gran bahía de aguas profundas a través de la cual se mueve mucho transporte marítimo, y tiene todos los servicios para atender a los comerciantes y otros visitantes que busque el confort de la civilización. Cabe destacar el bien defendido palacio real de la familia Karameikos, un barrio peligroso llamado "El Nido", varios distritos comerciales diferentes, el parque ducal (rodeado por murallas) y muchos otros sitios interesantes.

Specularum está gobernada por el Duque Stefan Karameikos III. Aunque gran parte del poder recae en el importante gremio de mercaderes y en los poderosos clanes familiares Vorloi, Radú y Torenescu.



Kelvin

Kelvin, la segunda ciudad más grande de Karameikos (población 20.000) está construida donde los ríos Windrush, Hillfollow y Highreach (Wufwolde, Shutturga y Volaga en Traladarano) se fusionan.

Kelvin fue construida para servir de parada para las caravanas y a modo de fortaleza para la defensa de los territorios circundantes. Se trata de un gran campamento amurallado. Tras sus murallas hay una gran explanada para que acampen las caravanas y una muralla secundaria, tras la cual está la ciudad de Kelvin propiamente dicha; dentro de la ciudad existe una tercera área amurallada donde se aloja la fortaleza de la guarnición y el castillo del Barón Kelvin.

La ciudad y las tierras circundantes están regidas por el Barón Desmond Kelvin II, hijo del fundador de la ciudad. El Barón Kelvin, a pesar de su juventud, gobierna con eficacia militar e imparcialidad.

Krakatos

Krakatos es un antiguo pueblo amurallado aunque sus murallas están en ruinas; parte de la leyenda de "La canción del Rey Halav" tiene lugar aquí, y el sitio tiene un significado especial



Crónicas de Karameikos

Domingo Serrano

para los visitantes traladaranos. Krakatos está totalmente deshabitado y no debe ser utilizado como un lugar de origen para los personajes. Pero si puede ser un importante lugar de aventuras.

Luln

Luln, una ciudad de cerca de 5.000 ciudadanos, es una destartalada comunidad de refugiados que han huido de la Baronía del Águila Negra (Black Eagle barony) y Fort Doom. Está situada entre los dominios de la Baronía del Águila Negra y los de Karameikos, y es una pequeña, pero perseverante comunidad.

Está gobernada por la señora Sascia, que está transformando gradualmente la ciudad en una comunidad permanentemente fortificada y se especula que está tratando de adquirir un título nobiliario.

Threshold

Este pueblo del norte de 5.000 habitantes es una comunidad agrícola y forestal rodeada de naturaleza indómita. Aunque pequeña, no es tan rural como otros asentamientos de su tamaño.

Situado a los pies de las montañas del Pico Negro (Black Peak Mountains), limita al norte con el lago Windrush, el pueblo está rodeado de densos bosques donde se dice que abundan los vampiros y hombres lobo.

Es un pueblo ideal para servir como el hogar de los personajes-jugadores. Threshold está gobernado por el Barón Sherlane Halaran, patriarca de la Iglesia de Karameikos.

Fort Doom

Este pueblo, una vez conocido como Halag, fue invadido y conquistado por el Barón Ludwing von Hendriks, el primo ansioso de poder del Duque Stefan, que lo convirtió en la capital de su baronía. Von Hendriks no es solo un hombre peligroso que aterroriza a la población

de su dominio, sino que también conspira para tomar para si el trono del Gran Ducado. Fort Doom tiene una población de 10.000 infelices habitantes.



Highforge

Este es el principal asentamiento de los gnomos, incluye cinco clanes de gnomos (con un total de 6.500 gnomos) y uno de enanos (unos 1.000 enanos).

Tierras Callarii

Los elfos Callarii viven en los bosques centrales al este y al oeste de Kelvin y al pie de las boscosas colinas al sur de la comunidad de gnomos. Las cifras exactas de la población élfica en Karameikos no se conocen (los elfos no se preocupan por ello y los humanos no tienen derecho a hacer un censo en esa zona), pero una conjetura razonable es que haya unos 7.500 elfos dispersos a través del territorio, viviendo en comunidades de 100-200.

Asentamientos más pequeños, caseríos y granjas

Por último, aunque no hablaremos mucho de ellos, hay numerosos pueblos en todo Karameikos, con poblaciones que van desde un puñado de personas hasta a 750 habitantes. Algunas de ellas tienen nombre en el mapa, pero no vendrán descritas aquí.

Además, hay cientos de caseríos y granjas a lo largo de los ríos y carreteras del ducado. Se trata de asentamientos de uno o dos familias, la mayoría dedicadas a la agricultura y las explotaciones forestales.



RELIGIONES EN KARAMEIKOS

Karameikos tiene principalmente tres creencias nativas, aunque también existen clérigos de otras naciones, con sus propios eternos.

Títulos en la iglesia

Cuando un personaje entra en el clero (empieza como un clérigo de primer nivel), es llamado ovicio (que no es ningún título). Cuando un clérigo alcanza el nivel 3, es juzgado por la iglesia para ser sacerdote (o sacerdotisa). Cuando el clérigo llega a nivel 8, el PJ tiene conocimientos suficientes como para ser promovido al rango de Obispo. Y cuando llega al nivel 10, puede ser considerado para el puesto de Patriarca (o Matriarca).

La iglesia de Karameikos

Eternos venerados:

Asterius (lider): patrón del comercio, el dinero, la comunicación, los viajes, y de los mensajeros.

Ilsundal: Patrón de la naturaleza, la sabiduría, el aprendizaje, la tradición, la serenidad y la paz.

Kagyar: patrón de la artesanía, la metalurgia y los mineros.

Valerias: patrona del amor, el romance, la pasión y el deseo, la caridad y la protección de los amantes.

Vania: patrona de la guerra, la conquista, el triunfo, la gloria y el honor.

Eternos enemigos:

The Grim Reaper (Thanatos): patrón de la muerte, la entropía, la destrucción, la decadencia, el olvido, la corrupción.

Descripción:

La Iglesia de Karameikos es una religión de alineamiento legal, fundada por Oliver Jowett, un ex miembro de la Iglesia de Thyatis, como resultado de la formación del Gran Ducado de Karameikos en 970 AC. Oliver Jowett abandonó Thyatis para seguir al Duque Stefan Karameikos III, y con la ayuda de sus seguidores decidieron formar una nueva iglesia sobre la base de su propia doctrina (es decir, la de la Iglesia de Thyatis) pero basándola en las necesidades de las gentes de Karameikos. Jowett trató de unir bajo una sola bandera y filosofía a todos los inmigrantes thyatianos con los nativos traladaranos, creando una religión adecuada a la nueva nación (Karameikos, no Traladara o Thyatis) y dando una nueva identidad cultural a sus fieles. Por lo tanto, la Iglesia de Karameikos es similar a la de Thyatis, pero con algunos aspectos característicos. El Patriarca Jowett, tomando algunas tradiciones de la Iglesia de Thyatis comenzó a elaborar una nueva religión basada en la filosofía del espíritu "inmaculado.

Esta filosofía sostiene que no hay pecados demasiado grandes como para no ser perdonados por un acto de sacrificio y



penitencia (aunque muchos convertidos malinterpretan la doctrina y creen que pueden hacer cualquier cosa, ya que les será perdonado). Los dogmas de la fe de la Iglesia de Karameikos son los siguientes:

El asalto, el abuso, el asesinato, el robo, la



mentira, el adulterio y la convivencia sin la santidad del matrimonio son pecados.

Los pecados manchan el espíritu. Para limpiar el espíritu del pecador, éste debe realizar ceremonias de purificación de la severidad adecuada para el pecado. Un pecado menor requiere el recitar unas cuantas oraciones. Un pecado moderado requiere un día de vigilia y ayuno, bajo la supervisión de un sacerdote. Un pecado mayor requiere, además de la pena secular, una ceremonia mayor de purificación.

Esto puede incluir una larga y peligrosa búsqueda y en casos severos pueden requerir que el pecador deba dedicar toda su vida realizar esta tarea. Ningún pecado es demasiado grande para ser imposible de limpiar (teóricamente).

Si el pecador no está dispuesto a limpiar su espíritu, también comete pecado. Por lo que será castigado con la expulsión de la iglesia.

El papel en la otra vida de cada fiel estará determinado por el grado de limpieza de su alma. Asterius permitirá al puro pasar la eternidad en sus salas de cristal. Los manchados deben vagar por el limbo, arriesgándose a convertirse en esclavos de los esbirros del mal.

Cualquier ritual de magia sin ninguna base oficial confirmada en la magia ritual o clerical, se considera una superstición ignorante y es una pérdida de tiempo y esfuerzo, pero no necesariamente un pecado, por lo que no se persigue la brujería como en otras religiones.

Es responsabilidad de los miembros de la iglesia difundir los preceptos de la filosofía de la iglesia a los no creyentes, y estar presentes en tierras hostiles, de modo que los beneficios de la Iglesia no sean negados a ninguna persona que los necesite.

La mayoría de las personas de ascendencia thyatiana en Karameikos son miembros de la Iglesia de Karameikos; aproximadamente la mitad de las personas de ascendencia mixta lo

son; y muchos de ascendencia traladarana se han convertido a la filosofía de la iglesia. En total, alrededor del 25% de la población de Karameikos pertenece a la Iglesia de Karameikos, y este segmento de la población incluye a la mayoría de la nobleza terrateniente y muchas otras figuras de gran alcance político. Los clérigos de la Iglesia de Karameikos pueden ser reconocidos por el vestido oficial que llevan, que consiste en un hábito gris de manga larga que llega hasta cubrir los tobillos, un par de botas de cuero, un cetro de metal colgando del cinturón (a menudo utilizado como una maza) y el símbolo de la iglesia (una vara con un sol oblicuo a la izquierda y la luna abajo a la derecha), bordadas en el pecho.

La Orden del Grifo:

La Orden del Grifo es la rama militar de la Iglesia de Karameikos, clérigos y paladines pueden formar parte de ella. La pertenencia a esta orden conlleva gran prestigio. Cada año, muchos guerreros intentan entrar en ella. Los aspirantes se presentan al Patriarca Jowett de Specularum y son asignados a un supervisor de la Orden, que pone a prueba su capacidad de combate, su conocimiento de la doctrina de la iglesia y su carácter.

A fin de convertirse en un miembro de la Orden del Grifo una persona debe cumplir los siguientes requisitos:

- Tener una buena capacidad de combate (el PJ debe ser al menos, de nivel 3 si es clérigo).
- Ser un seguidor de la Iglesia de Karameikos.
- Hacer un juramento solemne de cumplir las tareas de la Orden y respetar a sus superiores.
- El sexo del aspirante no influye, pero no se admiten criaturas humanoides o monstruosas, ni ladrones o magos.

En caso de ser admitidos, estos son las responsabilidades de un miembro:



- Donar el 25% de sus ingresos a la Iglesia de Karameikos.

- Obedecer los dictados de la Iglesia de Karameikos con respecto a los pecados y purificaciones.

- Aceptar las misiones y encargos asignados por el Patriarca de la Iglesia o por sus superiores de la Orden (estas misiones son a menudo aventuras o misiones militares en el interés de la Orden, de la Iglesia o de la nación).

Los beneficios para un miembro de la Orden del Grifo son los siguientes:

- Asilo: la posibilidad de pedir asilo en cualquier templo consagrado a la Iglesia de Karameikos o a la Orden del Grifo.

- Respeto: un Caballero de la Orden del Grifo debe ser tratado por todos los karameikianos como si fuera un caballero de la nobleza (fiel a la corona de Karameikos) a pesar de su rango social verdadero, dado el respeto y la admiración que la Orden goza dentro de la nación.

- Hermandad: un miembro de la Orden goza de la compañía y la amistad de sus compañeros, que harán todo lo posible para ayudarlo en los momentos de necesidad, tanto en lo espiritual, en lo militar o en lo económico.

Todos los miembros de la Orden del Grifo son llamados Caballeros del Grifo y siempre llevan un símbolo que declara su adhesión (un grifo rampante blanco sobre un fondo negro), que puede ser cualquier cosa desde un simple alfiler, un medallón, o la imagen sobre el escudo o la armadura.

Un miembro puede dimitir en cualquier momento, o ser expulsado si no cumple sus responsabilidades.

La iglesia Traladarana

Eternos venerados:

Halav: patrón de la guerra, la estrategia y la táctica, la fuerza y la determinación, las armas y armaduras, el sacrificio y la lucha contra semihumanoides.

Petra: patrona del patriotismo, la protección, el coraje, la resistencia, la virtud, la lealtad, los clérigos luchadores, las ciudades sitiadas y los traladaranos.

Zirchev: patrón de la caza, la supervivencia, la tolerancia, la magia, las razas silvanas, la naturaleza, los animales y los excluidos.

Eternos enemigos:

Todos los de las razas semihumanoides: La Cabra (Orcos), Ranivorus (Gnolls), Wogar (Goblins), Jammudaru (Ogros y gigantes), Bartziluth (Bugbears) y Karaash (razas semihumanoides en general).

Descripción:

La Iglesia de Traladara es una religión legal que fundó sus propias creencias sobre la Canción de Halav, una leyenda que relata los hechos heroicos de la tríada Halav-Petra-Zirchev al comienzo de la edad de oro de Traladara. La iglesia persigue el objetivo de traer de vuelta a Traladara a esta época, gracias a la veneración de los tres eternos y de las lecciones morales incluidas en la Canción de Halav.

Según la doctrina Traladarana, estos son los dogmas absolutos que deben ser respetados por los creyentes para obtener la salvación y el favor divino:

- Los acontecimientos descritos en el Cantar de los Halav son absolutamente ciertos. El rey Halav, la reina Petra y Zirchev son ahora eternos que guían a los justos y castigan el mal dentro de las tierras habitadas por los traladaranos.



- Herir, maltratar, matar y mentir son pecados cometidos por debilidad o como resultado de la intrusión de malos espíritus o de espíritus animales.
- Los pecados tienen que ser castigados con penas adecuadas a la gravedad del hecho, incluyendo castigos corporales y espirituales. Los pecados más graves, como el asesinato y la adoración de demonios son redimidos sólo con la muerte.
- El mal son todos aquellos que conspiran para destruir a los traladaranos y para obstaculizar o ofender la fe en Halav, Petra y Zirchev.
- Todos los semihumanoides monstruosos son malvados, como lo demuestra la Canción de los Halav, y todos sus eternos son responsables de la propagación del mal y el dolor en el mundo. Por lo tanto, los semihumanoides monstruosos y sus protectores deben ser combatidos y destruidos en todas partes por el bien de la paz y la humanidad.
- El uso de magia ritual (como la lectura de las hojas del té, de las palmas, las cartas o las entrañas de los animales y el uso de amuletos o filtros) representa una expresión de la curiosidad humana hacia el mundo y sólo se acepta cuando se utiliza contra los protectores de la maldad o para la mejora de la condición humana. El uso de tales medios a veces es escuchado por los Eternos, con reflejos de conocimiento sobre el futuro o sobre la naturaleza del mundo, pero sólo en los casos en que el corazón de aquel que los busca no esté manchado por los malos deseos o la inmoralidad.
- El papel del individuo en el inframundo está determinado por la sabiduría, la fe y la bondad de la persona en el momento de su muerte.
- La edad de oro de Traladara sólo volverá si la fe en Halav, Petra y Zirchev se mantiene firme y todos los creyentes respetan el dogma de la iglesia.

En resumen, la filosofía de la Iglesia de Traladara se centra en que la gente no tiene que hacer mal a otros, si no vivir en paz con el respeto de sus vecinos y de los eternos, y si alguien transgrede, la comunidad debe castigar a los culpables, en proporción a su pecado. Por lo tanto, las relaciones privadas entre los hombres y mujeres o la familia son cuestiones con las que la Iglesia no interviene, a menos que los pecados mencionados tengan algo que ver. Los clérigos traladaranos, por tanto, dan consejos a los jóvenes, ofician matrimonios y funerales, dan juicios morales, predicán la filosofía de la iglesia tratando de promover la paz y la armonía, y ayudan en el combate para salvar vidas en peligro y vencer al mal.

Los clérigos de la Iglesia de Traladara pueden ser reconocidos por el vestido que llevan en ocasiones formales; se trata de una túnica de color marrón de manga larga, con un hábito que llega a cubrir las rodillas, un par de botas de cuero, un bastón anudado, y el escudo de armas de la iglesia (un guerrero estilizado con armadura Traldar armado con una lanza y un escudo, con un sol en el fondo a la izquierda) bordado en el pecho. La Iglesia de Traladara es predominante en Karameikos, donde su participación es del 70% de la población (todos los traladaranos y algunos de los mestizos).

Eternos de la Iglesia de Karameikos

Asterius (Eterno del pensamiento):

Patrón del comercio, el dinero, la comunicación, los viajes, y de los mensajeros. Representa la paz, el comercio y la comunicación. Se le considera el protector de Karameikos. La Iglesia no lo ve como un patrón de los ladrones (a diferencia de otros países) ya que robar se considera un pecado acorde a las filosofías de la iglesia.

Símbolo: La Luna.

Aspecto: Un robusto hombre de mediana edad, con cabello negro azabache que lleva un traje antiguo, mostrando una visión aguda y una sonrisa cautivadora.



Alineamiento de los seguidores: todos.

Arma favorita: daga (permitidas todas las armas de una mano)

Conjuro adicional o Habilidad especial de clérigo: +1 a la puntuación de Carisma.

Ilkundal, el Sabio (Jerarca de pensamiento):

Patrón de la naturaleza, la sabiduría, el aprendizaje, la tradición, la serenidad y la paz. Representa a la Naturaleza y la Vida. Ilkundal es un Elfo.

Símbolo: Una silueta del árbol de la vida.

Aspecto: Un elfo de edad avanzada con una mirada sabia, con el pelo de color y prendas que cambian según los elfos a los que se le aparece.

Alineamiento de los seguidores: todos. Los clérigos deben ser legales.

Arma favorita: ninguna (permitidas todas las armas contundentes).

Conjuro adicional o Habilidad especial de clérigo: +1 a la puntuación de Sabiduría.

Kagyar, el artesano (eterno de la materia):

Patrón de la artesanía, la metalurgia y los mineros. Creador de los Enanos. Es asociado con la tierra y las montañas; representa la firmeza y fuerza de voluntad. Es el patrono de los artesanos.

Símbolo: martillo y cincel cruzados.

Aspecto: Un humano vigoroso de estatura media, con una perilla corta y negra bien cuidada, cabello negro canoso, ojos pequeños huecos que se queman con la llama de la creatividad, vestido con una simple túnica de lino blanco, con una mitra sobre su cabeza (o la capucha echada), un medallón en el cuello con su símbolo y con un martillo y un cincel en su cinturón.

Alineamiento de los seguidores: cualquiera; los clérigos deben ser legales o neutrales.

Arma favorita: martillo de guerra (también permitidos martillo arrojado, maza, y hacha de batalla).

Conjuro adicional o Habilidad especial de clérigo: +1 a la puntuación de Fuerza.

Valerías (Jerarca de la materia)

Patrona del amor, el romance, la pasión y el deseo, la caridad y la protección de los amantes. Representa el amor y el romance. Ella es también la sanadora.

Símbolo: Una delicada rosa, con espinas especialmente agudas.

Aspecto: una mujer hermosa que parece de la raza del observador, vestida con ropa de diseño único y de buen gusto y las joyas propias de la cultura a la que se manifiesta, además de un par de aretes de oro que representa la salida del sol, un regalo de su amante Ixion.

Alineamiento de los seguidores: los clérigos y seguidores pueden tener cualquier alineamiento (aunque los clérigos suelen ser neutrales o caóticos).

Arma favorita: espada corta o daga (permitidas todas las armas contundentes).

Conjuro adicional o Habilidad especial de clérigo: Hechizar persona 1/día.

Vania (eterno del valor y honor)

Patrona de la guerra, la conquista, el triunfo, la gloria y el honor. Ella es la guerrera. Patrona Jefe de la Orden del Grifo. Representa el valor y el honor.

Símbolo: Una lanza vertical, horizontal, con dos espadas cruzadas sobre él.

Aspecto: una mujer humana de estatura mediana con ojos marrones y pelo castaño y largo recogido en una trenza única, con una armadura roja con escamas de un dragón rojo, ropa de caballero y las espuelas en las botas, y con un par de armas siempre atadas a la cintura (espada larga o corta espada y lanza).

Alineamiento de los seguidores: cualquiera.

Arma favorita: espada corta y lanza (permitidas todas).

Conjuro adicional o Habilidad especial de clérigo: Quitar el miedo 1/día.



Eternos de la Iglesia de Traladara

Halav:

Patrón de la guerra, la estrategia y la táctica, la fuerza y la determinación, las armas y armaduras, el sacrificio y la lucha contra semihumanoides.

Símbolo: una espada en un yunque.

Aspecto: un musculoso guerrero humano de cabello rojo con una corona de oro, una coraza de bronce y blandiendo una espada corta.

Alineamiento de los seguidores: cualquiera; los clérigos deben ser legales o neutrales.

Arma favorita: espada corta (permitidas todo tipo de armas).

Conjuro adicional o Habilidad especial de clérigo: Suma la mitad de su nivel (redondeo hacia arriba) a las tiradas para impactar a semihumanoides (trasgos, orcos, etc...)

Petra:

Patróna del patriotismo, la protección, el coraje, la resistencia, la virtud, la lealtad, los clérigos luchadores, las ciudades sitiadas y los traladaranos.

Símbolo: un escudo redondo con una refuerzo en el centro.

Aspecto: una mujer pequeña, con piel clara y pelo oscuro y corto, con una apariencia firme y fuerte, vestida con una coraza de bronce a la antigua tradición traladarana y sosteniendo un escudo redondo en el brazo izquierdo y una pesada maza en la mano derecha.

Alineamiento de los seguidores: cualquiera; los clérigos deben ser legales.

Arma favorita: Maza (permitidas todo tipo de armas contundentes y escudos armados)

Conjuro adicional o Habilidad especial de clérigo: Escudo 1/día.

Zirchev

Patrón de la caza, la supervivencia, la tolerancia, la magia, las razas silvanas, la naturaleza, los animales y los excluidos.

Símbolo: un halcón montando un lobo.

Aspecto: un musculoso cazador con mirada

encantadora, vestido con ropa de caza mimética (verde y marrón) y con un arco sobre sus hombros, por lo general acompañado por un grupo de criaturas silvestres o animales domesticados.

Alineamiento de los seguidores: cualquiera; los clérigos deben ser neutrales.

Arma favorita: arco largo (permitidas todas las armas drúidicas).

Conjuro adicional o Habilidad especial de clérigo: Este Eterno es seguido solo por los Drúidas.





Crimen en el Ducado

Karameikos no está exento de crimen organizado. Existen tres grandes organizaciones criminales en el ducado.

La Sociedad Velada

La Sociedad Velada, es una sociedad secreta de carácter criminal liderada por Anton Radú, líder del Gremio de Mercaderes. Su base de operaciones está en la ciudad de Specularum.

El objetivo de la sociedad es aumentar el poder y la influencia del clan Radú, aunque muchos miembros de bajo nivel de la sociedad pueden no conocer sus verdaderos objetivos.

La sociedad mantiene numerosas células de ladrones que roban a las familias no aliadas con el clan Radú. La sociedad controla algunas secciones de Specularum y extorsiona a numerosos comerciantes cobrando una tasa de “protección”.

La sociedad trabaja también para desprestigiar a las otras dos familias más poderosas de Specularum (los Torenescu y los Vorloi), ocasionalmente miembros de estas familias son atacados en las calles, humillados en actos sociales y cosas así.

El Anillo de Hierro

El anillo de hierro es una organización esclavista con base en la Baronía del Águila Negra, pero con células en cada ciudad de Karameikos.

No es una organización jerarquizada, más bien se trata de un colectivo de criminales

independientes que trabajan juntos para beneficio mutuo.

El negocio principal es el esclavismo; las células del Anillo de Hierro capturan ciudadanos inocentes (especialmente los hombres fuertes y las mujeres bellas), transportándolos por diversos medios hasta la Baronía del Águila Negra, y desde Fort Doom, por barco, hacia las naciones donde el esclavismo es legal. Los riesgos son altos pero los beneficios también.

Se sabe que en los últimos tiempos el Anillo de Hierro se ha mostrado interesado en los medios mágicos de adquirir poder. Investigan nuevos conjuros, monstruos desconocidos y extraños fenómenos mágicos.

El Reino de los Ladrones

El Reino de los Ladrones tiene su base en Specularum. Es una sociedad de ladrones muy unida, especializados en intrincados robos a casas muy bien protegidas. La sociedad es responsable de solo una fracción del crimen en Specularum, pero sus robos están muy bien ejecutados la mayoría de las veces, lo que garantiza que ocupen una gran proporción de los rumores que se escuchan en las calles.





CREACION DE PERSONAJES



A la hora de crear personajes para jugar las Crónicas de Karameikos, habrá que tener en cuenta una serie de nuevas reglas para su creación. Además algunas de las clases básicas sufren alguna modificación, como el Clérigo o el Explorador.

Trasfondo de Personaje. (Humano)

Vamos a determinar el origen del personaje, tanto su ciudad natal, como la posición social de su familia. El DM puede interpretar o modificar los resultados de las tiradas si no se

ajustan a su idea de la campaña.

Posición social familiar

Haz una tirada de dados percentil (1d100) y compara el resultado con la tabla de abajo. Esto te dirá la situación económica de la familia de la que tu personaje proviene y la cantidad inicial de monedas de oro (y la posibilidad de tener objetos mágicos).



(1d100)

01-30 - Pobre (3d6 m.o.)
31-60 - Trabajadores (3d6 x 4 m.o.)
61-75 - Confortable (3d6 x 10 m.o.)
76-85 - Rico/Sin título (3d6 x 50 m.o. + 20% de 1 objeto mágico)
86-95 - Rico/Con título (3d6 x 50 m.o. + 20% de 1 objeto mágico)
96-97 - Muy Rico/Sin título (3d6 x 200 m.o. + 50% de 1d2 objetos mágicos)
98-99 - Muy Rico/Con título (3d6 x 200 m.o. + 50% de 1d2 objetos mágicos)
-100 -- Familia Real (3d6 x 1000 m.o. + 1d2 objetos mágicos)

Los objetos mágicos se tirarán aleatoriamente en la tabla de tesoros que encontrarás más adelante. La clase más baja es "pobre". No hay esclavitud en Karameikos.

Aviso importante: Cuando uses tu posición social familiar, anota el número que salió, luego lo volverás a utilizar.

Traladarano o Thyatiano

Ahora que sabemos que la posición social de la familia del personaje, se puede determinar si ésta es traladarana o thyatiana.

Aunque es posible escoger el origen, se recomienda hacerlo aleatoriamente. Para ello, haz una tirada de dados percentil (1d100) y agrega la mitad del número que sacaste antes para la posición social familiar antes (redondeando hacia abajo). Por ejemplo, si sacaste 67 en la tirada anterior, tirarás 1d100 y añadirás 33 al total.

Compara el resultado con la siguiente tabla para determinar el origen de su familia.

(1d100 más ½ tirada anterior)

01-70 - Traladarano
71-90 - Mestizo
91 ó + - Thyatiano

Si el resultado es traladarano, tu familia es predominantemente traladarana. Si el resultado es thyatiano, tu familia es predominantemente thyatiana. Si el resultado es mestizo, tu familia inmediata contiene traladaranos y thyatianos; el DM determinará exactamente cómo se compone tu familia, pero lo más habitual es tener un padre ex-militar thyatiano y una madre traladarana, con parientes en ambos lados de la familia.

Si en la tirada de posición social familiar has sacado 100 (Familia Real), eres automáticamente thyatiano.

Lugar de origen

Por último, tenemos que saber de dónde eres. Si no sabes lo suficiente sobre Karameikos como para elegir, o si el DM lo prefiere, haz la siguiente tirada: en la tabla de abajo, tira 1d20 y añade el modificador adecuado según la tabla posterior. El resultado es el lugar donde tu personaje ha nacido.

Recuerda que si eres un miembro de la Familia Real has nacido automáticamente en Specularum.

El DM siempre tiene la opción de elegir de qué ciudad natal es tu personaje, más si el personaje es rico.

(Tira 1d20, y agrega los modificadores que se muestran a continuación)

01-03 - Baronía del Águila Negra
04-09 - Caserío o granja (a escoger en qué zona)
09-14 - Pueblo o ciudad (a escoger)
15-16 - Kelvin
17 ó + - Specularum

Modificadores:

El personaje es Clérigo: + 2
El carácter es Mago: + 4
La familia del personaje tiene una posición



Crónicas de Karamaikos

Domingo Serrano

confortable: + 2

La familia tiene una posición rica: + 4

La familia del personaje tiene una posición muy rica: + 6

Explicación de los resultados:

El resultado indica la ciudad natal de tu personaje. Aquí están algunas notas sobre los posibles resultados:

Baronía del Águila Negra:

El personaje creció en la terrible Baronía gobernada por Ludwig von Hendriks. Si el PJ es neutral o legal, huyó de la Baronía, pero su familia todavía sigue allí. Si es de alineamiento caótico, probablemente el PJ está al servicio del Barón, o está relacionado de alguna manera con él.

Caserío o granja:

El personaje creció en una de las innumerables granjas familiares dispersas a lo largo de Karamaikos. Con el permiso del DM, puede decidir donde está situada la granja.

Pueblo o ciudad:

El personaje creció en uno de los numerosos pueblos o ciudades de Karamaikos. Con el permiso del DM, puede decidir cuál es su pueblo o ciudad natal de los que se muestran en el mapa.

Kelvin o Specularum:

El personaje creció en la ciudad indicada.

Trasfondo del personaje. (Semihumano)

Las comunidades de semihumanos no son tan numerosas como las comunidades humanas, por lo que es más sencillo determinar el trasfondo de un personaje semihumano.

Elfos

Posición social familiar

Aunque los elfos en Karamaikos tienen estructuras sociales complejas e intrincadas, la posición social no es un elemento importante de esa estructura. La profesión de los elfos, y la forma en que estas profesiones están relacionadas y se utilizan para el bien del clan, son los elementos importantes de la estructura social élfica.

La mayoría de los elfos karamaikanos son "comuneros": elfos que se dedican a sus profesiones (reforestación, caza, pesca, lucha, entrenamiento de animales, exploradores, etc). Algunas familias poderosas son consideradas los señores de la comunidad (Lords), y son ellas las que coordinan sus esfuerzos.

Ninguno de los elfos de Karamaikos vive en condiciones de pobreza o riqueza. Según los estándares humanos, todos los elfos tienen un estándar de vida "Confortable".

(1d100)

01-90 - Comunero (3d6 x 10 m.o. + 20% de 1 objeto mágico)

91-00 - Lord (3d6 x 10 m.o. + 60% de 1d3 objetos mágicos)

Raza

Hay dos tipos de elfos en Karamaikos. Los más comunes son los elfos Callarii; elfos llenos de vida y energía que viven en los bosques centrales.

Hay otra comunidad élfica cerca de las fronteras del este de Karamaikos, el clan Vyalia. No damos mucha información sobre el clan Vyalia, ya que esa parte de Karamaikos está alejada del lugar donde se desarrolla la campaña.

Si sacas un trasfondo Vyalia para tu personaje élfico, y el DM te lo permite el te informará sobre tu comunidad natal y tu origen.

(1d100)

01-95 - Callarii



96-00 - Vyalia (a criterio del DM)

Lugar de origen

Eres libre de elegir de dónde proviene tu elfo (con la aprobación del DM). Los bosques, donde los elfos son más numerosos se muestran en el mapa, y es probable que tu personaje haya crecido en ellos.

Puedes elegir la residencia actual de tu personaje. Algunos elfos han servido en la Guardia Élfica del Duque en Specularum y ahora viven en las comunidades humanas trabajando como soldados independientes y/o aventureros.

Enanos

Posición social familiar

Los enanos tienen una estructura social más parecida a la humana. Sin embargo, tienden a ocuparse de sus propios asuntos con algo más de tesón que los humanos, por lo que no existe la clase "Pobre". Tira en la tabla siguiente:

(1d100)

01-30 - Trabajador (3d6 x 4 m.o.)

31-60 - Confortable (3d6 x 10 m.o.)

61-95 - Rico (3d6 x 20 m.o. + 10% de 1 objeto mágico)

96-97 - Muy Rico (3d6 x 50 m.o. + 20% de 1 objeto mágico)

98-00 - Clase gobernante (3d6 x 100 m.o. + 40% de 1d2 objetos mágicos)

La comunidad de Highforge es una comunidad de artesanos, mineros y comerciantes.

Entre los enanos de Highforge, los aprendices de mineros o artesanos y los soldados, tienden a pertenecer a familias de la clase "Trabajadores".

Las familias de artesanos o mineros ya establecidos, oficiales del ejército, o comerciantes que suelen acompañar a la

caravana anual de gnomos hacia Specularum, tienden a ser de la clase "Confortable".

Las familias de los maestros artesanos y mineros tienden a ser de la clase "Rico".

Las familias de los artesanos de gran habilidad o famosos tienden a ser de la clase "Muy rico". Sus fortunas se basan en la creación y venta de artesanías exquisitas.

Los cabeza de familia de la comunidad enana de Highforge pueden usar los títulos de Lord y Lady.

Lugar de Origen

Todos los enanos de origen karameikano provienen originalmente de Highforge. Con el permiso del DM, puedes hacer que tu personaje sea un residente de otra comunidad, tal vez una de las grandes ciudades humanas.

El enano aventurero

Los artesanos y comerciantes de Highforge no aprueban demasiado que sus propios hijos realicen correrías en busca de aventuras. Por lo tanto, un aventurero enano no recibirá normalmente ningún beneficio de las riquezas de su familia hasta que vuelva (para bien) a su familia y su comunidad.

Medianos (Halflings o Hins)

Posición social familiar

Tira en la tabla siguiente:

01-20 - Pobre (3d6 m.o.)

21-50 - Trabajadores (3d6 x 4 m.o.)

51-95 - Confortable (3d6 x 10 m.o.)

96-00 - Rico/Sin título (3d6 x 50 m.o. + 15% de 1 objeto mágico)

Lugar de origen

Puedes, con el permiso del DM, elegir tu ciudad natal.



Nombres

Las siguientes son algunas líneas generales para elegir nombres de personajes en el Gran Ducado de Karameikos.

Por supuesto no estás obligado a seguir estas directrices, pero son una buena indicación de nombres normales para los distintos tipos de seres humanos y semihumanos que viven dentro del Gran Ducado.

Humanos / Thyatianos

Los personajes de origen thyatiano tienden a tener nombres de pila similares a los clásicos romanos y bizantinos: Varis (Varia), Alexander (Alexandra), Valerio (Valeria), Ticio (Titia), Claudio (Claudia), Anastasio (Anastasia), etc.

Los apellidos tienden a ser fuertes y majestuosos, por ejemplo: Karameikos, Penhaligon, Korrigan.

Humanos / Traladaranos

Los personajes de origen traladaranos tienen nombres con un fuerte sabor de Europa Central y del Este. Algunos ejemplos:

Nombres masculinos: Boris, Dimitri, Fedor, Grygory, Ilya, Iván, Mikhail, Piotr, Sergei, Stephan, Yakov, Yuri.

Nombres de mujer: Anya, Darya, Ecatrina, Ilyana, Irena, Katarina, Kuzma, Magda, Misha, Petra, Sula, Zandra.

Los apellidos se pueden crear mediante la adición de una serie de sufijos tales como: "os", "ov", "ev", "nov", "evich", "escu", etc. Por ejemplo: Ivan se convierte en Ivanov, Dimitri se convierte en Dimitros.

Élficos

Los elfos de Karameikos tienden a tener un solo nombre, lírico y único; ejemplos:

(Hombres) Thalaric, Allandaros; (Mujeres) Sythandria, Stellara.

Enanos

Los nombres enanos tienden a ser duros y resonantes. Los nombres de las familias tienden a derivar de hechos de guerra o habilidades especiales.

Ejemplos de nombres de pila: (Hombres) Thoric, Boldar; (Mujeres) Friya, Brunna.

Ejemplos de apellidos: Shieldcracker, Ironboot.

Medianos (Halflings)

Los nombres de los Halflings suenan muy comunes y suelen derivarse de las características de la familia, o de profesiones.

Ejemplos podrían ser: Bill Trenchermann o Juan Tragaldabas (de una familia de comilones) o Anna Hillfort o Ana Castro (de una familia con una casa bien defendida en la cima de una colina).

Puntuaciones de Característica:

No olvidemos que esta campaña es del estilo "old school", por lo tanto el sistema de generación de puntuaciones de característica será el siguiente:

Lanzaremos 3d6 y sumaremos sus resultados, asignando el total a cada una de las características por orden (Fue, Des, Con, Int, Sab, Car.).

El jugador tiene la opción de repetir una de las tiradas (y solo una) si lo desea pero deberá quedarse con el segundo resultado aunque este sea inferior al primero.

Si un jugador pretendía crear un personaje de una clase específica pero sus tiradas no se lo han permitido, por no cumplir los requisitos mínimos, puede intercambiar las puntuaciones



de sus características para cumplir estos requisitos, siguiendo las siguientes normas:

- 2 puntos de una característica aumentan en 1 la característica requerida por la clase.
- Ninguna característica podrá descender por debajo de 9 usando este método.
- La característica de Carisma no se puede disminuir usando este método.

Clases de Personaje:



Veamos las modificaciones en las clases de personaje.

Clérigo:

Todo igual que en el manual, con las siguientes excepciones:

- Todos los clérigos deben elegir un perfil que reflejará la Iglesia a la que pertenecen.
- Deben seleccionar un patrón entre los Eternos de su Iglesia.
- Deben respetar las limitaciones de armas de su patrón.

- Obtienen el poder o conjuro adicional indicado en la descripción del Eterno que han elegido como patrón.

Elfo:

Esta clase no sufre ningún cambio respecto a lo descrito en el manual.

Enano:

Esta clase no sufre ningún cambio respecto a lo descrito en el manual.

Explorador:

En esta clase el jugador si lo desea puede elegir ser un semi-elfo, es decir el hijo de un padre humano y una madre elfa (o al revés aunque esto es más raro, no explicaré el porqué). Puede haber sido criado en cualquiera de las comunidades por lo que a la hora de hacer las tiradas de trasfondo elige si lo quiere hacer como un humano o como un elfo.

La clase permanece como se describe en el libro pero si el personaje es semi-elfo aplica las siguientes modificaciones:

- El dado de golpe cambia, ahora es 1d6.
- El personaje adquiere infravisión 20m.
- El personaje detecta puertas secretas como un elfo (1-2 en 1d6).

Guerrero:

Esta clase no sufre ningún cambio respecto a lo descrito en el manual.

Halfling:

Esta clase no sufre ningún cambio respecto a lo descrito en el manual.

Ladrón:



Esta clase no sufre ningún cambio respecto a lo descrito en el manual.

Mago:

Esta clase no sufre ningún cambio respecto a lo descrito en el manual.

Pociones

Paladín:

En Karamaikos todos los paladines pertenecen a la Orden del Grifo de la Iglesia de Karamaikos. Por lo que hasta que el personaje adquiera nivel 3 será considerado un aspirante en la orden y no disfrutara de los beneficios de la pertenencia a la misma, pero si deberá cumplir todas sus obligaciones.

Si en algún momento el Paladín es expulsado de la orden, perderá todos los beneficios de la clase, considerándose a partir de entonces un mero guerrero a todos los efectos.

1d20	Tipo de Poción
1 - 4	Disminución
5 - 6	PES
7 - 9	Forma Gaseosa
10 - 12	Crecimiento
13 - 16	Curación
17	Invisibilidad
18 - 19	Levitación
20	Fuerza

Tablas de Objetos Mágicos:

Tabla Principal de Objetos Mágicos

1d100	Tipo de Objeto
1 - 25	Poción
26 - 37	Pergamino
38 - 46	Cetro, Varita o Bastón
47 - 52	Anillo
53 - 62	Objeto Mágico Misceláneo
63 - 72	Armadura o Escudo
73 - 81	Espada
82 - 00	Otras Armas

Pergaminos

1d6 -> 1 - 3 Divino 4 - 6 Arcano	
1d20	Tipo de Pergamino
1 - 7	Pergamino con 1 conjuro
8 - 12	Pergamino con 2 conjuros
13 - 14	Pergamino con 3 conjuros
14 - 16	Protección contra Muertos Vivientes
17 - 18	Protección contra Licántropos
19 - 20	Pergamino con 4 conjuros

**Cetros, Varitas o Bastones**

1d20	Tipo de Objeto
1 – 6	Varita de detectar enemigos
7 – 11	Varita de detectar Magia
12 – 14	Varita de paralización
15 – 17	Bastón de luz
18	Bastón de defensa
19 – 20	Cetro de anulación

Objetos Varios

1d20	Tipo de Objeto
1 – 2	Saco Devorador
3 – 5	Saco de Contención
6	Bola de Cristal
7 – 8	Capa élfica
9 – 10	Botas élficas
11	Guanteletes de Fuerza de Ogro
12 – 13	Yelmo de Telepatía
14 – 16	Diadema de Intelecto
17 – 18	Yelmo de Telepatía
19 – 20	Cuerda Escaladora

Anillos

1d20	Tipo de Anillo
1 – 3	Control de Animales
4 – 8	Resistencia al Fuego
9 – 10	Invisibilidad
11 – 15	Protección +1
16 – 18	Caminar sobre las aguas
19 - 20	Telekinesis



12 – 13	Espada +1, +3 vs. Muertos Vivientes
14 – 15	Espada +1, +3 vs. Dragones
16	Mandoble +1
17 – 18	Espada +1, Curar heridas leves 1/día
19	Mandoble +1, +3 vs. Dragones
20	Espada +2

Otras Armas

Armaduras y Escudos		1d20	Tipo de Arma
1d20	Tipo de Objeto	1 – 4	Flechas +1 (10)
1 – 4	Armadura de cuero +1	5 – 6	Hacha +1
5 – 9	Cota de malla +1	7 – 9	Daga +1
10 – 11	Coraza +1	10	Daga +2
12 – 17	Escudo +1	11 – 13	Maza +1
18 – 19	Escudo +2	14 – 16	Virotes +1 (10)
20	Cota de malla y Escudo +1	17	Honda +1
Espadas		18 – 20	Martillo de guerra +1
1d20	Tipo de Espada	La descripción de estos objetos mágicos se puede encontrar en D&D Básico, Aventuras en la Marca del Este y en D&D Rules Cyclopedia.	
1 – 8	Espada +1		
9 – 10	Espada +1, +2 vs. Licántropos		
11	Espada +1, +2 vs.		



Perfiles de Personaje

Las clases de personaje normales de D&D y de Aventuras en la Marca del Este, pueden ser personalizadas y adaptadas por medio de perfiles. Esta sección presenta varios perfiles exclusivos para la región del Ducado de Karameikos. Las reglas básicas para la adopción de perfiles son las siguientes:

- Los jugadores deben pedir el permiso de su DM para poder adoptar un perfil.
- Únicamente puede tomarse un perfil por personaje.
- Los perfiles deben ser elegidos en el momento de crear el personaje (con algunas excepciones que se detallan más adelante).
- Un perfil no puede ser abandonado.

Una excepción a esta última regla se da si el DM decide que un personaje no está cumpliendo con las responsabilidades de la organización a la que pertenece. En ese caso el jugador debería recibir un aviso en relación a su comportamiento y así darle una oportunidad para solucionarlo. Si aún así sigue en sus trece, puede llegar a ser expulsado del grupo. Perdiendo así todos los beneficios e inconvenientes derivados del perfil.

Detalles de los Perfiles

Clase Permitida: Cada perfil ha sido diseñado para ser utilizado por una clase de personaje determinada, que se señala en este apartado.

Descripción: El papel desempeñado, las exigencias y las responsabilidades de los que forman este perfil se exponen, y cualquier requisito especial aparece aquí.

Función: El propósito del perfil aparece explicado, así como el papel social de sus miembros.

Beneficios especiales: Los perfiles pueden conllevar beneficios que se salgan de lo normal, aquí vienen descritos.

Equipo: Aquí se lista el equipo necesario a la hora de adoptar un perfil o aquel que se recibe en el momento de la admisión.

Cuestiones monetarias: Aquí aparecen los datos financieros asociados al perfil.

Clérigo de la Iglesia de Karameikos

Clase Permitida: Clérigo, Alineamiento Legal.

Descripción: Ver descripción detallada de la Iglesia de Karameikos en el Capítulo Religiones en Karameikos.

Función: Es responsabilidad de los miembros de la iglesia difundir los preceptos de la filosofía de la iglesia a los no creyentes, y estar presentes en tierras hostiles, de modo que los beneficios de la Iglesia no sean negados a ninguna persona que los necesite.

Beneficios Especiales: Un clérigo de esta Iglesia, dispondrá siempre de un refugio seguro de la hospitalidad de sus compañeros en cualquier templo de su Iglesia, aunque podría tener que desempeñar algún trabajo en el mismo. También tiene a su alcance objetos mágicos (como pociones o pergaminos) clericales a mitad de precio en los templos.

Equipo: El único equipo esencial que se necesita es el símbolo sagrado del Eterno que el clérigo elija como patrón, y por supuesto la túnica con el símbolo de la Iglesia bordado en ella.



Cuestiones monetarias: Se espera que cada clérigo aporte el 50% de los beneficios que obtenga en sus aventuras a la Iglesia como donativo.

Clérigo de la Iglesia Traladarana

Clase Permitida: Clérigo, Alineamiento Legal o Neutral.

Descripción: Ver descripción detallada de la Iglesia Traladarana en el Capítulo Religiones en Karamaikos.

Función: Los clérigos traladaranos, por tanto, dan consejos a los jóvenes, ofician matrimonios y funerales, dan juicios morales, predicán la filosofía de la iglesia tratando de promover la paz y la armonía, y ayudan en el combate para salvar vidas en peligro y vencer al mal.

Beneficios Especiales: Un clérigo de esta Iglesia, dispondrá siempre de un refugio seguro de la hospitalidad de sus compañeros en cualquier monasterio de su Iglesia, aunque podría tener que desempeñar algún trabajo en el mismo. También tiene a su alcance objetos mágicos (como pociones o pergaminos) clericales a mitad de precio en los monasterios.

Equipo: El único equipo esencial que se necesita es el símbolo sagrado del Eterno que el clérigo elija como patrón, y por supuesto la túnica con el símbolo de la Iglesia bordado en ella.

Cuestiones monetarias: Se espera que cada clérigo aporte el 50% de los beneficios que obtenga en sus aventuras a la Iglesia como donativo.

Caballeros de la Orden del Grifo

Clase Permitida: Clérigo (nivel 3 mínimo) o Paladín de la Iglesia de Karamaikos.

Descripción: Ver descripción detallada de la Orden del Grifo en el Capítulo Religiones en Karamaikos.

Función: Obedecer los dictados de la Iglesia de Karamaikos con respecto a los pecados y purificaciones. Aceptar las misiones y encargos asignados por el Patriarca de la Iglesia o por sus superiores de la Orden (estas misiones son a menudo aventuras o misiones militares en el interés de la Orden, de la Iglesia o de la nación).

Beneficios Especiales: Asilo: la posibilidad de pedir asilo en cualquier templo consagrado a la Iglesia de Karamaikos o a la Orden del Grifo.

Respeto: un Caballero de la Orden del Grifo debe ser tratado por todos los karamaikianos como si fuera un caballero de la nobleza (fiel a la corona de Karamaikos) a pesar de su rango social verdadero, dado el respeto y la admiración que la Orden goza dentro de la nación.

Hermanidad: un miembro de la Orden goza de la compañía y la amistad de sus compañeros, que harán todo lo posible para ayudarlo en los momentos de necesidad, tanto en lo espiritual, en lo militar o en lo económico.

Todos los miembros de la Orden del Grifo son llamados Caballeros del Grifo y siempre llevan un símbolo que declara su adhesión (un grifo rampante blanco sobre un fondo negro), que puede ser cualquier cosa desde un simple alfiler, un medallón, o la imagen sobre el escudo o la armadura.

Un miembro puede dimitir en cualquier momento, o ser expulsado si no cumple sus responsabilidades.

Equipo: Se espera que cada caballero se proporcione su propio equipo.

Cuestiones monetarias: Se espera que cada caballero aporte el 25% de los beneficios que obtenga en sus aventuras a la Iglesia como donativo.



Miembro del Reino de Ladrones

Clase Permitida: Solo Ladrones de Alineamiento Neutral.

Descripción: Ver descripción detallada en el Capítulo Crimen en Karameikos.

Función: En raras ocasiones el Reino de los Ladrones proporciona trabajos a sus miembros, cuando el rey de los ladrones planifica una misión, selecciona a los miembros del Reino más apropiados para desempeñarla.

Beneficios Especiales: Ocasionalmente un miembro puede solicitar ayuda al Reino para llevar a cabo algún plan complicado. En el gremio también se pueden adquirir bienes difíciles de conseguir en otros lugares y comprar o vender mercancías robadas.

El principal beneficio de la pertenencia al reino es la importante red de información que este pone a disposición de sus miembros.

Equipo: No se requiere ningún equipo especial.

Cuestiones monetarias: El reino de Ladrones reclama el 15% de los beneficios que el socio adquiriera en sus aventuras.

Aprendices de la Universidad de Artes Mágicas

Clase Permitida: Solo Magos.

Descripción: Situada en la Ciudad de Specularum, esta prestigiosa institución se conoce también como colegio de Magia o Gremio de Magos. Sus estudiantes son admitidos sólo mediante invitación, y los entrenan las mejores mentes mágicas del continente. Un estudiante habitualmente dedica uno o dos años a su primera etapa en el

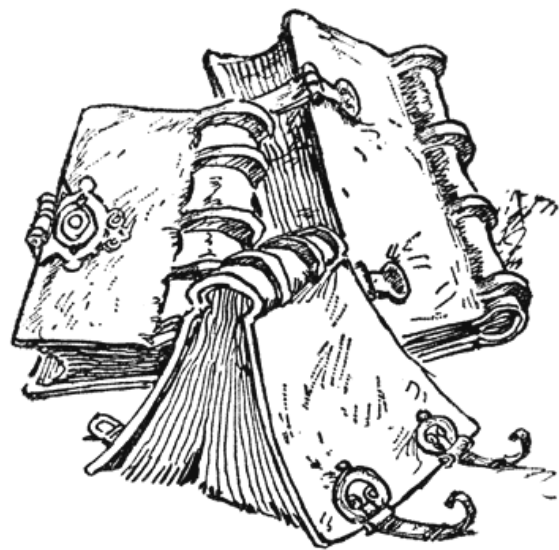
colegio, luego salen en busca de aventuras para volver luego a continuar su instrucción.

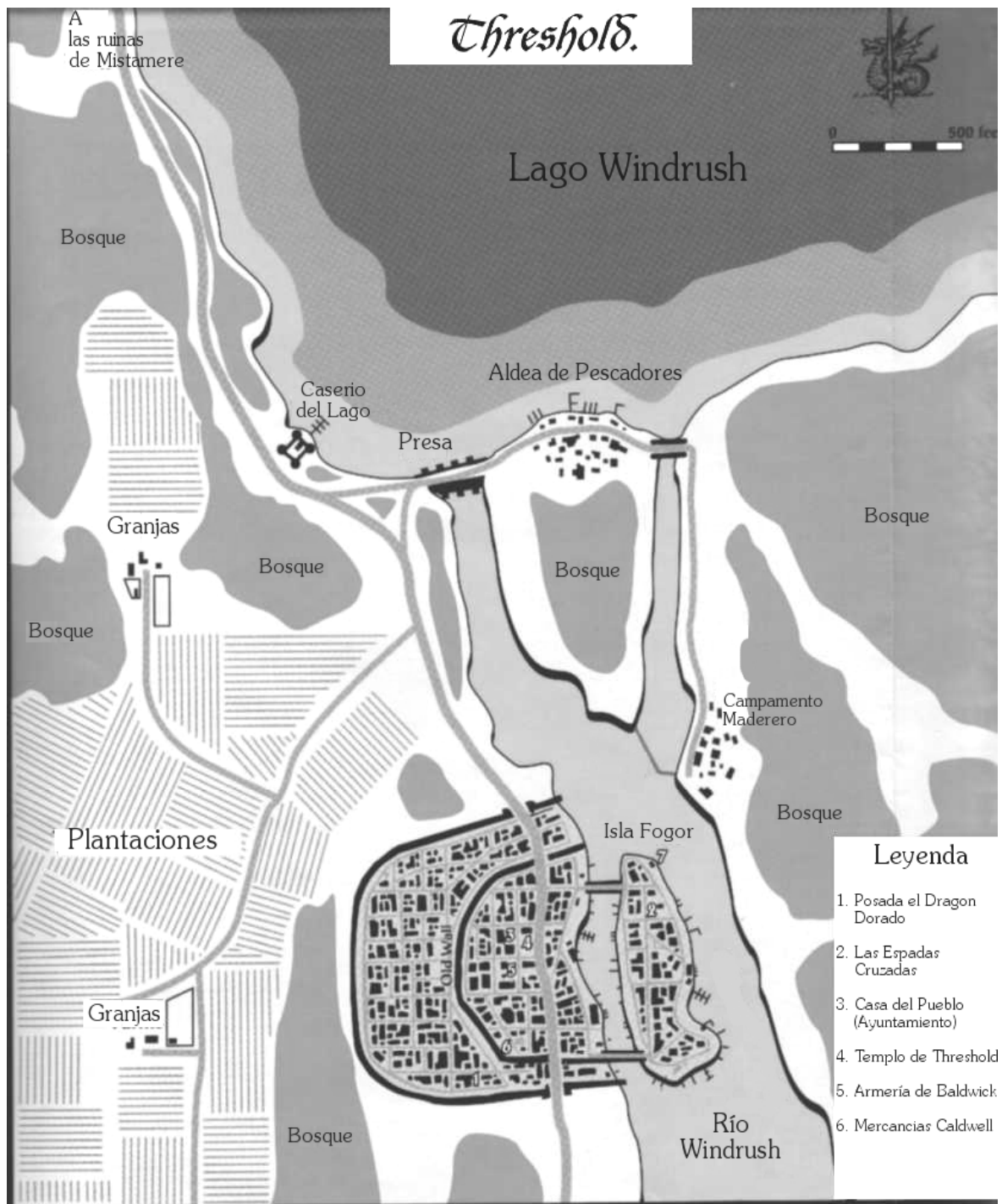
Función: Todos los que han oído hablar de la Universidad respetan enormemente a los estudiantes y profesores de la universidad. A veces, gente desesperada que necesita de la ayuda de la magia busca a sus miembros; la escuela fomenta el trabajo caritativo y recibe con agrado el hecho de que cada uno de sus miembros utilice los conjuros de manera desinteresada varias veces al año.

Beneficios Especiales: Los recursos de la Universidad están disponibles para todos sus miembros. Si se tiene acceso a su biblioteca un miembro puede seleccionar un u nuevo hechizo para añadir a su libro cada vez que suba de nivel. Además gracias a su importante formación académica un miembro puede identificar un objeto mágico con una prueba exitosa de Inteligencia.

Equipo: Un libro de conjuros.

Cuestiones monetarias: La Universidad no reclama dinero alguno a sus miembros, pero se espera que todos compartan sus conocimientos e investigaciones con la Universidad.







La villa de Threshold

Threshold es una gran villa rodeada por una empalizada, esta repleta de posibilidades y será el “campo base” que utilizarán los personajes durante la campaña.

El nombre original traladarano de Threshold era Vatresh, este nombre fue cambiado por los conquistadores Thyatianos en el 910. Muchos de los habitantes Traladaranos se refieren aún al pueblo por su nombre original.

Descripción General

Threshold es una comunidad fronteriza situada en la orilla del río Windrush (Wulfholde) cerca del Lago Windrush. Originariamente era tan solo una pequeña comunidad de leñadores, pero ha crecido hasta albergar a unos 5.000 habitantes desde la llegada de los Thyatianos. A pesar de su elevada población Threshold no es una villa bulliciosa, atestada o peligrosa (con la excepción de la Isla Fogor), gracias principalmente a la prohibición por parte del Barón Sherlane Halaran de no construir ninguna vivienda a menos de 75 metros de otra en el margen oeste del río.

Cuando llegan visitantes a Threshold, los guardias les preguntan por su profesión, y por los asuntos que les traen a este pueblo, además les explican las leyes y normas vigentes dentro de los límites del pueblo. Así mismo pacificarán las armas de Guerra (esto se explicará más adelante), y podrán las indicaciones que los visitantes les soliciten.

En el centro del casco antiguo se encuentra el Ayuntamiento, un edificio muy grande, utilizado como centro de la administración del Barón Halaran, para celebrar asambleas, hacer

declaraciones públicas y celebraciones en las fiestas.

Fuera de la empalizada del pueblo, a unos 800 metros, se asienta un pequeño pueblo de Pescadores, y una importante comunidad de leñadores tiene un campamento en el lado este del río Windrush. Ambas comunidades tienen aproximadamente un centenar de habitantes cada una.

Existen seis distritos en Threshold: El puerto, La Isla Fogor, El casco antiguo, Barrio Oeste, Barrio Norte, y Barrio Sur.

La Isla Fogor es el reverso tenebroso del pueblo, y la guardia de la ciudad no se acerca por allí de noche, y casi de día tampoco. El edicto de l Barón que prohíbe la construcción de viviendas a menos de 75 metros unas de otras, no tiene efecto aquí, por lo que las casas se encuentran apiñadas unas con otras, con tan solo pequeños y oscuros callejones entre ellas. En la parte norte de la Isla se encuentran las ruinas del antiguo Molino, que se quemó hace unos 15 años.

El Caserío del Lago es una pequeña Fortaleza situada a unos 800 metros al norte del pueblo, es la residencia del Barón Halaran.

Presas: La presa del lago permite a los grandes barcos navegar río arriba. La otra pequeña presa puede abrirse para permitir que los troncos de la explotación maderera floten río abajo.

En la isla Fogor hay un pequeño gremio de ladrones operativo, una rama del Reino de Ladrones. Que ofrece a sus miembros, sin muchas objeciones, comercio de mercancías robadas, ayuda en alguna expedición, información y otros servicios

Un barco comercial trae suministros y proporciona transporte, una vez por semana. Los pasajes pueden comprarse en el



Crónicas de Karamaikos

Domingo Serrano

Ayuntamiento, viaja a Kelvin (tarda 1 días) por 2 m.o. por persona. Diariamente sale un pequeño barco a Krakatos (tarda 2 días), costando 1 m.o. por persona, y puede seguir hasta Specularum (1 día más) por 3 m.p. por persona. Los personajes más ricos pueden optar por contratar transporte en el Servicio de Alfombra voladora de Cardia. Cardia es una elfa muy conocida con una alfombra voladora que puede transportar a dos pasajeros.

Principales Localizaciones

Posadas, Tabernas y Antros Oscuros:

1. Posada “El Dragón Dorado”

Localización: Centro del Pueblo.

Calidad: Buena.

Precio de la habitación: 8 m.p./noche

Precio de los establos: 3 m.p./noche

Hace ya más de 10 años que Boris Trankeliov es el propietario de la posada. Es un Traladarano que en los viejos tiempos fue un aventurero de cierto renombre, se dice que posee importantes contacto en todo el ducado e incluso más allá. Su posada tiene una gran reputación por su calidad y comodidad y es la parada preferida, y el hogar fuera de casa, de los aventureros que llegan a la zona en busca de aventuras. Sus precios son razonables y la comida es buena.



Boris es ya algo mayor y su corazón no está para muchos trotes por lo que su mujer y principalmente su hija Hildegard se encargan de la posada de una manera muy eficiente, suelen tener empleadas a 2 o 3 muchachas del pueblo.

Tiene 2 comedores bien equipados, además de un pequeño salón privado. Las habitaciones son sencillas y confortables, con una cama con mantas, un escritorio con una banqueta, un arcón grande y un cántaro con agua y una jofaina para lavarse. Todas las puertas tienen cerradura. Las habitaciones cuestan 8 m.p. por noche. Posee un establo con capacidad para 15 caballos, y un patio donde dejar carromatos si es necesario.

2. Taberna “Las Espadas Cruzadas”

Localización: Noreste de Isla Fogor

Calidad: Mala

Las Espadas Cruzadas es un antro oscuro y peligroso repleto de ladrones, asesinos y gente de peor condición. El alcohol y la compañía femenina es barata, aunque de baja calidad. No es un lugar recomendable, a menos que se busque contratar un asesino o un ladrón.

3. Posada “El Ogro Malabarista”

Localización: El Puerto

Calidad: Buena

Precio de la habitación: 1 m.o./noche

Precio de los establos: 5 m.p./noche

El Ogro Malabarista se sitúa en el puerto en la calle del mercado. Es muy frecuentada por los mercaderes y la calidad de su comida y bebidas es muy alta. El mercader Clifton Caldwell, patrocina esta posada y se le puede encontrar en este lugar cada noche. A los visitantes les suele llamar la atención la magnífica estatua del eterno Asterius, tallada en mármol blanco, que se puede ver en la entrada del establecimiento.



4. Taberna del Pícaro Adorable

Localización: Zona centro de Isla Fogor

Calidad: Normal

Se trata de una taberna aparentemente normal, sin nada que se salga de lo común. Pero en realidad se trata del cuartel general del Reino de los Ladrones en Threshold. El robo está prohibido dentro de la taberna, por lo que los visitantes están seguros aquí y pueden hacer los negocios que quieran con los miembros del gremio de ladrones. También es el lugar donde los ladrones que pertenezcan a la asociación pueden vender el material robado y conseguir nuevos contratos o información.

5. La Rosa de Valerias

Localización: Casco antiguo, frente a la vieja muralla.

Calidad: Normal

Precio por habitación: 3 m.c./noche

No dispone de establos

La Rosa de Valerias es un establecimiento algo informal pero confortable, muy frecuentado por la juventud de la zona. La propietaria Monika Chronus, es una devota miembro de la Iglesia de Karameikos, y ve su establecimiento como un símbolo de la unidad del gran ducado. En este lugar lugareños de origen Thyatiano y Traladarano se mezclan y disfrutan de horas de diversión y esparcimiento en común. Las habitaciones son pequeñas y sin ningún tipo de lujo, pero están limpias y solo cuestan 3 m.c. por noche.

Tiendas, Mercados y Comercios:

6. Armería de Baldwick

Localización: Centro del Pueblo



Baldwick regenta esta armería, es un magnífico herrero especialista en la forja de armaduras, aunque sus espadas son también de muy buena calidad, es muy simpático aunque algo mayor por lo que se ayuda de los servicios de tres jóvenes aprendices. Tiene disponibles todo tipo de armas y armaduras al precio normal, y puede hacer trabajos especiales si se le encarga, y se paga el precio, claro.





7. Mercancías Caldwell

Localización: El puerto.

Clifton Caldwell es el propietario de este establecimiento, es uno de los mercaderes mas famosos de la región y un tipo muy rico, por lo que no atiende en persona su puesto comercial, se encarga de ello un viejo bajito con cara de rata llamado Yuri Valinov.

Mercancías Caldwell dispone de mucho material, casi cualquier cosa que un aventurero necesite se puede encontrar aquí, pero sus precios son algo elevados (un 20% más caros de lo normal).

8. El viejo Puesto Comercial

Localización: Centro del Pueblo.

Valerio Pendragon regenta este edificio, reconstruido hace pocos años después de sufrir un aparatoso incendio que lo redujo a ruinas en la época de la conquista Thyatiana. Mantiene el nombre original en honor al servicio que este lugar dio durante mucho tiempo a la comunidad, ya que en la época era el único establecimiento comercial y proveía a la comunidad de todo tipo de pertrechos.

Aunque ahora hay mucho puesto comerciales en la ciudad el viejo puesto comercial sigue siendo el favorito de los aventureros a causa posiblemente de su proximidad a la Posada del Dragón Dorado.

Valerio vende todo tipo de cosas, cualquier cosa que se pueda encontrar de forma normal y no cueste más de 500 m.o. (a su precio normal), también compra todo tipo de objetos (a la mitad de su precio) y tasa joyas y gemas dando siempre un buen precio.

9. El Emporio Energético de Roscoe

Localización: Norte del pueblo junto a la empalizada exterior.

Este peculiar establecimiento es también la residencia del único mago local de Threshold.

Roscoe es un mago muy reservado, no hace preguntas y no le gusta contestarlas, sus motivaciones e intereses son todo un misterio, pero su habilidad mágica y conocimientos están fuera de toda duda.

En su establecimiento tiene a la venta gran cantidad de pociones, pergaminos y algún que otro objeto mágico ocasional, también está interesado en adquirir objetos mágicos o extraños que los aventureros puedan proporcionarle (pagará hasta la mitad de su precio normal).

Roscoe es un mago de 7º Nivel, es muy reservado y no saldrá de su residencia o laboratorio bajo ningún concepto, pero puede prestar algún servicio a los Pjs si estos pagan su precio, como el lanzamiento de algún conjuro que necesiten o la identificación de algún objeto mágico.

Uno de los servicios más valorados que Roscoe presta es la recarga de varitas, bastones y cetros, se desconoce como lo hace pero es capaz de recargar de energía estos objetos. Los precios quedan a discreción del DM.

10. Servicio de Alfombra voladora de Cardia

Localización: Casco Antiguo, cerca de La Rosa de Valerias.

Este es uno de los lugares más curiosos de Threshold. Está regentado por Cardia una elfa que proviene del Emirato de Ylaruam, unas desérticas tierras al norte del imperio de Thyatis.

Se sabe poco más de ella, aunque se dice que su mansión esta repleta de extraños objetos y poderosas defensas mágicas, se cree que tiene a su servicio un poderoso genio encerrado en una lámpara maravillosa. Lo que si es de dominio público es que Cardia es propietaria de una alfombra voladora, ocasionalmente presta



servicio de transporte a quien se lo solicita y paga sus elevadas tasas.

Su alfombra voladora puede transportar a 1 pasajero a unos 10 km/h, a dos a 8 km/h y a tres a 5 km/h, con su equipo normal. No puede transportar a más pasajeros.

11. Olka La Sanadora

Nadie sabe exactamente cómo clasificar a Olka. La gente ha especulado que es una bruja, una sacerdotisa, una hechicera iletrada, una alquimista o una sanadora profesional.

La verdad es que Olka es una sanadora cuya habilidad con las plantas le permite preparar pociones y fabricar ungüentos.

Olka vende hierbas, incluidos ajo, belladona y acónito, por 2 mp/2 mo/4 mo respectivamente. De hecho, Olka prepara un brebaje de acónito/belladona para curar la licantrópia. El brebaje cura la licantrópia en víctimas que han sido infectadas hasta un límite de 24 horas antes. La poción tiene un 50% de probabilidades de curar la aflicción. Si el brebaje falla, nunca funcionará de nuevo sobre esa infección en particular.

En cualquier caso, la víctima queda incapacitada durante 1d4 días. El brebaje cuesta 10 mo/dosis, y un PJ sólo puede comprar dos a la semana.

En cualquier momento, su reserva de pociones incluye cuatro pociones de *neutralizar veneno* (5 mo cada), cuatro pociones de *curar enfermedad* (5 mo cada), seis pociones de *curación menor* (1d4 pg, 3 mo c/u).

Limita a cuatro pociones por cliente, no más de dos de una misma clase. Sus servicios de sanadora cuestan 2 mo por visita, 10 mo para los que no son habitantes del pueblo.

Olka es testaruda y difícil de engañar. Los lugareños de origen traladarano confían en ella y en sus pociones, y los hombres fuertes del

pueblo se aseguran de que nadie la avasalle o le haga daño.

Templos y edificios oficiales:

12. El Ayuntamiento

Localización: Centro del pueblo.

Se trata de un edificio muy grande, contruido con imponentes bloques de granito y utilizado como centro de la administración del Barón Halaran, para celebrar asambleas, hacer declaraciones públicas y celebraciones en las fiestas. Cuando el Barón tiene que recibir a alguien importante lo hace siempre en este lugar.

13. Templo de la Iglesia de Karameikos

Localización: Centro del pueblo. Frente al Ayuntamiento.

Este es el templo más importante de la Baronía, recordemos que el Barón Sherlane Halaran es también patriarca de la Iglesia de Karameikos.

A pesar de que la mayoría de la población de Threshold es de origen Traladarano, el carácter conciliador del Barón Halaran y de todos los clérigos de la Iglesia de Karameikos hace que la congregación de la iglesia crezca de manera constante. La gente en general, tiene en gran estima al templo y a los clérigos, que durante el año hacen una gran cantidad de actividades caritativas entre sus seguidores.

Las relaciones entre este templo y el monasterio de la Iglesia Traladarana son en general buenas, aunque algo distantes.

14. Monasterio de la Iglesia Traladarana

Los monjes de la Iglesia Traladarana se dedican a atender las necesidades de los fieles a esta iglesia. Yaroslav Paszdek es el abad del monasterio, es una persona muy reservada y se sabe que es crítico con la doctrina de la Iglesia



Crónicas de Karameikos

Domingo Serrano

de Karameikos e incluso con la política del Barón, sin embargo está de acuerdo con el en mantener una posición conciliadora y de colaboración.

El Barón suele escuchar las propuestas y consejos del Abad Paszdek y aunque no siempre comparta sus opiniones respeta mucho al viejo monje.

Rumores y Ganchos

Cualquiera que haya pasado unos días en Threshold habrá escuchado varios de estos rumores. Un personaje originario de Threshold los conocerá casi todos. Es de lo que se habla en las calles y tabernas y no todos tienen porque ser ciertos, Algunos hacen referencia a aventuras que forman parte de esta campaña cuyo nombre viene entre paréntesis.

1-. El precio de las herramientas, armas y armaduras ha subido en los últimos meses (Las minas de Highdell).

2-. Hay un problema con el hierro que viene de Highdell, no sirve para forjar, está oxidado y quebradizo (Las minas de Highdell).

3-. Se han visto monstruos en las cercanías de las ruinas de Mistamere (Bargle el Infame).

4-. Un pastor algo borrachín, asegura que un dragón rojo acabó con su rebaño hace algunos días en las Montañas Barkel.

5-. Se dice que una patrulla enviada por el Barón Halaran a los Bosques Negros no ha regresado.

6-. Aleena una joven Caballero de la Orden del Grifo, y la sobrina del, ha salido de la villa varias veces en la última semana, ahora mismo se encuentra fuera, esperemos que no le pase nada, es tan bella.(Bargle el Infame).

7-. Algunos pescadores de la aldea dicen haber visto un monstruo enorme en las aguas más profundas del lago.

8-. Clifton Caldwell ha comprado recientemente un castillo en las colinas cerca de Threshold.

9-. Comerciantes que vienen de Luln han comentado que las tendones con la Baronía del Águila negra se están acentuado y ha habido algunos enfrentamientos en la zona.

10-. Desde antaño se conoce la leyenda de una aldea maldita en las colinas habitada por muertos que caminan, pero últimamente todo el mundo parece conocer a un amigo de un amigo de un pastor que dice haber visto la aldea. (La aldea Maldita).





PERSONAJES IMPORTANTES

Barón Sherlane Halaran

Patriarca de la Iglesia de Karameikos y Barón de Threshold.



Clérigo Legal de Nivel 14

C.A.: 9

P.G.: 46

Fue: 9 Des: 10 Con: 8 Int: 14 Sab: 18 Car: 14

Sherlane Halaran ya era patriarca de la iglesia en Thyatis, antes de seguir al Duque Stefan Karameikos. A Halaran se le han asignado dos grandes responsabilidades: tiene que proteger y administrar la baronía que se le ha concedido en Threshold, y la recién fundada Iglesia de Karameikos le ha nombrado Patriarca de la zona. Está desempeñando sus obligaciones seculares y espirituales de manera eficiente y se ha granjeado la aprobación de los habitantes de la región de Threshold, donde es muy querido.

Personalidad: El Barón tiene un carácter forjando entre una ferrea disciplina y el cariño de un abuelo. Es un hombre alegre de pocas palabras que se comporta siempre de forma bondadosa y respetuosa con las leyes del Ducado. Si alguien le ofende (atacando a los débiles, incumpliendo las leyes o insultándole) se convierte en alguien ceñudo y siniestro, de ojos llameantes que pronunciará con voz atronadora la sentencia condenatoria del infractor.

Apariencia: Halaran tiene 60 años, es un anciano clérigo-guerrero que aún continua siendo capaz de empuñar la maza en nombre de la virtud. Su pelo es blanco como la nieve, al igual que su espesa y larga barba. Sus profundos ojos son azules. Suele vestir túnicas clericales nada pretenciosas y no lleva puesta nunca su corona de barón.

Notas para el DM: El Patriarca Sherlane es la ley en Threshold, y es muy querido por los habitantes de la villa, todo el mundo sabe de él y de su familia.



Aleena Halaran

Miembro de la Orden del Grifo (Iglesia de Karameikos)

**Clérigo Legal de Nivel 5****C.A.: 2****P.G.: 24****Fue: 13 Des: 14 Con: 12 Int: 13 Sab: 17 Car: 17**

Aleena nació hace 22 años, es hija del hermano del Barón Sherlane Halaran, Merrik Halaran, un guerrero al servicio del Emperador de Thyatis. Cuando su madre murió hace unos años a causa de una enfermedad, Aleena viajó a Karameikos para vivir con su tío y ha estado con él desde entonces. Se unió a la iglesia de Karameikos siendo muy joven y hace poco ha sido aceptada como miembro de la orden del grifo, las gentes de Threshold la consideran su protectora.

Personalidad: Es tranquila, tiene una voz dulce a la que suele recurrir más que a su maza, prefiere solucionar los conflictos con la palabra antes que con la violencia. Tiene unos ideales muy románticos, piensa que las personas son buenas por naturaleza y que hasta el más terrible de los criminales tiene esperanza de reinserción.

Apariencia: Aleena es la clásica belleza Thyatiana. Es de mediana estatura y de complexión atlética, con un precioso y largo cabello rubio, y unos expresivos ojos azules. Suele vestir atuendos de aventurera o armadura, decorados con símbolos brillantes, cuando no le queda más remedio por los compromisos sociales, viste el clásico vestido formal de las mujeres thyathianas.

Notas para el DM: Es fácil que los personajes se encuentren con Aleena mientras estén en Threshold, ya que suele cumplir pequeñas misiones para su tío, llevando mensajes a los guardias de Threshold y a los burgomaestres de las aldeas cercanas.





Yaroslav Paszdek

Clérigo de la Iglesia Traladarana

Clérigo Neutral de Nivel 10

C.A.: 9

P.G.: 56

Fue: 9 Des: 9 Con: 14 Int: 16 Sab: 16 Car: 12

Yaroslav Paszdek es el abad del monasterio traladarano y líder de la Iglesia Traladarana en Threshold, es un personaje muy reservado, pero respetado en la comunidad y famoso por su gran sabiduría. Es un experto escriba e historiador que domina muchas lenguas. El monasterio esta en Threshold desde antes de la conquista Thyatiana y Paszdek es abad desde hace 10 años.

Olka. La Sanadora

Clérigo de Zirchev independiente

Clérigo Neutral de Nivel 6

C.A.: 9

P.G.: 27

Fue: 11 Des: 10 Con: 16 Int: 12 Sab: 16 Car: 8

Nadie sabe exactamente cómo clasificar a Olka. La gente ha especulado que es una bruja, una sacerdotisa, una hechicera iletrada, una alquimista o una sanadora profesional.

La verdad es que Olka es una sacerdotisa independiente del Eterno Zirchev, no pertenece a organización religiosa alguna y mantiene sigue sus quehaceres religiosos con la más absoluta discreción. Su habilidad con las plantas le permite preparar pociones y fabricar ungüentos muy útiles para la comunidad.

Cardia



Elfa de Ylaruam

Elfo Neutral de Nivel 5

C.A.: 4

P.G.: 18

Fue: 12 Des: 18 Con: 12 Int: 16 Sab: 12 Car: 14

Cardia es una presencia extraña en Threshold y es objeto de rumores y habladurías constantes. Se sabe que proviene del lejano Emirato de Ylaruam. Viste extraños y ricos ropajes y suele portar objetos con apariencia mágica. Posee una alfombra voladora con la que ocasionalmente presta servicios de transporte.



Roscoe

Mago y Adivino.

Mago Legal de Nivel 7

C.A.: 9

P.G.: 16

Fue: 8 Des: 9 Con: 11 Int: 18 Sab: 12 Car: 10

Roscoe es un mago muy reservado, no hace preguntas y no le gusta contestarlas, sus motivaciones e intereses son todo un misterio, pero su habilidad mágica y conocimientos están fuera de toda duda. Algunos rumorean que tiene contactos importantes con la Universidad de las Artes Arcanas en Specularum.

Vende pergaminos mágicos y pociones, y es conocido por recargar varitas y bastones mágicos utilizando un procedimiento secreto.

Pavel Yleroslav



Dueño del Pícaro Adorable. Líder del Reino de los Ladrones en Threshold.

Ladrón Neutral de Nivel 12

C.A.: 5

P.G.: 28

Fue: 9 Des: 16 Con: 11 Int: 14 Sab: 9 Car: 13

Pavel no suele aparecer en público, nadie que no pertenezca a la organización El reino de los Ladrones le conoce, es un hombre importante dentro de la organización y tiene importantes contactos en la misma en Specularum. Hay 5 miembros más del reino en Threshold, siguen una férrea disciplina que les ha permitido prosperar durante años, no roban a las gentes de la Isla Fogor si pueden evitarlo, jamás matan a nadie (es malo para los negocios) y mantienen la boca cerrada y los ojos abiertos.

A pesar de esto últimamente las cosas han empeorado para Pavel y su gente, alguien o algo esta perjudicándoles, uno de sus miembros ha sido detenido recientemente en extrañas circunstancias y últimamente las cosas no están saliendo muy bien, lo que tiene a Pavel muy preocupado.



BARGLE EL INFAME



Trasfondo de la Aventura

Hace muchos siglos, un brujo llamado Gygar, un hombre de grandes y misteriosos poderes, gobernó esta parte del reino de los hombres desde su imponente castillo Mistamere, situado a los pies de las montañas del norte. Cuando Gygar murió nadie reclamo su herencia, y con el paso de los siglos el castillo se convirtió en ruinas.

La silueta de los torreones y murallas del castillo pueden verse desde el pueblo de Threshold, tentando a los buscadores de tesoros y aventuras, los aldeanos hablan de extrañas criaturas que se arrastran por sus ruinas.

Se ha puesto precio a la cabeza del brujo renegado Bargle El Infame. La bella Aleena Halaran, sobrina del Barón de Threshold Sherlane Halaran y caballero de la orden del Grifo, yace en el templo herida de muerte, la corrupta magia del brujo ha arrancado la vida de su cuerpo y solo su poderosa fe la mantiene viva, los clérigos no saben si sus artes curativas podrán salvarla. El Barón Halaran recompensará con 1000 m.o. a aquellos valientes capaces de traer ante el a esa Abominación llamada Bargle, viva, si es

posible, o muerta. Aleena partió hace dos días en una misión, la orden del grifo le encargó localizar un hechicero llamado Bargle, se pensaba que estaba por la zona recabando información y urdiendo malignos planes.

La bella clérigo fue encontrada en el camino al norte del pueblo por unos granjeros, la única palabra que pudo pronunciar antes de caer desfallecida fue: "Mistamere", debe referirse a las antiguas ruinas del castillo, allí debe ocultarse Bargle.

Ganchos para los Pjs

Los Pjs conocen de antemano la historia de Aleena y la recompensa, todo el mundo en Threshold habla de lo mismo, Aleena era muy querida y respetada al igual que su tío, y la gente está bastante alterada.

Os habéis reunido alrededor de una mesa en la Posada del Dragón Dorado, para discutir los planes. Hay un gran bullicio en la Posada que está llena de pueblerinos y de otros aventureros que comen, beben y hablan a gritos. Parece que el tema de conversación de todas las mesas es siempre el mismo: Todo el mundo habla de la pobre Aleena y de su intento de asesinato.



Todos habéis escuchado las historias que cuentan otros, historias de monstruos al acecho en las ruinas. Ninguno de vosotros ha estado en ese lugar y, después de discutirlo decidís probar suerte en las ruinas del castillo para lo cual planeáis encontraros a las afueras unas horas después y realizar un viaje corto.

El Barón Sherlane Halaran ha ofrecido una suculenta recompensa por Bargle, el mago traidor, 1000 m.o. El ataque a Aleena, ha encendido la mecha, y ahora quiere que este peligroso hechicero desaparezca de sus tierras de una vez por todas.

Este sencillo inicio podría ser válido para la mayoría de grupos, sin embargo siempre es mejor presentar los hechos de otra forma y dejar que los personajes tomen sus propias decisiones.

Tanto en la posada del Dragón Dorado como en la puerta del Ayuntamiento hay sendos carteles con un dibujo del hechicero y la recompensa.

El pueblo entero hierve de rumores sobre Bargle y el castillo situado tan solo a 5 kilómetros al norte. Si los pjs indagan un poco, los granjeros de la zona les dirán que se han visto kobolds por la zona, probablemente un grupo de estos monstruos utilice el castillo como guarida.

Las Ruinas del Castillo

El viaje hasta el castillo Mistamere es muy corto, el camino que lleva a las ruinas está flaqueado a ambos lados por granjas y plantaciones. El único encuentro que tendrán los Pjs será con un granjero, sentado en lo alto de su carromato observando como varios trabajadores aran sus campos. Es un hombre amable de origen Traladarano, si se le pregunta

dirá que fue el quien encontró a Aleena y podrá confirmarles la historia, además dirá que varios de sus hombres han visto algunos monstruos en las cercanías del castillo en las últimas semanas, no sabe como se llaman pero los describe como pequeños humanoides con aspecto de reptil y piel escamosa. El granjero nunca ha visto a Bargle, y se alegra de ello.

Cuando los Pjs se acerquen al castillo, lee o parafrasea lo siguiente.

Los muros del castillo Mistamere están llenos de grietas y pequeños agujeros, y faltan algunos bloques de piedra, que se han caído y están esparcidos por las ruinas. La entrada, en el centro de la pared frontal, está al descubierto y las macizas puertas que una vez la cubrieron ahora yacen putrefactas a los lados. En la pared, a la izquierda, hay un profundo agujero de unos 3 metros de ancho que también podría servir de entrada.

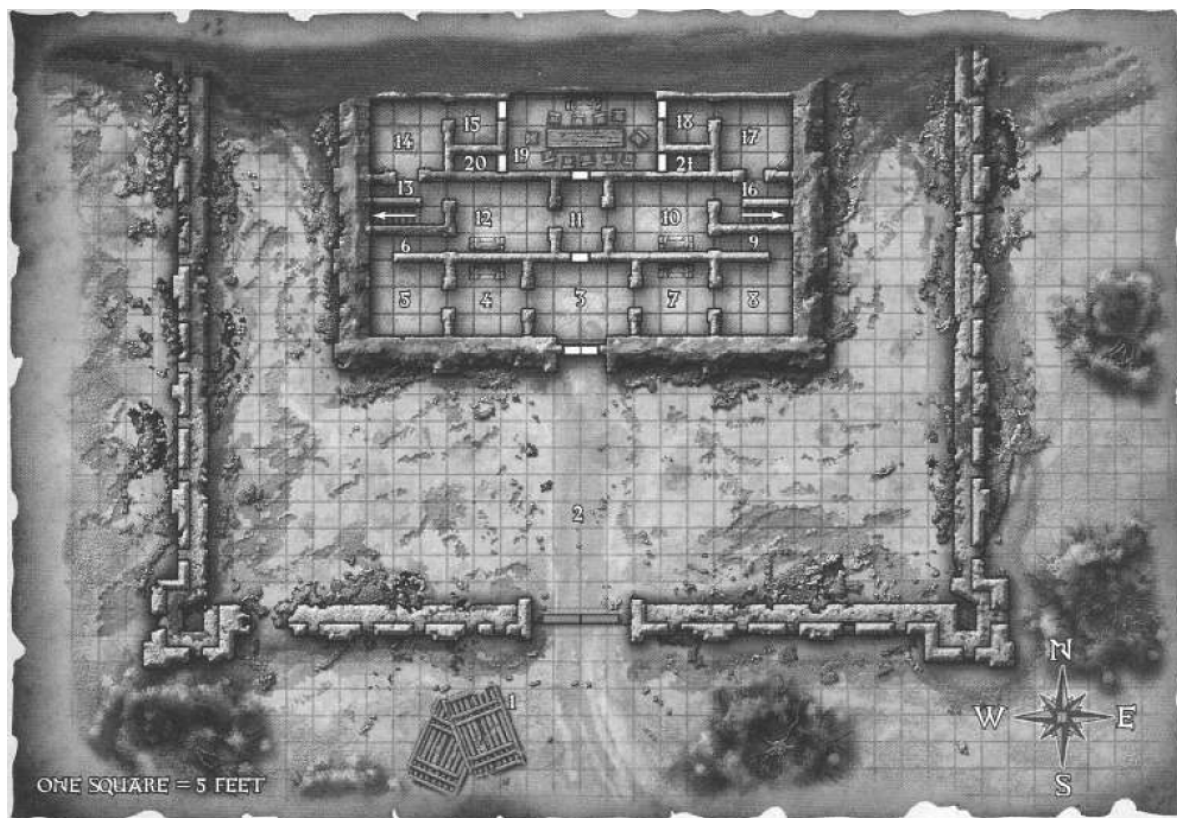
El resto de la pared se está derrumbando, aunque hay pocos agujeros grandes y en este lugar no se ven otros detalles interesantes. Un abrupto precipicio, en una de las caras de la montaña, surge del borde norte de las ruinas.

En el interior de la fortaleza, todos los suelos, techos y muros están fabricados en piedra. A menos que se indique otra cosa, las habitaciones están a oscuras y tienen unos techos de 3 metros. Una vez existieron once plantas por encima de la primera, pero hace tiempo que se derrumbaron y convirtieron en ruinas.

1. Puertas derrumbadas.

Estas puertas fueron una vez las puertas exteriores del castillo Mistamere.

Debajo de las puertas, en un hoyo, se esconde un gusano carroñero. Cualquiera que se acerque a menos de 6 metros de las puertas



puede detectarlo con una tirada de escuchar ruidos, o si especifica que presta atención especial a las puertas. Si no se le detecta, atacará y tendrá la oportunidad de sorprender a los Pjs.

GUSANO CARROÑERO

Clase de armadura:	7
Dados de Golpe:	3 + 1
Movimientos:	24 metros (12 metros)
Ataques:	8
Daño:	Parálisis
Protección igual A:	Guerrero: 2
Moral:	9
Puntos de Golpe:	10
Alineamiento:	Neutral
Valor de P.X.:	75

Ver la descripción completa del monstruo en AME pag. 104.

Una vez vencido el Gusano si alguien investiga bajo las puertas, descubrirá al fondo de un hoyo de unos 3 metros, el esqueleto de lo que un día quizás fuese un kobold que sostiene una bolsa de cuero en su mano. La bolsa contiene 15 m.p. y una pequeña llave de hojalata (que abre el cofre del área 19).



2. Patio de Armas.

Existen tres maneras de entrar en el patio de armas desde fuera de los muros. La primera es a través de la puerta principal, aunque los kobolds intentaran cerrar las puertas en cuanto se enteren de la presencia de los Pjs (en la pelea con el Gusano), las puertas putrefactas del suelo eran las puertas exteriores, pero aún quedan las puertas interiores que han sido reparadas recientemente por los kobolds.

La segunda manera de entrar es a través de un hueco en el muro a la derecha de la puerta, pero el acceso por aquí será complicado (mitad de movimiento). Por último los muros de Mistamere están prácticamente en ruinas y son fáciles de escalar (cualquier personaje puede escalarlos con 1-2 en un d6 y un ladrón tendrá un +25% a su habilidad normal).

Las puertas no pueden derribarse con los medios de los que los Pjs disponen ahora mismo.

Hay 10 kobolds en el patio de armas, han sido destinados aquí por su líder para que estén atentos a cualquier problema. Cuando los Pjs empicen a combatir con el gusano, los kobolds cerraran las puertas y se colocaran preparados con sus hondas por si los intrusos deciden

escalar el muro. En el Patio hay muchos escombros que los kobolds utilizaran como cobertura. Tendrá que hacer una tirada de moral por los kobolds cuando mueran 4 o más, si la fallan huirán hacia el interior de las ruinas.

KOBOLDS

Clase de armadura:	7
Dados de Golpe:	1/2
Movimiento:	18 metros (9 metros)
Ataques:	1 con la espada (o una flecha)
Daño:	(alcance: 15/30/45)
Protección Igual A:	1-4 o 1-6
Moral:	Hombre Normal
Puntos de Golpe:	6
Alineamiento:	4 cada uno
Valor P.X.:	Caótico 5 cada uno

Kobolds (10): p.g 4 cada uno. Ver AME pag. 106.

Los kobolds llevan sus hondas, una daga cada uno y una bolsa con 3d6 m.c. son bastante pobres.

3. Entrada.

Las puertas de la fortaleza no están cerradas y están hechas de madera bastante carcomida y podrida.

La sala de entrada esta llena de suciedad y desechos provenientes del exterior, pero parece bastante transitada. Una tirada de rastrear en interiores revelará que la mayoría de las huellas se dirigen hacia la puerta norte, y desde aquí a las áreas 11, 12 y 13 antes de descender al primer nivel del dungeon.

4. Salón Oeste.

Esta vieja y mohosa habitación, contiene tres viejas y destrozadas sillas, un par de pequeñas mesas y una chimenea, ahora apagada y fría en el centro de la pared norte.



La chimenea es la guarida de un murciélago gigante, que vive en las ruinas de la planta superior. Si la chimenea es manipulada de alguna manera, el murciélago, chillará y descenderá por la chimenea atacando a cualquiera en la habitación.

Si se examinan las mesas se pueden encontrar dos cucharillas de plata con un valor de 1 m.o. cada una y una pequeña bolsa con guisantes secos en el interior (podrán ser útiles en el área 12).

En la chimenea se puede encontrar una gema de onyx oculta por valor de 50 m.o., solo se encontrará si se examina la chimenea cuidadosamente y esto provocará el ataque del murciélago.

1 MURCIELAGO GIGANTE

Clase de Armadura:	6
Dados de Golpe:	2
Movimiento:	36 metros (9 metros)
Ataque:	1 mordisco
Daño:	1d4
Protección Igual A:	Guerrero: 1
Moral:	8
Puntos de Golpe:	9
Alineamiento:	Neutral
Valor de P.X.:	20

5. Almacén.

Esta habitación está llena con cajas y paquetes de muchas formas y tamaños, todos cubiertos de polvo.

Si alguien toca alguna de las cajas, se escuchará una voz, que proviene de un cofre en una esquina, que preguntará: “¿Quién está ahí?”, independientemente de la respuesta dirá: “Está Bargle contigo?”, nuevamente sin importar la respuesta: “Oh, de acuerdo, olvídale.”. La voz no vuelve a hablar. Un conjuro de Detectar Magia mostrará el cofre como mágico. El cofre está vacío, y los demás paquetes y cajas también lo están o contienen objetos sin interés.

6. Vestidor.

Este vestidor fue pensado para dar servicio al área 12, pero también se tiene acceso desde el área 5. Está vacío excepto por una caja para sombreros redonda tirada en el suelo en la esquina noroeste. Esta atada con una simple cinta, que si se corta no tiene ningún peligro, pero si se desata, al estar recubierta con residuos de hojas de Sassone, el personaje que la desate deberá hacer una tirada de salvación contra venenos o sufrirá 1d6 de daño por acción del veneno.

La caja para sombreros contiene un sombrero de mujer ajado y mohoso, no tiene ningún valor pero el alfiler para sombrero pinchado en el es de platino y vale unas 100 m.o.

7. Salón Este.

Cuatro desvencijadas sillas alrededor de una mesa ocupan el centro de esta habitación. En el centro de la pared norte hay una chimenea.

La chimenea de esta habitación esta obstruida por los escombros de las ruinas de la planta superior. Cualquier personaje que busque en la chimenea deberá pasa una tirada de salvación contra varitas para evitar las piedras y escombros que se derrumbarán, si falla sufrirá 1d6 de daño. Sin embargo al buscar encontrará un ladrillo suelto, detrás del cual hay una daga de plata con un valor de unas 75 m.o.

8. Almacén.

Esta habitación es idéntica al área 5 con una excepción; una gran caja de madera en lo alto de la pila esconde un zombie.

El zombie permanece tranquilo hasta que la caja sea abierta, en ese momento ataca. Este zombie sorprende con 1 – 4 en 1d6. Cualquier combate en esta zona atraerá a los zombies del área 9 en 1 turno. El zombie lucha hasta la muerte.



1 ZOMBIE

Clase de Armadura:	8
Dados de Golpe:	2
Movimiento:	27 (9 metros)
Ataque:	1 espada
Daño	1-8
Protección Igual A:	Guerrero: 1
Moral:	12
Puntos de Golpe:	12
Alineamiento:	Caótico
Valor de P.X.:	20

9. Vestidor.

Este pequeño vestidor está repleto de polvo y basura.

Cuatro zombies esperan en este lugar, y atacarán a cualquiera que entre. Se moverán para investigar cualquier ruido en las áreas 8 o 10 y lucharán hasta la muerte.

4 ZOMBIES

Clase de Armadura:	8
Dados de Golpe:	2
Movimiento:	27 (9 metros)
Ataque:	1 espada
Daño	1-8
Protección Igual A:	Guerrero: 1
Moral:	12
Puntos de Golpe:	10 cada uno
Alineamiento:	Caótico
Valor de P.X.:	20 cada uno



Uno de los zombies lleva puesto un brazalete de oro y gemas que vale unas 500 m.o., pero solo se localizará si se examinan los cadáveres.

10. Dormitorio.

Esta habitación fue una vez un bonito dormitorio, pero su mobiliario está ahora andrajoso y con moho.

La cama de esta habitación irradia magia (que puede ser detectada con un conjuro de detectar magia). Cualquiera durmiente que se recueste sobre esta cama es despertado de su sueño, incluso si este es mágico (como por ejemplo el efecto de la cama de área 12). Además cualquiera que se tumbe sobre la cama obtiene un +10 a la próxima tirada de salvación para resistir los efectos del moho amarillo.

11. Vestíbulo.

Esta habitación contiene una gran cantidad de basura, pero nada más. Una tirada con éxito de rastrear en interiores revelará unas huellas que llevan desde la puerta del área 3 hasta el área 12.

12. Dormitorio.

Esta habitación es idéntica al área 10. La cama también irradia magia de poder moderado. Cualquiera que entre en la habitación debe pasar una tirada de salvación contra Sortilegios o la cama les parecerá tan cómoda que se tenderán sobre ella a dormir la siesta. Podrán dormir durante años sin despertar ni envejecer ni un instante. Solo podrán despertarse de una de estas tres maneras:

- Un conjuro de Disipar Magia, si no hay disponibles se le puede comprar uno a Roscoe en Threshold por 100 m.o.
- Un guisante seco colocado debajo del colchón hará que la víctima



despierte inmediatamente, pero con dolor de espalda (Tendrá -2 a sus tiradas de ataque mientras no pase una buena noche).

- Colocar a la víctima en la cama del área 10, despertará inmediatamente.

Una tirada de rastrear en interiores con éxito localizará unas huellas que llevan desde el área 11 hasta las escaleras del área 13.

13. Escaleras.

Estas escaleras llevan al Dungeon bajo el castillo, concretamente al área 22. Una tirada de rastrear en interiores con éxito localizará unas huellas que llevan desde el área 12 hasta las escaleras.

4 kobolds se esconden en las escaleras y atacarán solo si el grupo decide bajar las escaleras.

4 KOBOLDS

Clase de Armadura:	7
Dados de Golpe:	1/2
Movimiento:	18 (9 metros)
Ataque:	1 espada
Daño	1-4
Protección Igual A:	Hombre Normal
Moral:	6
Puntos de Golpe:	4 cada uno
Alineamiento:	Caótico
Valor de P.X.:	5 cada uno

Cada kobold tiene 5 m.c. en una bolsa en su cinturón.

14. Habitación de las Trampas.

En el centro del cuarto hay un enorme tronco. Un extremo está en el suelo y el otro cuelga de una enorme sogas sostenida por unos ganchos al techo, a la pared y al suelo. La sogas está amarrada a un gran baúl que está en el suelo debajo de la parte elevada del tronco.

Si se corta la sogas el tronco cae y rompe el baúl desparramando por el suelo su contenido.

La tapa del baúl no esta cerrada y se puede abrir con facilidad sin tocar la sogas. Tampoco tiene trampas. En el interior hay 500 m.o., 50 m.p. y una gema negra que vale unas 10 m.o.

Los kobolds no entran en este lugar porque creen que se trata de "una trampa mortal", pero en realidad es un cuarto inofensivo.

15. Habitación de la Estatua.

Una pequeña estatua de un hombre con cabeza de perro que sujeta una espada de piedra sobre su cabeza descansa en el centro de esta habitación.

Si se toca la estatua se activa un mecanismo que hace caer la espada, girando en un arco que golpea a todo el que este junto a la estatua.

Ataca con un Gac0 de 9 y hace de daño 1d6+3.

16. Escaleras.

Estas estrechas escaleras llevan hasta el área 39 del Dungeon.



17. Kobolds.

Esta habitación contiene solo polvo, escombros y basura.

5 kobolds viven aquí apartados de los zombies, su trabajo es vigilar por si hay intrusos y atacarles si los ven.

5 KOBOLDS

Clase de Armadura:	7
Dados de Golpe:	1/2
Movimiento:	27 (9 metros)
Ataque:	1 espada
Daño	1-4
Protección Igual A:	Hombre Normal
Moral:	8
Puntos de Golpe:	3 cada uno
Alineamiento:	Caótico
Valor de P.X.:	5 cada uno

18. Habitación de la Estatua.

Esta habitación es igual al área 15 excepto porque la estatua no tiene ninguna trampa.

19. Comedor.

Una gran mesa de madera ocupa el centro de esta habitación, rodeada por una docena de sencillas sillas de madera. Esqueletos humanos, que visten los restos de antaño elegantes ropajes, ocupan cuatro de las sillas. En la mesa, frente a cada silla hay un plato dorado, copas de cristal y cubiertos de plata. Una gran chimenea de piedra ocupa el muro norte.

Esta habitación alberga una gran amenaza y peligrosos guardianes por lo que los kobolds la evitan a toda costa.

Cada uno de los platos dorados está cubierto por una capa de Moho amarillo (ver AME pag. 110), pero al ser de pequeño tamaño la nube de esporas que libera el moho solo afecta al personaje que toque el plato. Una prueba de Inteligencia (INT o menos en 1d20) identificará el moho como lo que es.

Escondidas en la chimenea hay dos arpías, cuando los personajes entren en la habitación comenzaran a cantar intentando hechizarles, después atacarán, conocen el moho que hay en la mesa por lo que la evitarán a toda costa.

2 ARPIAS

Clase de Armadura:	7
Dados de Golpe:	3*
Movimiento:	12 (6 metros)
en vuelo:	45 (15 metros)
Ataque:	2 garras/1 arma + especial
Daño:	1-4/1-4/1-6 + encantamiento
Protección Igual A:	Guerrero
Moral:	7
Puntos de Golpe:	15 cada una
Alineamiento:	Caótico
Valor de P.X.:	50 cada una

En la chimenea se encuentra el baúl de las arpías, está cerrado con llave, pero puede abrirse con la llave que encontraron en el foso del gusano carroñero.

Dentro hay más trajes de gala andrajosos y sin valor, 2000 m.o. 2 pares de pendientes de turquesa (500 m.o. cada par) y dos pociones de curación.





20. Trastero.

Este pequeño cuarto no contiene más que basura y escombros. Hay 4 ratas gigantes que están escondidas en el montón de basura y atacaran si alguien entra en la habitación.

4 RATAS GIGANTES

Clase de Armadura:	7
Dados de Golpe:	1/2
Movimiento:	36 (12 metros)
Ataque:	1 mordedura
Daño	1-3
Protección Igual A:	Hombre Normal
Moral:	8
Puntos de Golpe:	1 cada una
Alineamiento:	Neutral
Valor de P.X.:	5 cada una



21. Trastero.

Este trastero no contiene otra cosa que basura y escombros.

Primer Nivel del Dungeon

Se aconseja al DM hacer el reparto de p.x. en este momento.

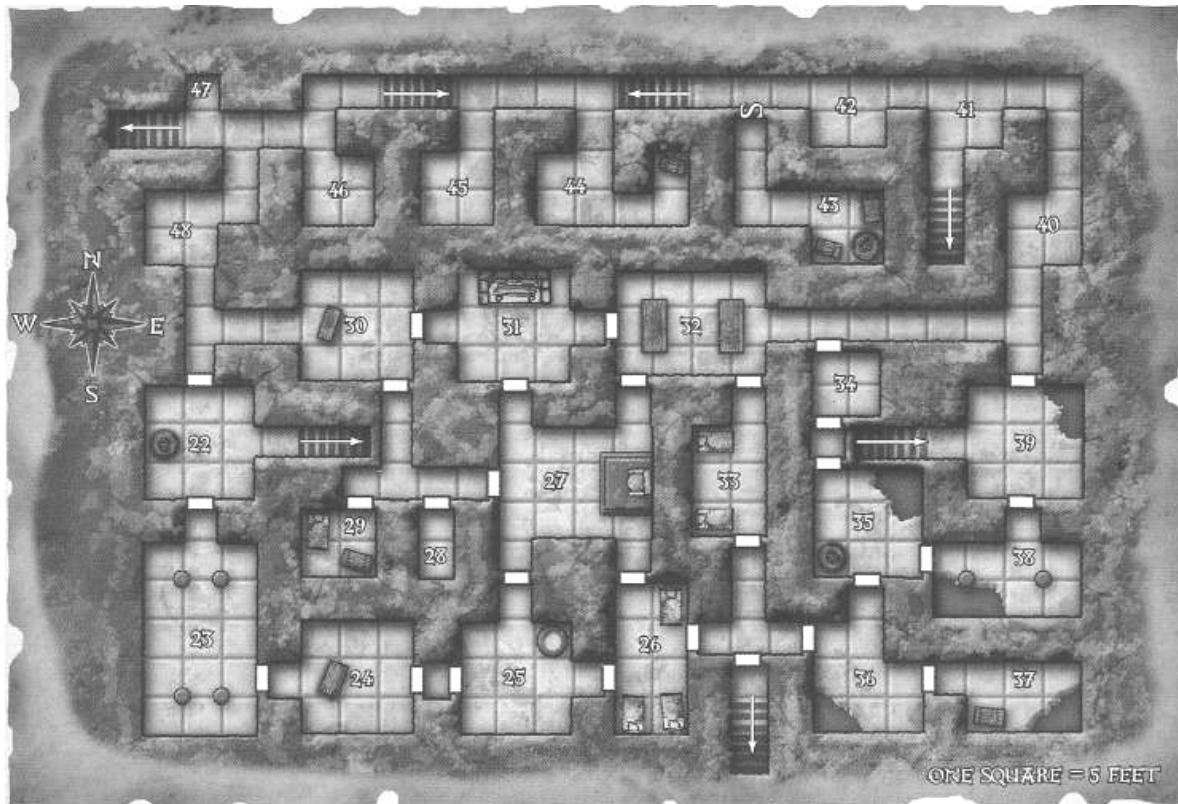
Construido en otra era por el archimago Gygar, el primer nivel del dungeon bajo el castillo Mistamere está medio en ruinas. A menos que se diga otra cosa todos los muros, techos y suelos de este nivel estan hechos con losas de piedra. Las puertas son de madera, muchas de ellas están bloqueadas requiriendo una tirada de Derribar puertas, pero no están cerradas con llave. La mayoría de las habitaciones están a oscuras, porque sus habitantes no necesitan luz para ver.

22. Estatua de Gygar.

Junto a una de las paredes de esta estancia descansa cubierta de polvo y repleta de telarañas una solitaria estatua. A pesar de su estado la majestad de la figura que representa sigue estando patente, es la estatua de un imponente archimago humano, sus brazos están estirados y sus manos juntas con las palmas hacia arriba como esperando una ofrenda desconocida.

En esta habitación hay escaleras que llevan al área 13, en las ruinas del castillo. Si los kobolds que hay en esa habitación siguen vivos cargarán escaleras abajo para atacar a los personajes que entren aquí. Las dos puertas que hay en esta habitación están bloqueadas pero no cerradas con llave.

La estatua de Gygar contiene un valioso tesoro. En la base de la estatua hay una inscripción que reza: "El orbe es la llave", si la esfera de piedra del área 37 se coloca en las manos de la estatua, los brazos bajan y un compartimento se abre en el pecho de la estatua. Dentro hay una antigua espada +2 envuelta en un paño aceitado y un pergamino de invisibilidad.



23. Cripta.

Cuatro pilares de piedra sostienen el abovedado techo de esta estancia. Gruesas capas de telarañas y polvo se extienden entre ellas y oscurecen la habitación. Un débil crujido puede escucharse en la oscuridad.

Una pareja de Necrófagos habita en esta antigua cripta, en este momento están disfrutando de una succulenta cena a costa de un pobre kobold. Atacaran a cualquiera que le moleste mientras comen.

2 Necrófagos

Clase de Armadura:	6
Dados de Golpe:	2
Movimiento:	9 metros.
Ataque:	2garras/1mordisco
Daño:	1d4/1d4/1d4+esp
Protección igual A:	Guerrero
Moral:	9
Puntos de Golpe:	13 c/u
Valor P.X.:	25 c/u

Si se busca entre los restos del kobold se puede encontrar una pequeña bolsa de piel que contiene 30 m.o. y un colgante de plata que vale unas 50 m.o.



24. Sala de Guardia.

Una gran mesa de madera está tumbada de lado en el suelo del centro de esta habitación, rodeada de escombros y montañas de basura, es utilizada como barricada.

Esta es una de las salas de guardia que los kobolds utilizan para proteger su guarida y a su líder.

Hay 4 kobolds normales en esta habitación y 2 kobolds de élite. Si el grupo entra en esta sala desde el oeste los kobolds utilizarán la mesa como barricada cubriéndose detrás y usando sus hondas para atacar a los personajes antes de enzarzarse en el cuerpo a cuerpo. Si los pjs vienen desde otra dirección podrán sorprender fácilmente a los kobolds (1-4 en 1d6) ya que solo están pendientes de la entrada oeste.

4 KOBOLDS

Clase de Armadura:	7
Dados de Golpe:	1/2
Movimiento:	18 (9 metros)
Ataque:	1 espada
Daño	1-4
Protección Igual A:	Hombre Normal
Moral:	6
Puntos de Golpe:	4 cada uno
Alineamiento:	Caótico
Valor de P.X.:	5 cada uno

2 Kobolds de Élite

Clase de Armadura:	6
Dados de Golpe:	1
Movimiento:	9 metros.
Ataque:	1 arma
Daño:	Con arma
Protección igual A:	Guerrero
Moral:	8
Puntos de Golpe:	7 c/u
Alineamiento:	Caóticos
Valor P.X.:	10 c/u

25. Pozo.

En esta habitación hay un pozo de piedra en una esquina. El pozo desciende unos 12 metros antes de terminar en un estanque de agua limpia. Una cuerda cuelga del pozo, sujeta por una argolla a la pared y sosteniendo un cubo de madera. El agua está fresca y es segura para beber.

26. Barracones de los Kobolds.

Tres sucios camastros ocupan las esquinas de esta estancia, mientras que montones de basura, viejos huesos roídos y ropas andrajosas cubren el resto del suelo.



Esta habitación es uno de los barracones de la tribu kobold, normalmente esta sala está siempre ocupada. Cuando el grupo entre, dos kobolds estarán en el suelo jugando a los dados, mientras que otros cuatro duermen en los camastros. Con un grito de furia cojen sus armas y atacan. (Recuerda hacer las tiradas de sorpresa).

6 Kobolds

Clase de Armadura:	7
Dados de Golpe:	1/2
Movimiento:	9 metros.
Ataque:	1 arma
Daño:	Con arma
Protección igual A:	Guerrero
Moral:	6
Puntos de Golpe:	2 c/u
Alineamiento:	Caóticos
Valor P.X.:	5 c/u



Uno de los kobolds encontró un saco de Fistán durante una de sus exploraciones. Dentro solo hay 3 m.o. y una pequeña gema de ámbar que vale unas 100 m.o. Solo lo encontrarán si registran a los kobolds.

27. Sala de Audiencias.

Cinco puertas dan acceso a esta gran estancia desde distintas direcciones. En el centro del muro este hay un estrado con un pequeño asiento de piedra adornado con metal y pequeñas joyas.

Esta es la sala de audiencias del líder kobold. El líder raramente abandona esta sala, temeroso de que Bargle se presente allí para darle nuevas órdenes o de que envíe a uno de sus peligrosos servidores con la intención de destronarlo.

Sentado en el trono hay un kobold de aspecto fiero con un gran collar de huesos brillantes colgado del cuello. El líder kobold probablemente ya conozca la presencia del grupo en el dungeon y la entrada de los pjs en la sala no le pillará por sorpresa. Con el hay una pareja de kobolds de élite y otros 4 kobolds para protegerle. Atacarán en cuanto el grupo entre en la habitación.

4 KOBOLDS

Clase de Armadura:	7
Dados de Golpe:	1/2
Movimiento:	18 (9 metros)
Ataque:	1 espada
Daño	1-4
Protección Igual A:	Hombre Normal
Moral:	6
Puntos de Golpe:	4 cada uno
Alineamiento:	Caótico
Valor de P.X.:	5 cada uno



2 Kobolds de Élite

Clase de Armadura:	6
Dados de Golpe:	1
Movimiento:	9 metros.
Ataque:	1 arma
Daño:	Con arma
Protección igual A:	Guerrero
Moral:	8
Puntos de Golpe:	7 c/u
Alineamiento:	Caóticos
Valor P.X.:	10 c/u

Líder Kobold

Clase de Armadura:	5
Dados de Golpe:	2
Movimiento:	9 metros.
Ataque:	1 arma
Daño:	Con arma
Protección igual A:	Guerrero 2
Moral:	9
Puntos de Golpe:	12
Alineamiento:	Caótico
Valor P.X.:	20

Los kobolds de élite tienen cada uno 1d12 m.o., el líder kobold tiene 15 m.o. y una llave de oro que vale por si sola unas 10 m.o.

El trono está cubierto de pequeñas joyas y gemas, casi todas son en realidad cristales, pero dos son topacios con un valor de 500 m.o. cada uno.

28. Trastero.

La puerta que da acceso a esta habitación no está cerrada, pero los bordes de la puerta están bloqueados con telas y trozos de ropa. Una tirada con éxito de escuchar ruidos, permite escuchar un extraño ruido agudo desde detrás de la puerta. Si se retiran las telas, el ruido es escuchado automáticamente. Esta habitación contiene una urna mágica que el líder kobold cree que es demasiado irritante para conservar.

Dentro de esta pequeña habitación hay una urna de plata que permanentemente está cantando una antigua melodía élfica. La urna está valorada en unas 200 m.o., pero todo aquel que la lleve fallará automáticamente todas las tiradas de moverse sigilosamente y posiblemente las de ocultarse. La urna tiene la habilidad de dormir la estatua del área 43. Un hechizo de Disipar Magia silencia a la urna durante 1d4 asaltos.

29. Dormitorio del Líder.

La puerta de esta habitación está cerrada con llave, necesitando una tirada de abrir cerraduras. La llave de oro del líder kobold abre esta puerta.

Esta pequeña habitación contiene una sencilla cama y un cofre de madera de aspecto sólido. Un repugnante olor a reptil impregna el aire.

Este es el dormitorio del líder kobold. A pesar de que rara vez lo utiliza para dormir, mantiene algún tesoro de valor en el cofre, protegido por una trampa. Debajo de la cama hay una pequeña llave de cobre. Esta llave abre el cofre sin activar la trampa.

Abrir el cofre requiere una tirada de forzar cerraduras, pero si no se usa la llave se activará la trampa de aguja venenosa, que pinchará automáticamente al personaje que fuerce la cerradura. El personaje pinchado tendrá que pasar una tirada de salvación contra venenos o perderá de manera permanente 1d2 puntos de Constitución.

Dentro del cofre hay 800 m.p., 150 m.o. un bracelete de plata y esmeraldas valorado en 500 m.o., una varita de detectar magia (con 42 cargas), y 2 pociones de curación. Además hay una nota firmada por Bargle, ordenando al líder kobold mantener fuera a los intrusos y proteger el acceso al nivel inferior de los subterráneos.



30. Sala de Guardia.

Esta habitación es idéntica al área 24, excepto que uno de los kobolds de élite lleva una poción de forma gaseosa. El kobold no sabe para que sirve la poción y no se la beberá.

31. Cocina.

Una gran chimenea ocupa la pared norte de esta estancia, con un espetón de algo que se parece sospechosamente a un perro asándose sobre las llamas.

Esta es la cocina de la tribu de kobolds. Guardan unas cuantas provisiones aquí.

Un par de kobolds atienden la cocina, preparando comida para el resto de la tribu. No tienen armas así que utilizarán armas improvisadas (cuchillos de cocina, atizadores, sartenes, etc.) que infligen 1d4-1 puntos de daño. Las cacerolas y utensilios que hay aquí tienen poco valor y ninguna utilidad.

2 Kobolds Cocineros

Clase de Armadura:	6
Dados de Golpe:	1/2
Movimiento:	9 metros.
Ataque:	1 arma
Daño:	1d4-1
Protección igual A:	Guerrero
Moral:	6
Puntos de Golpe:	4 c/u
Alineamiento:	Caóticos
Valor P.X.:	5 c/u

32. Salón – Comedor.

Dos grandes mesas destacan en esta habitación, alrededor de ellas hay una docena de sillas destartalladas y rotas. Restos de lo que una vez fue comida, huesos rotos y roídos, y basura de todo tipo cubren el suelo.

Esta habitación es el salón-comedor, usado por los kobolds para comer.

Hay 8 kobolds comiendo aquí cuando entra el grupo. Comenzarán lanzado sus platos a los personajes (1d3 -1 de daño), antes de recoger sus lanzas y atacar.

8 Kobolds

Clase de Armadura:	7
Dados de Golpe:	1/2
Movimiento:	9 metros.
Ataque:	1 arma
Daño:	Con arma
Protección igual A:	Guerrero
Moral:	6
Puntos de Golpe:	2 c/u
Alineamiento:	Caóticos
Valor P.X.:	5 c/u

33. Barracones Kobold.

Esta sala es idéntica al área 26, excepto que aquí solamente hay 2 camastros. Por la puerta sur de esta habitación se puede llegar a unas escaleras que descienden al segundo nivel de los subterráneos, terminando en el área 57.

En la sala solo hay 2 kobolds de élite que están jugando un extraño juego con una rata, un corazón de manzana y un para de palitos.



2 Kobolds de Élite

Clase de Armadura:	6
Dados de Golpe:	1
Movimiento:	9 metros.
Ataque:	1 arma
Daño:	Con arma
Protección igual A:	Guerrero
Moral:	8
Puntos de Golpe:	7 c/u
Alineamiento:	Caóticos
Valor P.X.:	10 c/u

En el suelo donde los kobolds estaban jugando hay 27 m.o. y una pieza de cuarzo azul que podría valer unas 10 m.o.

34. Advertencia.

Esta pequeña habitación está llena de huesos y otros restos. Hay unas palabras pintadas en el muro del sur.

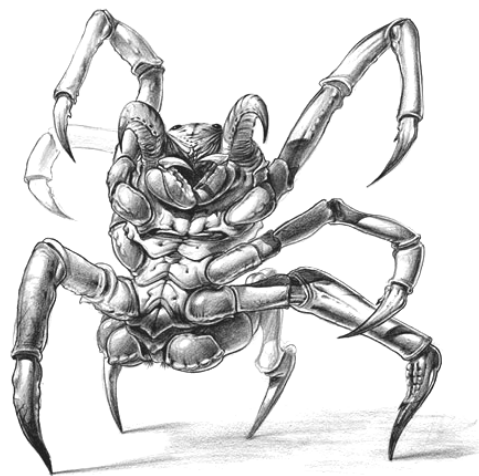
Esta habitación es usada como vertedero por los kobolds. Cualquier personaje que pase mas de un asalto en esta habitación tendrá que salvar contra venenos o tendrá arcadas y malestar durante 1d4 minutos. Las palabras en el muro están escritas en dracónico. Dicen: "¡Cuidado con las Arañas!".

A pesar de que la puerta del sur no esta cerrada, solo lleva hasta otra pequeña estancia donde hay una nueva puerta que sí está cerrada con llave.

35. Estatua saqueada.

Esta sala es como el área 22, pero la estatua esta rota y destrozada. Hay telas de araña por todas partes.

En este lugar viven 2 arañas cangrejo que intentaran sorprender a los personajes atacando desde el techo (sorprenden con 1 -4 en 1d6)



2 Arañas Cangrejo

Clase de Armadura:	7
Dados de Golpe:	2
Movimiento:	12 metros.
Ataque:	1 picadura
Daño:	1d8 + veneno
Protección igual A:	Guerrero 1
Moral:	7
Puntos de Golpe:	10 c/u
Alineamiento:	Neutrales
Valor P.X.:	25 c/u

Ver descripción completa de estas arañas en AME pag. 90

36. Habitación Trampa.

Frente a la puerta oeste, en el suelo, hay una placa de presión que libera una losa de piedra desde el techo que golpeará a cualquiera que intente abrir la puerta. (GaC0 9 daño 4d6).



37. Guarida de las Arañas.

Montañas de piedras y arena cubren el suelo de esta habitación, repleta de telas de araña. En una de las esquinas hay un cofre.

Esta es la guarida principal de las arañas. Cuatro de estos peligrosos arácnidos gigantes están de manera permanente en este lugar, vigilando los huevos que hay en una esquina. A causa de las piedras, la arena y las telas de araña el movimiento por esta sala se reduce a la mitad (redondeando hacia arriba).

Recuerda la capacidad mimética de las arañas cangrejo.

4 Arañas Cangrejo

Clase de Armadura:	7
Dados de Golpe:	2
Movimiento:	12 metros.
Ataque:	1 picadura
Daño:	1d8 + veneno
Protección igual A:	Guerrero 1
Moral:	7
Puntos de Golpe:	10 c/u
Alineamiento:	Neutrales
Valor P.X.:	25 c/u

38. Galería.

Un magnífico tapiz en la pared del sur, muestra la imagen del castillo Mistamere cuando no estaba en ruinas, es una construcción impresionante que evoca fuerza y poder.

El tapiz está sucio pero en buen estado, podría valer unas 200 m.o. pero pesa 20 kilos.

39. Habitación de las Escaleras.

En esta sala no hay nada de interés salvo las escaleras que ascienden hasta las ruinas del castillo, terminado en el área 16.

40. Trampa de Foso.

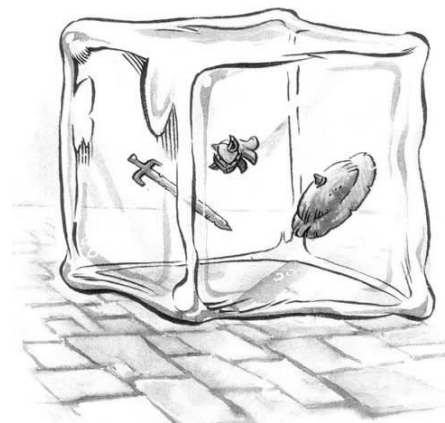
La habitación entera es una gigantesca trampa de foso, colocada aquí por los kobolds para mantener a las alimañas de la zona norte alegadas de su zona. Cualquiera que camine por el centro de la sala activará la trampa, y caerá (junto con todo aquel que este en la habitación) 6 metros (2d6 daño).

En el fondo del foso hay un esqueleto humano con un Escudo +1 de madera aún en su brazo.

41. Escaleras.

Unas escaleras normales bajan hacia el segundo nivel de los subterráneos, terminando al norte del área 55. En el muro escrito en dracónico hay una frase que dice "Utilizad las otras escaleras. Órdenes de Bargle".

42. Cubo gelatinoso.





En una esquina de esta habitación, hay una espada, un yelmo y un escudo metálico flotando en el aire.

Esta es la guarida de un cubo gelatinoso. La espada, el escudo y el yelmo están dentro de él. Al ser totalmente transparente, cualquiera que se acerque a los objetos tendrá que pasar una tirada de Sabiduría (Sab. o menos en 1d20) para darse cuenta de su presencia, si no se pasa atacará por sorpresa.

Cubo Gelatinoso

Clase de Armadura:	8
Dados de Golpe:	4
Movimiento:	6 metros.
Ataque:	1
Daño:	2d4 + especial
Protección igual A:	Guerrero 3
Moral:	12
Puntos de Golpe:	23
Alineamiento:	Neutral
Valor P.X.:	125

Ver descripción completa del monstruo en AME pag. 93.

Si se destruye al Cubo los objetos caerán al suelo, se trata de un Escudo +1, una Espada +1, y un Yelmo de Protección +1 (funciona como un anillo del mismo nombre).

43. Tesoro Oculto.

La Puerta que lleva a esta habitación es una puerta secreta.

Con un fuerte ruido, la antigua puerta secreta de piedra se abre, revelando un pasadizo cubierto de polvo y telas de araña, nadie lo a limpiado desde hace muchísimo tiempo y no parece que nadie pasara por aquí desde hace eones. Junto detrás de la puerta hay una serie de notas musicales pintadas en la pared.

La habitación al final del pasadizo contiene los tesoros ocultos de Gygar, ocultos aquí todo este tiempo. Sin embargo estas riquezas no están desprotegidas.

Una estatua de Gygar situada en el centro de la estancia es en realidad una trampa mágica que solo puede ser desactivada tocando con algún instrumento musical la melodía que hay pintada en la pared del pasadizo (hacerlo bien requiere una prueba de Inteligencia INT o menos en 1d20). La melodía es la misma que canta la urna mágica del área 28, por lo que también puede desactivarla. Si la estatua está activada cada turno lanzará un rayo de fuego al personaje que esté más cerca de los cofres de hierro que tiene detrás. (GaC0 14 4d6 de daño por fuego).

Los dos cofres de hierro están cerrados con llave y habrá que forzarlos ya que no se pueden romper. Uno de ellos está lleno bolsas repletas de monedas, una con 1000 m.c., otras dos con 200 m.o. cada una y una más con 1000 m.p. El otro cofre contiene una cota de malla +1 de tamaño pequeño (solo le servirá a un enano o a un halfling), 3 pociones de curación, un pergamino de bola de fuego y otro pergamino de protección contra el mal.



44. Guarida de la Viuda Negra.

Espesas y enmarañadas telas de araña cubren esta habitación del suelo al techo, dificultando vuestra visión y vuestros movimientos.

Las telas de araña en esta habitación se pegan a los personajes y dificultan mucho sus movimientos. Cualquiera que quiera moverse debe primero pasar una prueba de fuerza (Fue o menos en 1d20), si falla no se moverá ese asalto y si acierta moverá a mitad de movimiento. Todos los ataques en esta habitación sufren un -2 por la misma razón. La araña no se ve afectada por las telas.

Entre la maraña de telas de araña acecha una peligrosa Viuda Negra Gigante.

Viuda Negra

Clase de Armadura:	6
Dados de Golpe:	3
Movimiento:	6 metros.
Ataque:	1 picadura
Daño:	2d6 + veneno
Protección igual A:	Guerrero 1
Moral:	8
Puntos de Golpe:	12
Alineamiento:	Neutral
Valor P.X.:	50

45. Despensa.

Varios capullos de tela de araña de diversos tamaños cuelgan del techo. En algunos pueden distinguirse trozos de armadura, piel podrida y huesos amarillentos. Parece que esta es la despensa de la araña.

46. Explorador muerto.

Un esqueleto humano vestido con una coraza oxidada y aún sosteniendo los restos de una espada en su mano, yace apoyado en la pared en una esquina de la habitación.

Hace 22 años un intrépido guerrero se adentró en este dungeon en compañía de sus amigos para emprender su primera aventura, sin embargo no pudo superar los peligros a los que se enfrentó y pereció aquí, eso si con una sonrisa en sus labios. El guerrero se llamaba Galen.

47. Alcoba.

Una estatua de cristal destaca en el centro de esta sala, sus rasgos recuerdan a la descripción del brujo Bargle.

La estatua es pesada y de escaso valor. Las escaleras descienden hasta el área 49.



**48. Guarida de Ratas.**

En una esquina de esta ruinoso y pequeña estancia puede verse una especie de nido construido con telas rotas, huesos viejos y restos de metal. Es un nido de ratas.

4 RATAS GIGANTES

Clase de Armadura:	7
Dados de Golpe:	1/2
Movimiento:	36 (12 metros)
Ataque:	1 mordedura
Daño	1-3
Protección Igual A:	Hombre Normal
Moral:	8
Puntos de Golpe:	1 cada una
Alineamiento:	Neutral
Valor de P.X.:	5 cada una

49. Sala de Guardia.

Esta pequeña habitación tiene un banco de piedra a lo largo del muro más alejado. Una sola puerta parece la única salida de esta sala, mientras que un corto pasillo lleva a las escaleras que suben al nivel superior.

Las escaleras de esta habitación suben hasta el área 47 en el nivel superior del dungeon.

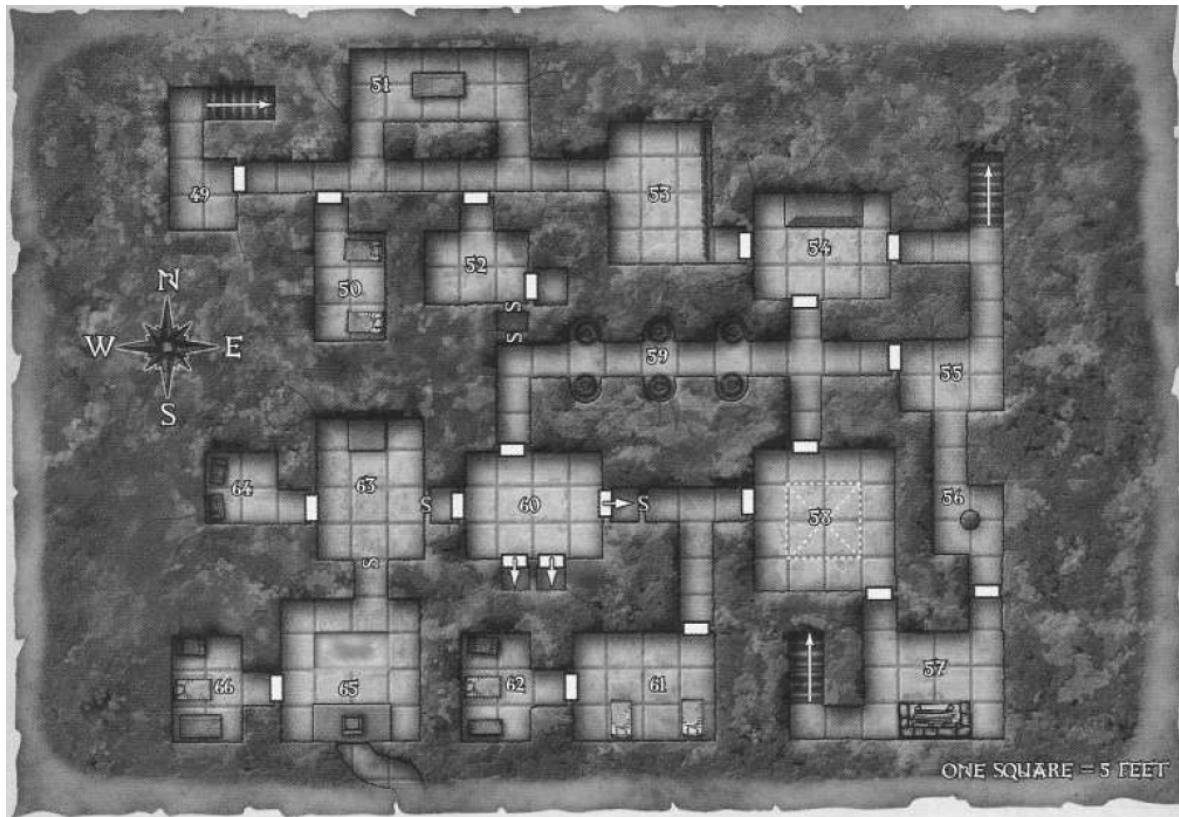
Un guardia bugbear vigila esta habitación y tiene órdenes de atacar a cualquiera que no sea un kobold o el mismo Bargle. Si detecta intrusos gritará para alertar a los Bugbears del área 51 y luego atacará.

Segundo Nivel del Dungeon

Se aconseja al DM hacer el reparto de p.x. en este momento.

Antaño un pequeño subsótano del Castillo Mistamere, este nivel ha sido ampliado recientemente por Bargle y sus servidores. Todas las criaturas de este nivel del dungeon le deben lealtad a Bargle, y han sido reclutadas específicamente para protegerle a él y a su trabajo. A menos que se indique otra cosa, todos los muros, suelos y techos de este nivel están contruidos con solas de madera y todas las puertas están fabricadas en madera resistente. Ninguna de estas puertas esta atrancada y algunas están cerradas con llave. Muchas de las salas de este nivel están iluminadas con antorchas fijadas a las paredes o lámparas suspendidas del techo.





Bugbear

Clase de Armadura:	3
Dados de Golpe:	3+1
Movimiento:	9 metros
Ataque:	1 martillo enorme
Daño:	1d8+1
Protección igual A:	Guerrero 3
Moral:	9
Puntos de Golpe:	18
Alineamiento:	Caótico
Valor P.X.:	75

50. Barracones de los Bugbears.

Esta sala cuenta con un par de grandes camastros, uno de los cuales está ocupado por una horrenda bestia durmiente.

A menos que se halla dado la alarma, el Bugbear que hay durmiendo aquí será sorprendido con 1 – 5 en 1d6. Si se ha dado la alarma, este Bugbear no habrá salido, porque lo único que quiere es dormir, pero estará alerta y no podrá ser sorprendido.

Debajo de uno de los camastros hay un saco con 300 m.o. y dos candelabros de plata con un valor de unas 50 m.o. cada uno.



51. Guarida de Bugbears.

Una gigantesca mesa ocupa el centro de esta habitación, con grandes tocones de troncos de árbol alrededor de la mesa en lugar de sillas. Los restos de lo que parece un enorme jabalí descansan sobre la mesa con una nube de moscas volando a su alrededor.

Esta sala es la guarida principal de los Bugbears de Bargle. Tres de estas bestias pasan aquí la mayor parte del tiempo, comiendo, bebiendo o peleando. La mesa de esta habitación está tan alta que los personajes, enanos, halflings o elfos pueden meterse debajo y usarla como cobertura si combaten aquí contra los Bugbears.

Si los Bugbears han sido alertados de la presencia del grupo les estarán esperando con sus armas preparadas. Si no es así estarán disfrutando de su comida y al no tener las armas a mano serán sorprendidos automáticamente.

3 Bugbears

Clase de Armadura:	3
Dados de Golpe:	3+1
Movimiento:	9 metros.
Ataque:	1 arma grandota
Daño:	1d8+1
Protección igual A:	Guerrero 3
Moral:	9
Puntos de Golpe:	14 c/u
Alineamiento:	Caóticos
Valor P.X.:	75 c/u

Cada Bugbear lleva 1d10 m.o., uno de los Bugbear lleva un amuleto de plata con una B grabada y el escudo de la Baronía del Águila Negra en el dorso. El amuleto tiene un valor aproximado de 25 m.o., pero lo más importante es que el que lo lleve no será atacado por las estatuas vivientes de las áreas 53 y 59.

52. Almacén.

Grandes cajas, sacos y barriles ocupan casi la totalidad de esta pequeña habitación. Hay una puerta de madera en la esquina sureste que está abierta.

Esta sala es utilizada para almacenar todas las provisiones que Bargle ha podido acumular, contiene una puerta secreta que da a un pequeño hueco, en el suelo hay un saco con 50 m.o., y otra puerta secreta que da al pasillo cercano al área 59.

Tras la puerta abierta solo hay una pequeña despensa de cuyo techo cuelgan dos asquerosos jabalíes en proceso de curación (o podredumbre).

53. Habitación de los Tapices.

Un enorme tapiz domina el muro este de esta habitación. El tapiz muestra a Bargle, erigiéndose como un gigante sobre las ruinas del castillo Mistamere con todas las tierras de sus alrededores entre sus brazos. Sobre su cabeza vuela un gigantesco águila negra. En la pared norte hay una estatua de cristal tallada con la forma de Bargle.

El tapiz oculta un pasaje tras el. También irradia magia si se lanza un hechizo de Detectar Magia.

El tapiz es una protección mágica de Bargle. Si alguien lo toca sin pronunciar “¡Salve, Bargle!”, la estatua de cristal viviente con la apariencia de Bargle comienza a moverse gritando: “¡¿Quién osa invadir mi fortaleza?!”, y ataca.



Estatua de Cristal

Clase de Armadura:	4
Dados de Golpe:	3
Movimiento:	9 metros.
Ataque:	2
Daño:	1d6/1d6
Protección igual A:	Guerrero 6
Moral:	11
Puntos de Golpe:	12
Alineamiento:	Legal
Valor P.X.:	35

Una estatua viva es una criatura animada encantada, creada por un brujo poderoso. Parece una estatua normal perfecta, ¡hasta que se mueve! Una estatua viva puede ser de cualquier tamaño y de cualquier material. Aquí se presentan las de cristal. Este tipo de estatuas no se ven afectadas por ningún conjuro de control mental (sueño o hechizar persona, por ejemplo.)

54. Altar.

En el centro de la pared norte de esta habitación hay un altar de piedra negra iluminado por velas de sebo rojo. Sobre el altar se puede ver un retrato al óleo de Bargle. Numerosas baratijas y ofrendas se extienden alrededor de la base del altar.



Bargle rara vez tiene tiempo para conceder audiencias a todos sus servidores, en lugar de eso les permite realizarle ofrendas en este lugar.

La puerta que da hacia el sur de esta estancia está cerrada con llave.

Actualmente a los pies del altar hay pocas cosas que tengan un verdadero valor. 28 m.c., 15 m.p. y 4 m.o. están esparcidas alrededor del altar, también hay una rata muerta, dos dedos de halfling y una poción de curación.

55. Sala de Guardia.

Esta sala de guardia es idéntica al área 49, excepto porque el guardia Bugbear tiene una pequeña llave de oro que puede ser usada para desactivar la trampa en el área 56.

Bugbear

Clase de Armadura:	3
Dados de Golpe:	3+1
Movimiento:	9 metros
Ataque:	1 martillo enorme
Daño:	1d8+1
Protección igual A:	Guerrero 3
Moral:	9
Puntos de Golpe:	18
Alineamiento:	Caótico
Valor P.X.:	75

56. Trampa de Cuchillas.

En esta pequeña habitación hay una extraña columna cuadrada y plana en el centro.

La columna oculta unas cuchillas que saldrán disparadas si alguien entra en la habitación. Hay pequeñas cerraduras en los muros del norte y del sur, justo en la entrada de los corredores. La trampa puede ser desactivada girando la llave dorada que tiene el guarida del área 55 en cualquiera de las dos cerraduras, forzando una de estas cerraduras o realizando con éxito una tirada de desactivar trampas.



La trampa realizará 1d4 ataques de GaC0 5 y 1d8 de daño a cada personaje que entre en la habitación.

57. Laboratorio en Ruinas.

Polvo y moho cubren dos sillas situadas enfrente de una gran chimenea en la pared sur. Una solitaria antorcha que parpadea, dando sus últimos estertores de luminosidad, sostenida por una argolla en el muro norte, es la única luz en la estancia.

Esta habitación fue antaño un laboratorio de Bargle, pero un par de sombras la han ocupado y el ya no la utiliza. La escalera del oeste asciende hasta el área 33.

Las sombras atacaran a cualquiera que entre en la habitación, y les perseguirán hasta las áreas 55 o 58 si huyen.

2 Sombras

Clase de Armadura:	7
Dados de Golpe:	2+2
Movimiento:	9 metros.
Ataque:	1 toque
Daño:	1d4 + especial
Protección igual A:	Guerrero 2
Moral:	12
Puntos de Golpe:	14 c/u
Alineamiento:	Caóticas
Valor P.X.:	35 c/u

Ver Descripción completa de las sombras en AME pag. 117.

En la mesa entre las dos sillas hay un viejo libro, olvidado aquí por Bargle. Titulado "El Caudal de la llama y el miedo". Pesa 4kg. Y puede valer unas 500 m.o. pero al grupo seguramente le interese conservarlo. Se describe con detalle al final de la aventura.



58. Trampa de Foso.

Una gran alfombra cubre el centro de esta habitación, que por lo demás parece vacía.

El centro de esta habitación es una trampa de foso, cubierta por la alfombra, está diseñada para activarse con un peso de más de 50 kilos. Una vez se abre la trampa se vuelve a cerrar un asalto después, atrapando al quien cayese dentro. Puede mantenerse abierta con una tirada con éxito de desactivar trampas. La caída es de 18 metros, por lo tanto 6d6 de daño.

La puerta norte de esta habitación está cerrada con llave. La puerta oeste no se puede abrir desde este lado.

59. Galería de Estatuas.

Seis estatuas de cristal flanquean este largo corredor, tres a cada lado. Todas ellas talladas con la apariencia de Bargle, con los brazos levantados y con gestos en las manos similares a los utilizados para lanzar conjuros.



Cuatro de estas estatuas son estatuas vivas de cristal. Atacarán cuando cualquier personaje alcance el centro del corredor. Sorprendiendo con 1-4 en 1d6.

4 Estatuas Vivas de Cristal

Clase de Armadura:	4
Dados de Golpe:	3
Movimiento:	9 metros.
Ataque:	2
Daño:	1d6/1d6
Protección igual A:	Guerrero 6
Moral:	11
Puntos de Golpe:	10 c/u
Alineamiento:	Legales
Valor P.X.:	35 c/u

Una estatua viva es una criatura animada encantada, creada por un brujo poderoso. Parece una estatua normal perfecta, ¡hasta que se mueve! Una estatua viva puede ser de cualquier tamaño y de cualquier material. Aquí se presentan las de cristal. Este tipo de estatuas no se ven afectadas por ningún conjuro de control mental (sueño o hechizar persona, por ejemplo.)

60. Habitación de las Puertas.

Esta habitación rectangular tiene cuatro puertas, dos en el muro sur, una en el este y otra en el oeste. Una atronadora voz resuena en la habitación: “Necios, habéis entrado en mi santuario. Elegid cuidadosamente y tal vez podáis vivir para enfrentaros a mí.”

Esta habitación contiene la Tampa más peligrosa de Bargle. Tres de las puertas de esta habitación solo pueden ser abiertas desde dentro de la habitación, pero no desde el otro lado. Tras las puertas hay pequeñas habitaciones vacías idénticas, en las que solo cabe un personaje de tamaño normal o dos de tamaño pequeño, no hay nada fuera de lo

normal en estas habitaciones hasta que la puerta se cierra.

Cuando la puerta del este se cierra, aparece una puerta secreta que se abre y lleva al área 61. la guarida de los doppelgangers. La puerta que lleva a esta habitación no se abre hasta que la puerta secreta se cierra.

Cuando la puerta del sureste se cierra, cualquiera dentro de la habitación es teletransportado al centro del área 58, posiblemente cayendo en la trampa.

Cuando la puerta del oeste se cierra, aparece una puerta secreta que se abre y lleva al área 63, el falso trono de Bargle. La puerta que lleva a esta habitación no se abre hasta que la puerta secreta se cierra. Además una puerta trampa en el techo se abre cuando se cierra la puerta secreta, haciendo caer un esqueleto humano en la pequeña habitación haciendo ver que el valiente explorador se ha quedado en los huesos.

Cuando la puerta del suroeste se cierra, una puerta trampa en el techo se abre dejando caer una gelatina ocre sobre el desafortunado valiente. A causa del estrecho espacio, la gelatina ocre tiene un +4 a sus tiros de golpe mientras no se abra la puerta.

Jalea Ocre

Clase de Armadura:	8
Dados de Golpe:	5
Movimiento:	3 metros.
Ataque:	1 toque
Daño:	2d6
Protección igual A:	Guerrero 3
Moral:	12
Puntos de Golpe:	21
Alineamiento:	Neutral
Valor P.X.:	300

Ver descripción completa en AME pag. 106.



61. Guarida de los Doppelgangers.

Esta pequeña habitación contiene dos confortables camas, con pequeñas mesas cerca de ellas.

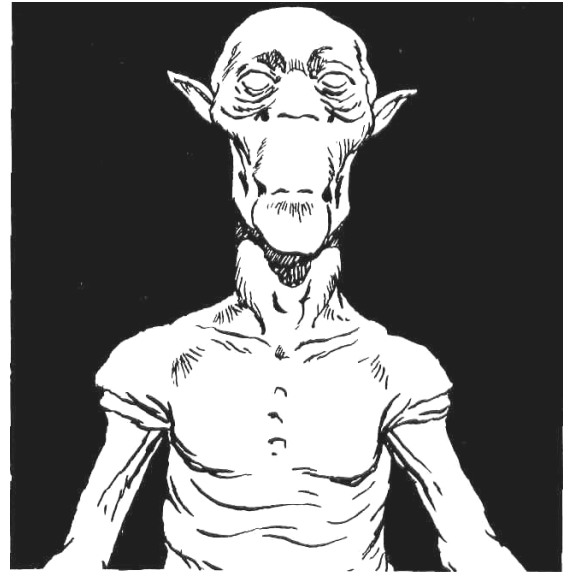
Esta habitación es la guarida de una pareja de doppelgangers. Cuando la puerta secreta del área 60 se abre, una pequeña campanilla suena en la habitación alertándoles. Rápidamente se acercarán a investigar tomando la forma de Bargle, si vencen a algún personaje, tomarán la forma de este y buscarán al resto del grupo para acabar con ellos cuando menos se lo esperen (por ejemplo cuando se enfrenten al verdadero Bargle).

2 Doppelgangers

Clase de Armadura:	5
Dados de Golpe:	4
Movimiento:	9 metros.
Ataque:	1 arma grandota
Daño:	1d12
Protección igual A:	Guerrero 10
Moral:	8
Puntos de Golpe:	15 c/u
Alineamiento:	Caóticos
Valor P.X.:	125 c/u

Ver descripción completa de este monstruo en AME pag. 94.

Bajo una de las camas hay un pequeño cofre que contiene 200 m.o. y un collar de perlas que valdrá unas 100 m.o. (pero para cualquier personaje que no sea un ladrón, le parecerá mucho más valioso).



62. Dormitorio Falso.

Este pequeño dormitorio está ricamente decorado, con sabanas de seda sobre un colchón de plumas, un arcón de roble ricamente decorado, y una mesa de madera barnizada repleta de libros y mapas.

Esta habitación está decorada para parecer el dormitorio de Bargle. Dentro del cofre, que no está cerrado, hay varias túnicas de tamaño humano, un par de botas nuevas y de calidad y dos pociones etiquetadas como: "curación extra", pero en realidad contiene un peligroso veneno (salvación contra venenos o pérdida permanente de 1d4 puntos de Con.), si un mago, elfo o clérigo examinan las pociones podrán saber que no son de curación si pasan una tirada de Sabiduría.

Los libros sobre la mesa son sencillos tratados sobre dialéctica y política sin demasiado interés y los mapas son meros bosquejos de la región.



63. Falso salón del Trono.

Al contrario que las otras habitaciones de este subterráneo, esta sala está ricamente decorada con mármol y oro. En el muro norte hay un bonito estrado.

En el estrado esta la imponente figura de Bargle, que mira fijamente al grupo y exclama: “¿Quién osa molestar a Bargle el poderoso? Pagareis por vuestra insolencia.”

Hay una puerta secreta en el muro sur.

Bargle no es el mismo, si no otro doppleganger con su apariencia. Simulará lanzarse un conjuro de protección y luchará con su daga. Si está apunto de ser derrotado se beberá una poción de invisibilidad y huirá hasta llegar al área 60.

Doppleganger

Clase de Armadura:	5
Dados de Golpe:	4
Movimiento:	9 metros.
Ataque:	1 daga
Daño:	1d4+1
Protección igual A:	Guerrero 10
Moral:	8
Puntos de Golpe:	20
Alineamiento:	Caótico
Valor P.X.:	75

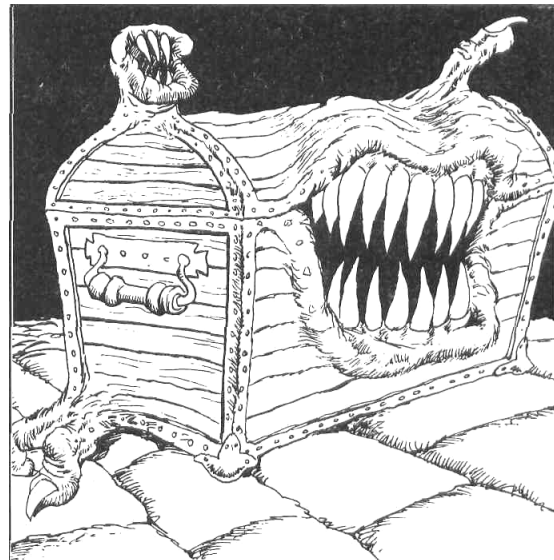
La Daga con la que ataca el Doppleganger es una Daga +1, además tiene una poción de invisibilidad si es que no la ha usado.

64. Tesoro Falso.

Dos grandes cofres de hierro ocupan gran parte del suelo de esta pequeña habitación.

Uno de los cofres contiene 5000 m.c. pintadas para parecer de oro (un ladrón o un halfling se dará cuenta enseguida, el resto tendrán que pasar una tirada de Int.)

El otro cofre es en realidad un mimo.



Mimo

Clase de Armadura:	6
Dados de Golpe:	7
Movimiento:	3 metros.
Ataque:	1 seudópodo
Daño:	3d4
Protección igual A:	Guerrero 8
Moral:	12
Puntos de Golpe:	29
Alineamiento:	Neutral
Valor P.X.:	625



Los mimos son criaturas creadas mágicamente, con un cascarón exterior duro como la roca que protege sus blandos órganos internos. Los mimos pueden alterar su forma y pigmentación, usan esta habilidad para atraer a sus víctimas e intentar devorarlas. Normalmente aparecen con forma de cofre.

Un mimo sorprende con 1 – 4 en 1d6. Cuando una criatura toca a un mimo, este desarrolla un pseudópodo que inflige 3d4 de daño por ataque, además todo su cuerpo está cubierto de una sustancia pegajosa que retiene a cualquiera que le toque (puede liberarse con una tirada exitosa de derribar puertas, pero esa debe ser su única acción en el turno), esta sustancia que disuelta cinco turnos después de que el mimo muera. Un personaje pegado a un mimo pierde su bono de destreza a la C.A.. (Ten en cuenta que su mano hábil podría haber quedado pegada, por lo que tendría que luchar con la mano torpe).

65. Sala del Trono de Bargle.

La pesada puerta de piedra se abre emitiendo un molesto sonido y rebelando una habitación más opulenta que las demás. En la pared más alejada de la habitación, cruzando una especie de piscina de agua verdosa, se puede ver un trono de mármol decorado con joyas y elevado sobre una plataforma.

Esta es la verdadera sala del trono de Bargle. La piscina en el centro de la habitación tiene 6 metros de profundidad y está llena de agua fría.

El trono de Bargle ha sido cuidadosamente construido sobre raíles que permiten que, presionando una de las gemas del trono, este gire sobre si mismo mostrando un oscuro pasadizo que lleva hasta las montañas tras el castillo Mistamere, a la guarida de un Joven Dragón Rojo llamado Venthavaxus. Dentro del túnel hay una placa de presión que hace que el trono regrese a su posición inmediatamente.

Sentado en el trono esta Bargle el Infame, lo más probable es que ya sepa de la presencia del grupo y les esté esperando, si es así probablemente ya tenga activados los conjuros de protección pertinentes.

Cuando el grupo llegue, le mira amenazadoramente y dice: “Veo que finalmente habéis superado todas las dificultades que he puesto en vuestro camino. Nunca pensé que unos necios como vosotros fueran capaces. La recompensa por vuestra perseverancia es la muerte.”

En combate Bargle usa un pergamino de Invocar Elemental, para convocar un elemental de agua en la piscina. Con su hechizo de levitar activado se elevará alejándose del grupo y les atacará con conjuros. Si llega a 5 puntos de golpe o menso activará el trono y huirá, si por cualquier razón no pudo hacer esto, tiene una poción de forma gaseosa que podría beber e introducirse por el túnel sin activar el trono. Es imperativo para la campaña que Bargle sobreviva.





Bargle el Infame

Mago Caótico Nivel 7

FUE 11 INT 16

CON 16 SAB 13

DEX 11 CAR 18



Lenguajes: Comun, élfico, dracónico, goblin.

C.A.: 9 **P.G.:** 42 **Mov.:** 9 m.

Ataque: Daga +2 **Daño:** 1d4+2

GacO: 18

Conjuros Preparados:

Nivel 1: Escudo, Proyecto Mágico, Hechizar Persona.

Nivel 2: Levitar, Telaraña.

Nivel 3: Bola de Fuego, Inmovilizar Persona.

Nivel 4: Confusión.

Elemental de Agua

Clase de Armadura:	2
Dados de Golpe:	8
Movimiento:	20 (120) metros.
Ataque:	1
Daño:	1d8 (+1d8)
Protección igual A:	Guerrero 10
Moral:	10
Puntos de Golpe:	30
Alineamiento:	Neutral
Valor P.X.:	1200

66. Dormitorio de Bargle.

Este rico dormitorio esta ostentosamente decorado, una cama de madera barnizada con un colchón de plumas cubierta de sábanas de seda ocupa el centro de la habitación. En un lado hay un escritorio de madera pulida iluminada con un pequeño candelabro de plata. En el otro lado hay un cofre de hierro.

Esta habitación es el dormitorio privado de Bargle. Aquí pasa mucho tiempo soñando con futuras conquistas.

El cofre está cerrado con llave, dentro hay una pequeña bolsa con 200 m.plt., una bolsa más grande con 500 m.o. y un pequeño joyero que contiene tres perlas valoradas en unas 100 m.o. cada una. También hay ropas ostentosas, y un par de botas de calidad. El cofre tiene doble fondo (si los personajes no lo comprueban una tirada de Int. superada con éxito les hará notarlo.), contiene unos guantes de fuerza, una varita de inmovilizar persona (22 cargas) y dos pociones de curación.

En la mesa hay un detallado mapa de la región, en el cual Bargle ha señalado varios lugares: Highdell, un lugar de reunión en los bosques negros y la guarida de Venthavaxus en las montañas Barkel.

Junto al mapa hay una carta no enviada dirigida a un tal Mulahey, que se detalla más adelante.



Conclusión

Si estas pensando en seguir esta campaña tal y como la presentamos aquí, Bargle no habrá muerto ni habrá sido capturado por lo que el Barón no les pagará las 1000 m.o. prometidas, sin embargo ha sido ahuyentado y el Barón Halaran reconocerá sus esfuerzos, además Aleena se está recuperando por lo que estará encantado de pagarles 500 m.o. por sus esfuerzos, y serán aclamados como los héroes de Threshold.

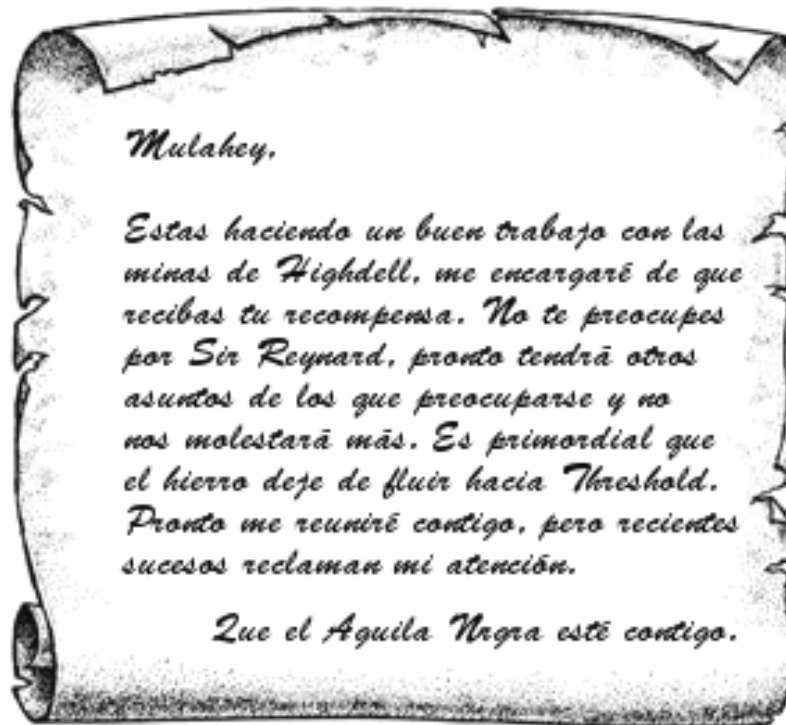
Puedes bonificar a los PJs con los siguientes puntos de experiencia:

- Han abierto el compartimento secreto de la estatua de Gygar con el orbe: 500 p.x.
- Han acabado con el líder kobold ahuyentando así a la tribu kobold: 650 p.x.
- Han encontrado el tesoro oculto de Gygar 500 p.x.
- Completan la aventura ahuyentando o matando a Bargle: 1000 p.x.
- Han encontrado el tomo “El cuadal del miedo y la llama” 500 p.x.
- Han encontrado la carta a Mulahey 500 p.x.





Carta a Mulahey



El Caudal del Miedo y la Llama



Se trata de un imponente tratado taumátúrgico. Pesa más de 4 k.g. y en casi cualquier comercio pagarían por el hasta 500 m.o.

El tratado está escrito en élfico, utilizando alfabeto arcano y complicados esquemas mágicos, por lo que solo será entendible por un mago o un elfo. Fue escrito por el Archimago Gygar. Su lectura completa y atenta llevará aproximadamente una semana, al final de la misma el personaje que lo lea podrá aumentar su Inteligencia en 1 punto de manera permanente. Además contiene los siguientes

conjuros que podrán ser copiados al libro de hechizos del personaje que lo lea: Invisibilidad, Bola de Fuego y Ojo Arcano. También hace referencia a un laboratorio experimental del Archimago Gygar, según un pequeño mapa dibujado a mano alzada esta situado en las Montañas Barrel, y parece que Gygar realizó allí sus experimentos más importantes. La Universidad de las artes Arcanas estaría encantada de conocer esta información.