

La búsqueda

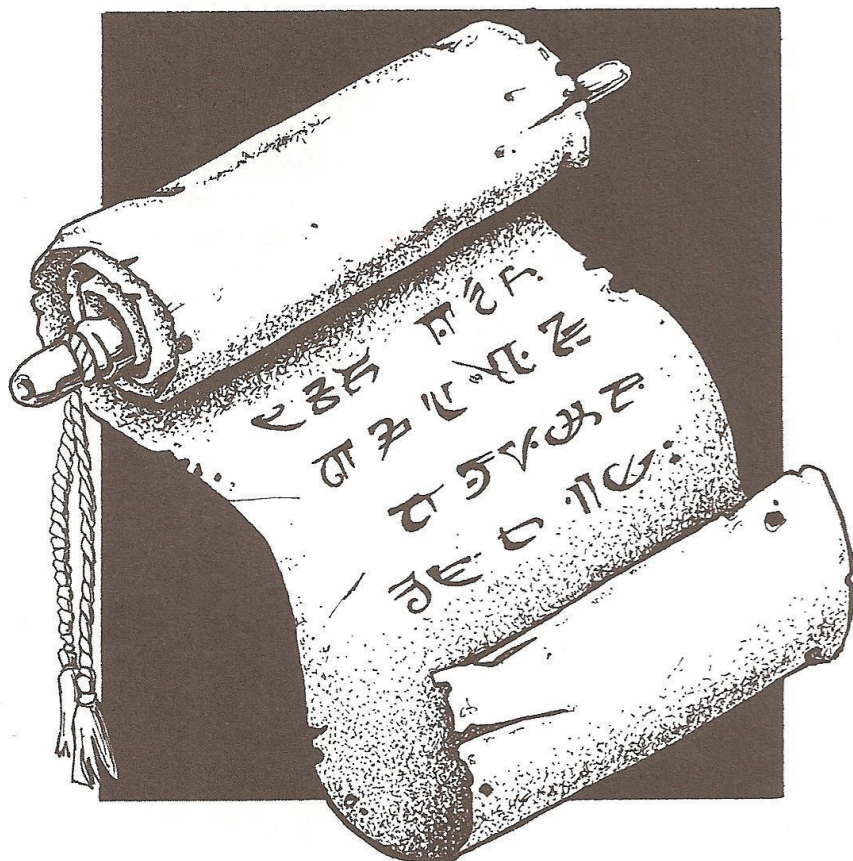
Μ Ο Δ Υ Λ Ο
ΟΟΩΤ ΧΛΟΠΔΝΩΜΩΤΛΧΜΞΠΧ

Aventura de 3 a 5 jugadores de nivel 5 a 10. Se recomienda que todos los jugadores sean de origen humano, preferiblemente kalamaranos. El grupo debería ser equilibrado, teniendo en cuenta el riesgo de la aventura, aunque los pícaros no son aconsejables, dado el alto nivel de combate de la partida. Es imprescindible el *Manual del Jugador* y *La Guía del Dungeon Master* de Dungeons And Dragons Tercera Edición, además del libro básico *Reinos de Kálamar*.

Introducción

La partida gira en torno a los pergaminos de e'Bilosu Doril. Hace ya varios siglos que los Kalamaranos emigraron de sus tierras hacia lo que hoy es la capital de su imperio, Bet Kálamar. Durante la gran migración, el grueso de la expedición fue atacada por gran multitud de asaltantes. En uno de estos asaltos se perdió la versión íntegra (hasta aquel momento) de la historia del pueblo de Kálamar, escrita por el viejo Archimago Dv'neil

Zenirl, que incluía todos los sucesos importantes acaecidos en la transcurrir de los siglos de esta civilización humana. Los códices, envueltos en la leyenda, se habían dado por olvidados, hasta que por azar del destino, alguien encontró pruebas de su localización actual, y lo más importante, de su existencia. ¿Qué maravillas pueden contar esos códices?, ¿Hablan de civilizaciones perdidas y la ubicación de sus ruinas? Información vital que todos los Reinos querrían tener en sus manos.



Reinos de Kálamar

Para el Director de Juego

Un mediano pícaro conocido como Txashurhent encontró casualmente en unas ruinas un antiguo cargamento que contenía en su mayor parte manuscritos. Como no eran de su interés, cogió simplemente un par de hojas. Estas hojas fueron a parar a manos de un Mago Kalamarano llamado Ingard. El mago descubrió con sorpresa que se trataban de unos fragmentos de la primera versión de los pergaminos de e'Bilosu Doril que se creían perdidos. Se lo comentó a su aprendiz Verder. Lamentablemente Verder se fue muy pronto de la lengua por un par de monedas de oro, y ahora Verder ha desaparecido, y hay varios asesinos que están buscando a Ingard para matarlo y arrebatarse los fragmentos. Por supuesto estos asesinos pueden trabajar para la facción que el director de juego desee, desde otro reino de Kálamar, hasta simplemente una cofradía de ladrones.

Un choque fortuito

Una tarde calurosa de verano los jugadores (un grupo veterano de aventureros que ya se conocen) comparten una agradable tertulia en una taberna en una sencilla mesa de madera al aire libre. El tumulto de la gente en la calle es mínimo, a excepción de un par de transeúntes que se ocultan lo mejor que pueden del ardiente sol, mientras que el grupo de jugadores disfruta de su fría cerveza. De pronto, ven a alguien envuelto en una túnica gris corriendo en medio de la calle (basta una simple tirada de atisbar u oír a dificultad 15 para darse cuenta), y a otras 3 figuras que corren tras de él. Los personajes no tendrán tiempo de reaccionar, y el pobre mago (Ingard) chocará contra su mesa derribando a los jugadores y cayendo inconsciente. Por supuesto los 3 asesinos (ver galería de personajes) se disculparán ante los jugadores y tratarán de llevarse al mago por las buenas, mediante una amistosa charla. Si esto no sirve, soltarán algo de dinero. Si los jugadores no aceptan deberán luchar

contra los asesinos hasta la muerte. Si aceptan verán como caen un extraño tubo de metal de la túnica del mago que rodará hasta los pies de uno de los jugadores. En cuanto este lo coja como simple curiosidad los asesinos atacarán sin mediar palabra.

Ingard, El Mago

Tras la victoria ante los asesinos, los jugadores deberán cargar con Ingard y hablar con él en otra parte, pues se aproximan a aquel lugar varios de la ciudad. Si se quedan a hablar con ellos será muy difícil convencer a los dos guardias de que son inocentes de haber matado a 3 personas a plena luz del día, aunque un importante soborno podría dejar las cosas claras.

Independientemente de esto, Ingard despertará a las 15 turnos (o antes si los jugadores hacen algo) y les comentará su terrible situación: *"Hace un par de semanas compre a un mediano los extraños pergaminos que ahora tenéis en vuestro poder. Son unos fragmentos de los pergaminos de e'Bilosu Doril. Como ya sabéis no hay datos históricos anteriores a la gran migración. Estos fragmentos, aun sin traducir, dan fe de que existe una obra de los pergaminos de e'Bilosu Doril anterior a la época de la gran migración. ¿Os podéis imaginar la información que pueden encerrar estos pergaminos? Son nuestro legado, un legado que yo tengo intención de recuperar. Lamentablemente hay gente que ya conoce la existencia de esos pergaminos y saben que yo soy el único que conoce su localización, ¿podéis ayudarme?"*.

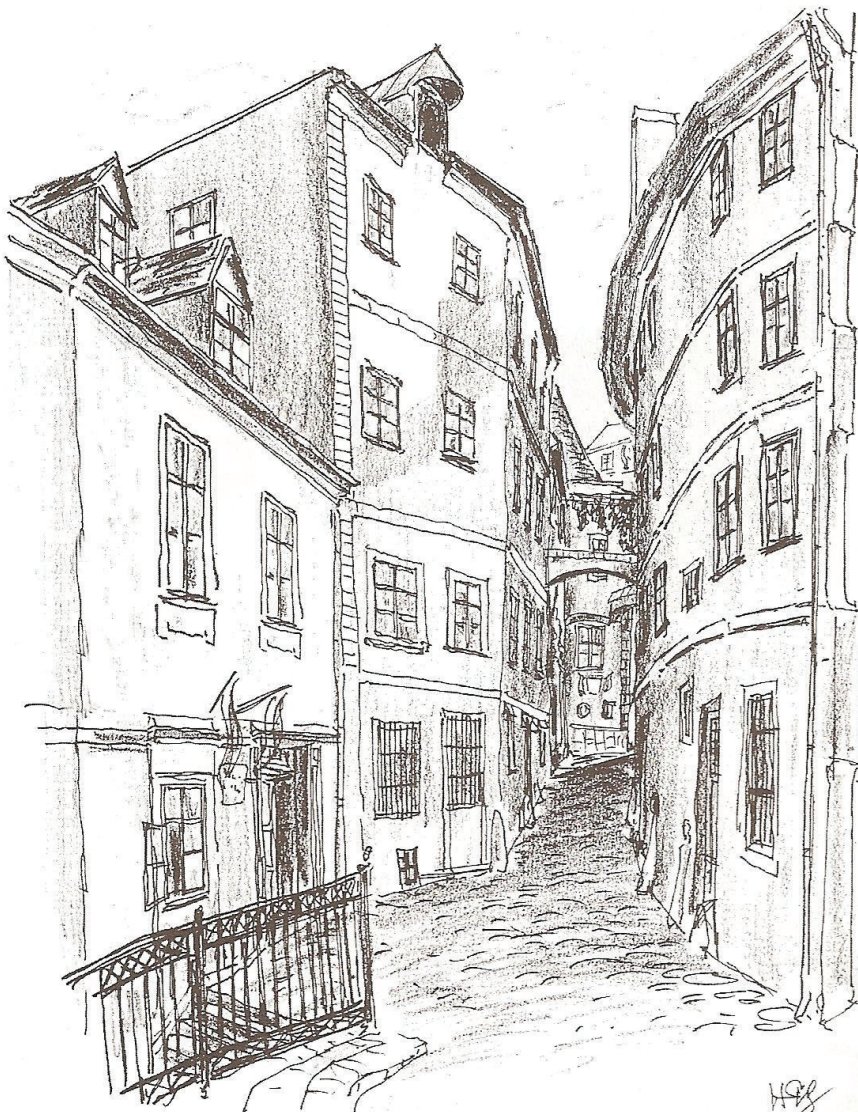
Debes tener en cuenta que Ingard desconoce quienes son sus asaltantes o para que quienes trabajaban, pero esta seguro que mataron a su aprendiz para conseguir la información y dar con él. Por supuesto olvidará mencionar que el mediano es quién conoce la localización de los pergaminos. Si los jugadores se muestran reacios a ayudarlo, trata de convencerles comentando que es por el bien de su cultura y toda la clase de tonterías sobre el bien común que se te ocurran. Si esto no funciona, siempre puedes dar 500 piezas de oro por cabeza al terminar el trabajo, y por supuesto, no habrá ningún tipo de adelanto.

Buscando a un mediano

Si los jugadores aceptan, Ingard les pedirá amablemente que primero deberán encontrar a un mediano llamado Txas, o algo así. Comentará a los jugadores que es un viejo conocido el cual podrá echarle una mano. La verdad es que Ingard necesita encontrar al mediano para encontrar las ruinas, por lo que decide esconderse en una taberna bajo una identidad falsa un tiempo, y envía a los jugadores por la ciudad para que encuentren y le traigan a Txas.

El mago esperará a los jugadores 3 noches en una habitación de la posada "La Rata Glotona" (una posada situada en los barrios bajos de la ciudad de muy mala reputación). Si los jugadores no llegan antes de 3 noches con Txas encontrarán al mago asesinado en su habitación y con todas sus pertenencias revueltas. Ingard les comenta que el primer lugar donde pueden buscarle es un prostíbulo de lujo en la zona gubernamental conocido con el nombre de "La Loba de Bronce".

El primer problema que tendrán los jugadores será poder entrar dicha zona, debido a que solo a la nobleza y a los políticos locales les esta permitida la entrada. Ni a un clérigo le estará permitida la entrada, aunque un paladín lo tendrá mucho más fácil. El modo de ingeniárselas y el



como consigan entrar lo dejamos a tu elección.

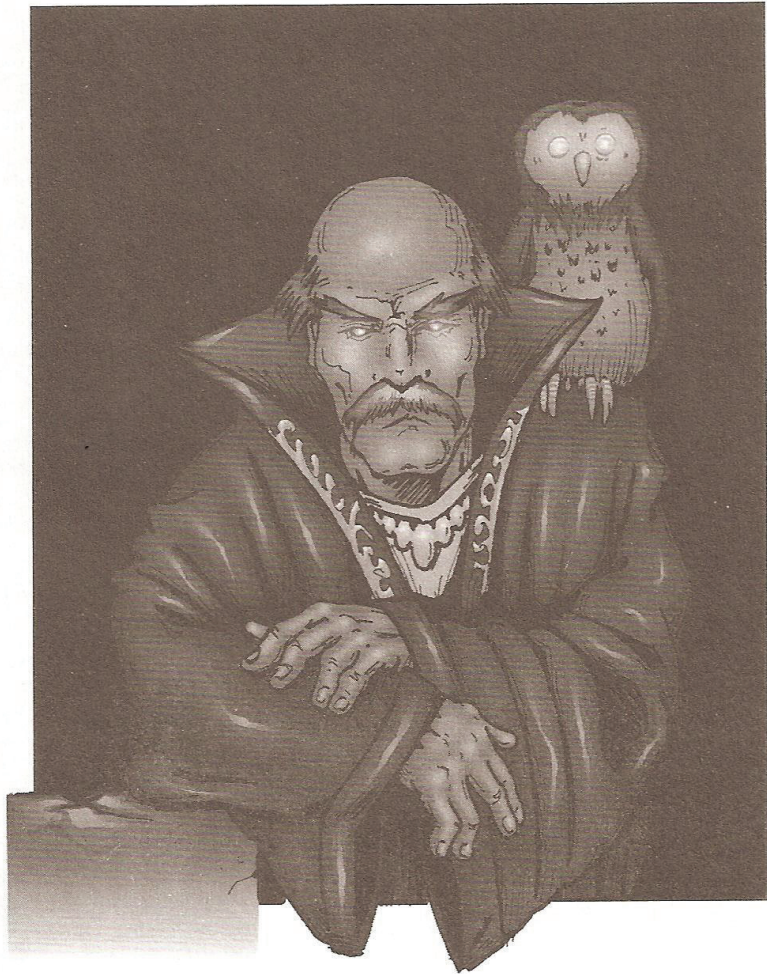
Tras entrar en la zona gubernamental los jugadores llegarán a una casa baja de tres plantas, ricamente decorada en su interior. Por supuesto, un semiorco con bastante mal genio impedirá a las mujeres entrar en el interior del prostíbulo. En el interior preguntar por Txas será lo peor que podrían haber hecho, pues allí todo el mundo tiene deudas pendientes con él. Unos guerreros bastante ebrios comenzarán a discutir con los jugadores por el simple hecho de nombrar el nombre de ese "desgraciado hijo de...". La lucha será a puñetazos, pero si alguien llega a desenvainar un arma la guardia local será avisada y en 10 minutos harán acto de presencia para detener a los alborotadores por herir al hijo del gobernador.

Si consiguen salir de este atolladero, una joven sirvienta del prostíbulo informará a los jugadores que Txas se encuentra ahora mismo su cofradía de ladrones y que no saldrá por nada del mundo. Ella puede convencerle para que salga, a cambio, claro esta, de algo de oro...

Txas, el Pícaro

Si le dan una suma considerable a la sirvienta, esto despertará la atención de Txas que se reunirá con los jugadores a media noche en el templo del dios P'Rofali, mensaje que los jugadores recibirán a través de un niño. A medianoche, una figura encapuchada les espera en uno de los rincones más oscuros del interior del templo, que se haya abierto durante las noches para que los indigentes de la ciudad puedan dormir dentro de él. Este no es Txas, sino otro grupo de ladrones, 10 en total, que están esperando a los jugadores. En cuanto lleguen a la altura de la figura encapuchada, este se abalanzara contra ellos, y los otros ladrones, escondidos entre los indigentes apuñalaran por la espalda a los desprevenidos PJ'S.

Si los jugadores consiguen vencer, Txas apuñalara al ultimo de ellos, y pidiendo las disculpas por el retra-



so, debido a que había notado que le habían seguido. Txas les comentará que su amiga, la sirvienta, ha muerto en extrañas circunstancias. El pícaro hará preguntas a los jugadores sobre el porque de querer contactar con él. El nombre de Ingard no le reportará nada nuevo, y si no le convencer para que se vaya con ellos, se marchara sin más. La promesa de una jugosa recompensa o el comentario de los pergaminos suscitará su interés, aunque convencerle debería ser una empresa ardua (ten en cuenta que por culpa de los jugadores han intentado asesinarle y ha perdido a su amante).

La muerte del Brujo

Se marcharán a hablar con Ingard, y llegarán justo en el momento que intentan asesinarle (en caso de que no hayan transcurrido más de tres días). Ingard se encuentra combatiendo contra un grupo de 5 mercenarios (fichas a discreción del director de juego). El combate será cruen-

to y sangriento y debe terminar con la muerte del brujo. En su lecho de muerte el brujo lamentará no haber podido recuperar los fragmentos para su patria, por lo que pedirá a los jugadores y a Txas su localización y su entrega al Imperio de Kálamar. Si llegan cuando es demasiado tarde, Ingard habrá escrito con su propia sangre en el suelo "Que los tesoros sean devueltos a su nación".

Concluyendo

Una campaña acaba de nacer y queda en tus manos. Txas puede recordar la localización de las ruinas, o puede tratarse de un volcán extinto, o incluso la guarida de un poderoso y anciano Dragón. La facción que desees incluir puede ser desde un simple hechicero, hasta una nación, pasando por un villano inmortal. Y los secretos que pueden albergar esos fragmentos puede hacer cambiar la visión de todos los habitantes de los Reinos de Kálamar.

José A. Márquez Periano

Personajes

Asesino estandar

Gue3; Vd 3; Humanoide mediano (humano); 15 pg; Inc +0; Vel 30 pies; CA 12 (cuero) Atq: +3 c/c; (1d4+1 crit 19-20/*2, daga) o (1d6+1 crit *2, clava) +3 dist (1d2 crit *2, daga); AL NM; TS Fort +3, ref +1, Vol +1; Fue 13, Des 11, Con 11, Int 9, Sab 9, Car 10; Habilidades y Dotes: Engañar +2, Intimidar +3, Nadar +3, Saber (bajos fondos) +1, Tregar +5; Aguante, ambidiextrismo, ataque poderoso, dureza, embestida mejorada, reflejos de combate.

Asesino jefe

Gue 4/ Ase 1; Vd 5; Humanoide mediano (Enano); 35 pg; Inic +1; Vel 30 pies; Ca 13 (+1 Des, +2 cuero) Atq: +5 c/c (1d6+1 19-20/*2, espada corta) +5 dist (1d8 19-20/*2, ballesta ligera) AL LM; TS Fort +5, Ref +4; Vol +2; Fue 13 Des 12, Con 13, Int 12, Sab 13, Car 15. Habilidades y dotes: Disfraz +6, Engañar +4, Escondese +9, Montar +3, Moverse sigilosamente +9, Nadar +3, Reunir informacion +3, Saber (local) +4, Tasacion +4, Trato con animales +4; Aguante, Desenvainado rapido, Dureza, Lucha a ciegas, Pericia, Reflejos de combate. Ataques especiales: Ataque furtivo (+1d6), Ataque mortal, Empleo de venenos. Conj. diarios (0+1) niv 1 Cambio de aspecto, detectar veneno, niebla de obscurecimiento, sonido fantasma, tregar cual arcnido.

Guardia estandar

Gue 3; VD 3; Humanoide mediano (humano); 20 pg; Inic +4; Vel 30 pies; CA 15 (camisote de mallas + escudo pequeño); Atq: +2 c/c (1d6 +1 atenuado crit *2 cachiporra; 1d6 +1 crit *2, clava 1d8+1 crit 19-20/*2 espada larga) AL LN; TS Fort +3, Ref +0, Vol +0; Fue 12, Des 11, Con 11, Int 10, Sab 10, Car 10. Habilidades y dotes: Montar +2, Nadar +3, Saber (leyes), Saltar +1, Trato con animales +1, Tregar +2; Alerta, correr, desenvainado rapido, iniciativa mejorada, lucha a ciegas, reflejos de combate.

Guardia jefe

Gue 5; VD 5; Humanoide mediano (Semiorco); 42 pg; Inic +5; Vel 20 pies; CA 21 (armadura completa +1 + escudo pequeño de acero); Atq: +10 c/c (1d10+5 crit 17-20/*2 espada bastarda) +7 dist (1d8 *3 arco largo) AL CB; TS For +7, Ref

+3; Vol +3; Fue 16, Des 13, Con 14, Int 10, Sab 12, Car 8. Habilidades y dotes Tregar +2, Saltar +2; Arma exotica (espada bastarda), ataque poderoso, critico mejorado (espada bastarda), especializacion en armas, (espada bastarda), iniciativa mejorada, soltura con arma (espada bastarda)

Borracho estandar

Com 3; VD 1; Humanoide mediano (humano); 13 pg; Inic +0; Vel 30 pies; CA 10; Atq: +3 c/c, +3 dist; AL NB; TS Fort +4, Ref +1, Vol +3; Fue 10, Des 11, Con 13, Int 11, Sab 14, Car 13. Dotes: aguante.

Txashurhent

Pic 12; VD 12; Humanoide mediano (semielfo); 82 pg; Inic +4; Vel 30 pies; CA 19 (+4 des, +5 cuero +3); Atq: +11/+6 c/c (1d6+2 18-20/*2 estoque +1) +13/+8 dist (1d4 19-20/*2 pistola ballesta); AL CN; TS Fort +4, Ref +14, Vol +6; Fue 12, Des 19 Con 11, Int 14, Sab 14, Car 10; Habilidades y dotes: Abrir cerraduras +22, avistar +17, buscar +17, esconderse +20, escuchar +17, hurtar +20, inutilizar mecanismo +19, moverse sigilosamente +20, piruetas +20, usar objeto magico +14; Ataque furtivo (6d6), esquiva, esquiva asombrosa (conserva modificador Des a la CA), esquiva asombrosa (no se le puede flanquear), esquiva asombrosa (+1 contra trampas), evasion, evasion mejorada, reflejos de combate.

Ingard

Mag 5; VD 5; Humanoide mediano (Elfo); 22 pg; Inic +3; Vel 30 pies; CA 15 (+3 des, +2 brazaletes de mago +2); Ataq: +2 c/c (1d6 baston) +6 dist (1d8 ballesta ligera); AL NM; TS Fort +3, Ref +5, Vol +6; Fue 10, Des 15, Con 13, Int 16, Sba 12, Car 8; Habilidades y dotes: alquimia +4, concentracion +9, conocimiento de conjuros +11, escudriñar +4, saber (arcano) +11, saber (planos) +11; inscribir rollo de pergamino, conjurar en combate, dureza. Conjuros diarios (4/4/3/2): Niv 0 todos; Niv 1 arma magica, armadura de mago, caida de pluma, convocar monstruo I, misil magico, tregar cual arcnido; Niv 2 flecha acida de melf, fuerza de toro, invisibilidad, resistencia a los elementos; Niv 3 bola de fuego, convocar monstruo III, disipar magia.