



MÁS ALLÁ DE  
**CORNY,  
GROÑ**

**GUÍA** DEL  
**AVENTURERO**

KUBA SKURZYŃSKI

A black and white topographic map featuring several contour lines of varying thickness and spacing, representing different elevations. The map is oriented vertically. At the bottom, there is a detailed illustration of a mountain range with jagged peaks and some snow patches. Three labels are placed on the map: 'KRAKOCRÓD' in the upper left, 'VALLE DE KARPAKI' in the middle right, and 'NUEVA FERIA' in the lower left, all written in a simple, sans-serif font.

KRAKOCRÓD

VALLE DE KARPAKI

NUEVA FERIA

IMPERIO DE ESTRIA-PANONIA

MANCOMUNIDAD

CZARCIEC

IMPERIO ANTOLIO



# BIENVENIDO À KARPAKI





**D**ebido a su topografía, el valle de Karpaki actúa como frontera natural. Al principio de la historia recogida en las crónicas, era la frontera septentrional del legendario Gran Principado de Mojmor. Fue escenario de las guerras entre las dinastías de Gniwko I

Esta tierra siempre ha sido objeto de reivindicaciones por parte de gobernantes separados por sus picos rocosos. La tierra es pobre, y las montañas no tienen depósitos significativos de ningún metal valioso, raro o útil, ni de otros minerales que no sean el sílex y el cuarzo, o al menos no se ha descubierto ninguno hasta ahora. Los pasos de los montes Karpaki permiten viajar fácilmente entre las cuencas de dos grandes mares: el Sárмата, al norte, y el Escita, al

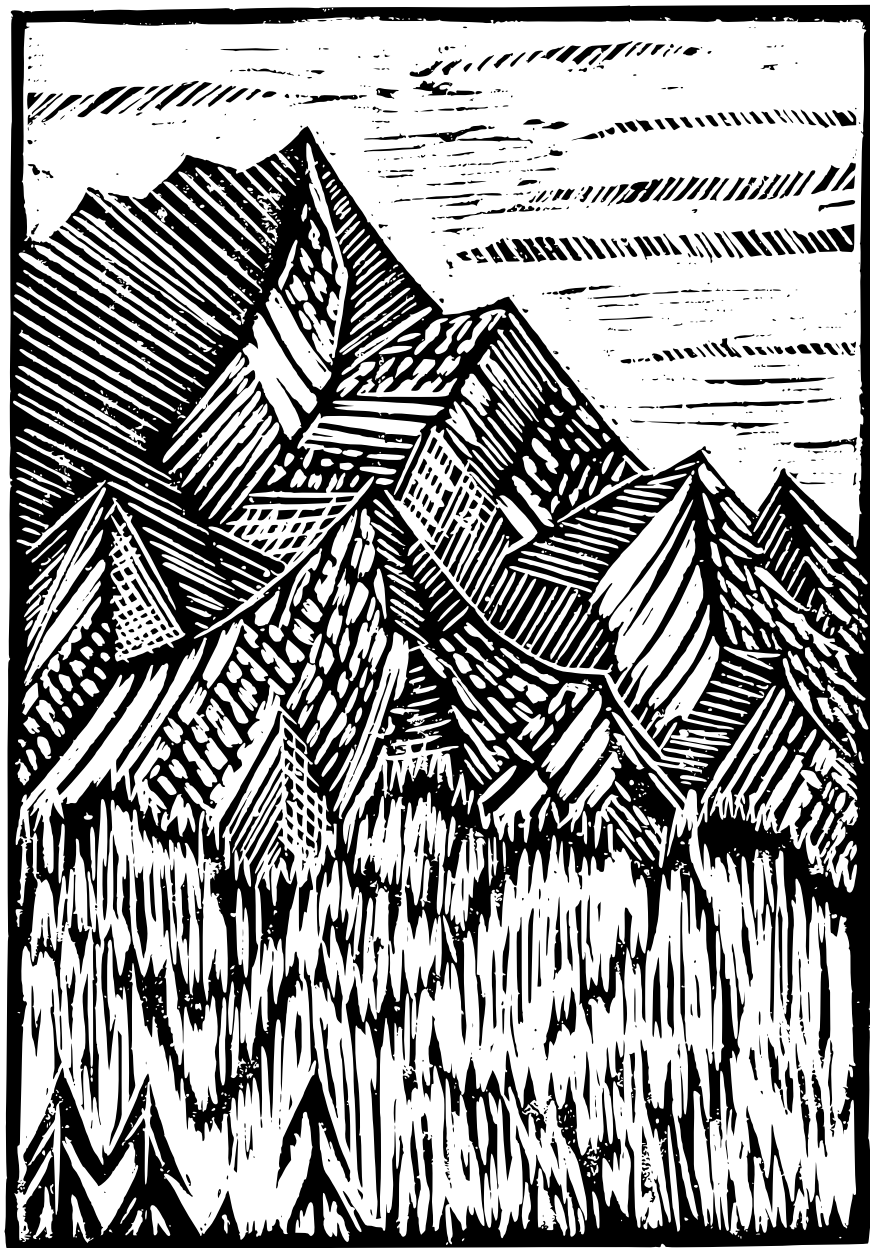
sur. Por estas razones, los soberanos de los reinos que rodean el valle de Karpaki nunca tuvieron motivos para dirigir fuerzas importantes con las que realizar sus reivindicaciones, pero, al mismo tiempo, no podían abandonarlas por completo. Así, Corny Groń y Karpaki, junto con los secretos ocultos en su interior, han permanecido ajenos a los asuntos del mundo que se extiende más allá.

Ahora, la soberana nominal del Valle de Karpaki es **Su Gracia Solar, la Emperatriz de Estiria y Reina de Panonia, Eleanor Angela I**

**Dunburgo**, cuyos dominios se extienden hasta la lejana costa del mar Escita, en el que desembocan arroyos procedentes de las laderas meridionales de Karpaki. Las aguas que fluyen a lo largo de la ladera norte hacia la debilitada y quebrada Mancomunidad se funden en ríos que desembocan en el mar Sárмата. Extendiéndose hacia el este, unas cadenas montañosas inaccesibles, conocidas como la **Ruta Solar**, conectan Karpaki con el poderoso **Imperio antolio**, Puerta de Oriente, situado en la parte suroccidental del continente Solina.

Siem y Mieczysław Mojmorowic. **Corny Groń**, el pico más alto de este macizo, observó el desarrollo de la Mancomunidad, su esplendor y el comienzo de su lenta decadencia, que continúa hoy en día.





Bienvenido a Karpaki

Creación de personaje

Exploración

Facciones en Karpaki

Tablas

Tesoros

Bestiario

Apéndices





Desde el norte, a medio camino de **Krakogród**, los caminantes pueden encontrar la ciudad de **Nueva Feria** situada al pie de las montañas, famosa por sus festivales, ansiosamente visitados por los mercaderes que recorren el Valle. Al mismo tiempo, es la ciudad más septentrional del Imperio de Estiria-Panonia y el hogar de una considerable guarnición fronteriza estacionada aquí para enfatizar el dominio de Su Gracia Solar sobre el reino. Desde el oeste, el macizo de Karpaki está cerrado por **Czarciec**, una ciudad cuyos orígenes se remontan a tiempos paganos, cuando aún no había tribus polanas en estas tierras. El castillo de Czarciec enlaza con las leyendas de la familia Krzyński, infames caballeros ladrones, que al parecer mezclaban a menudo su sangre con la de ilustres dinastías de *biesy*. En la actualidad, Czarciec es propiedad personal de la Casa Imperial de Dunburgo, que la compró al magnate polano endeudado. Dicen los rumores que a la propia emperatriz Eleanor le gustaría hacer de este lugar su residencia de invierno.

Estas montañas y valles siempre han atraído a gentes que anhelan la libertad y buscan templar sus espíritus como duras rocas entre vientos cortantes, altas crestas y bosques susurrantes. Los montañeses que viven en este crisol de influencias culturales hablan una mezcla de dialectos polanos y panonios. Cuando se les pregunta por su nacionalidad, casi siempre responden que son «de aquí». Ya gobierne la emperatriz de Estiria, el padishá de Antol o el rey de la Mancomunidad, exigen los mismos tributos y persiguen a quienes infringen sus leyes, ajenas a los montañeses... ¿así que cuál es la diferencia?

Tanto los lugareños como los visitantes de todo el mundo que rodea el valle de Karpaki pueden encontrar fortuna aquí. El prístino bosque que crece en las montañas constituye un lugar perfecto para establecer tu fortaleza, ya sea otorgada por uno u otro gobernante o contra su voluntad. *Gazdowie* habla de tesoros de salteadores de caminos y de fortalezas paganas cubiertas de musgo ocultas entre las cumbres, e incluso de caballeros dormidos del séquito del príncipe Gniewko I, que esperan en una cueva olvidada la llamada para volver a la batalla por su patria. Además, los antiguos rumores de una guerra fría por la influencia en el Valle se han convertido en un hecho, y varios servicios de inteligencia pueden necesitar favores de agentes independientes para llevar a cabo sus planes. Karpaki también es el hogar de los *biesy*, misteriosos seres de las montañas y los bosques, que durante siglos consiguieron ocultar sus secretos a los ojos codiciosos de los mortales que habitan las tierras bajas. El soberano sin corona de estas criaturas es sin duda el **Espíritu de la Montaña**, sobre el que los búhos y el viento que sopla entre las copas de pinos y sicomoros susurran leyendas.





## ¿CÓMO UTILIZAR ESTA GUÍA?

Puedes utilizar la Guía del Aventurero de forma muy meticulosa o tomarla como una colección de inspiraciones sueltas. Por supuesto, el libro está pensado para ser utilizado como fue escrito, es decir, para generar un mapa que «sorprenda» tanto al DJ como a los jugadores con un proceso que resulte fácil y agradable. Pero, si encuentras interesante un fragmento concreto y quieres utilizarlo directamente en tu mesa, sáltate el paso de generación aleatoria y decide simplemente que los vagabundos se encuentren con un acontecimiento o unas criaturas concretas en su camino.

La mayoría de los eventos, características o localizaciones se seleccionan aleatoriamente tirando los dados. Las tiradas suelen indicarse como «tira 1dX». Esto indica lo que ocurrirá cuando salga un resultado determinado en el dado de X caras. Los resultados se describen en secuencias (por ejemplo, «1-2. Resultado A, 3-4. Resultado B, 5-6. Resultado C») y a veces se enumeran o aparecen en una tabla. También puede indicarse «tira 1dXYZ», donde X, Y, y Z corresponderán a los dados subsiguientes que deben tirarse uno tras otro, para comprobar el resultado de la tabla específica y anidada. Por ejemplo, «tira 1d466» significará que tienes que tirar 1d4 para determinar qué tabla usar a continuación, luego 1d6 para la entrada en esa tabla concreta, y finalmente otro 1d6 para comprobar el número en la subtabla apropiada.

En algunos casos, también puede indicarse «X de Y posibilidades de Z». Esto significa que Z ocurrirá si sale X o menos en un dado de Y caras. Por ejemplo, «3 de 6 posibilidades de que un personaje sea alcanzado por un rayo» significa que si saca 3 o menos en 1d6, el personaje será alcanzado por un rayo.

## AMBIENTACIÓN ESBOZADA

La guía fue escrita para ser utilizada como ambientación, pero Karpaki puede ser un elemento de un todo más amplio que se sitúe en un universo que estés utilizando en tus campañas de rol. He intentado no introducir ideas que pudieran contradecir esta filosofía o que no pudieran cambiarse o adaptarse fácilmente, de ahí que se dejen muchos «espacios en blanco» a propósito. Creo que poblaré algunos marcos de «mi» Corny Groñ con más detalles. Por ahora, sin embargo, me gustaría que lo que estáis leyendo se pueda usar en el acto, sin imponer una visión muy detallada del mundo representado en el libro.

## ELFOS, GNOMOS Y OTROS

En mi cabeza, Corny Groñ es una montaña situada en la frontera de las tierras habitadas por humanos, donde los elfos o enanos son seres de leyendas y cuentos de hadas, que viven quizá en algún lugar del lejano norte, entre los fiordos o las nieblas de Albión. Sin embargo, intencionadamente no escribí nada directamente sobre la «ascendencia» de los habitantes locales: si tu campaña presenta de forma prominente las razas fantásticas clásicas, como elfos, enanos, orcos, medianos y la miríada de otros seres, no tengo dudas de que pueden introducirse fácilmente en Karpaki. Por ejemplo, haz de la emperatriz Eleanor una reina elfa, y del famoso jefe de los salteadores de caminos Jurko Janicek un temerario medio orco. Por eso, a todos los habitantes insólitos del Valle se les llama aquí «biesy» (*bies* en singular, *biesy* en plural, con acento en la *e*). Aunque la traducción más común de *bies* es «diablo» o «demonio», prefiero considerarlos seres del mismo orden que las «hadas» del folclore occidental. En consecuencia, no hay nada inherentemente «diabólico»

Bienvenido a Karpaki

Creación de personaje

Exploración

Facciones en Karpaki

Tablas

Tesoros

Bestiario

Apéndices





en los *biesy* como tales (aunque puede haber criaturas individuales de naturaleza infernal entre ellos, así como espíritus inusualmente crueles o malignos, al igual que, por ejemplo, los *kelpies* o las *banshees* de las baladas escocesas). Tampoco es obligatorio que las razas de los jugadores, como los elfos o los enanos, tengan una naturaleza sobrenatural. Puedes encontrar más información sobre los *biesy* en el bestiario.

Por otro lado, seguro que notarás que, al igual que evito a propósito mencionar a los «elfos», no dudo en incluir «gnomos» o los «trasgos», pero en roles mucho más cercanos a sus raíces folclóricas que a sus formas en la fantasía moderna. Así que, si quieres que las razas homónimas de la fantasía estándar desempeñen los papeles de personajes jugadores y sus vecinos, las hadas del folclore de Karpaki pueden recibir otros nombres. Puedes encontrar algunas sugerencias e ideas al respecto en el bestiario.

## GUERRA SANTA

No podía dejar de incluir en el módulo motivos relacionados con la religión, basados en el folclore de las tierras altas polacas; de ahí el culto a la Santa Señora, tantas veces mencionado, también llamada la Bella Madre o la Madre Brillante. Sin embargo, no escribí la Guía para recrear historias sobre el monoteísmo radical, que podrían resultar un poco aburridas. De ahí que, en el mundo de Corny Groń, la creencia en la Bella Madre (es decir, la deidad solar femenina) no excluya el reconocimiento de la divinidad del Padre de Abajo (la deidad masculina ctónica), ya que, según la doctrina y las creencias populares, estos seres se complementan. En mi propia concepción de Karpaki, no es herejía llamar dios al Padre de Abajo o creer en otras deidades, incluidas las «paganas», que para un

teólogo polaco serían siervos en el peor de los casos, y un aspecto diferente del Sol o la Tierra en el mejor. Más bien, las disputas religiosas irían en la línea de percibir el aspecto femenino de la Tierra o reconocer la fuerza masculina en el Sol cuidador. También existe el fenómeno del culto lunar (complementario o competidor del culto a la Santa Señora) y posibles aspectos contradictorios de las mismas deidades, como, por ejemplo, el culto al Amo Acaudalado, déspota de la supuesta tierra subterránea de los muertos, que en muchos sacramentos se asemeja al culto al Padre de Abajo.

Además, los *biesy* ya mencionados no son reconocidos universalmente como «siervos del Maligno». Los posibles conflictos con las fuerzas eclesiásticas, principalmente las estructuras jerárquicas de las distintas parroquias de la Santa Señora, se deben más bien a la renuencia a someterse al orden solar de los asuntos humanos. Sin embargo, no hay razón para que la mucho menos estructurada, y por tanto menos conspicua, iglesia del Padre de Abajo no reconozca a los *biesy* como hijos del mismo Padre que los mortales.

## ¿POR QUÉ ESTA MASCARADA?

No es muy difícil darse cuenta de que gran parte de los nombres propios de este escenario no son sino máscaras de lugares existentes en nuestro mundo. Karpaki son los Cárpatos y los Tatra; Estiria y Panonia son Austria y Hungría; Antol es el Imperio Otomano, y Krakogród es, por supuesto, Cracovia. Prescindir de los nombres del mundo real fue una decisión personal para evitar preguntarme innecesariamente si, en los alrededores de Zakopane en el siglo XVII, los salteadores de caminos podían tener armas de fuego, si los otomanos estaban interesados en la





región de la Pequeña Polonia en aquella época o si había habido una epidemia en algún lugar de la zona. No me interesa una ambientación totalmente histórica, y esta es mi forma de cortar de raíz esas especulaciones. Sin embargo, si te resulta más cómodo llamar montes Tatra a Karpaki, Cracovia a Krakogród y Viena a Wieniec, nada te lo impide. Los gnomos, las diosas y el espíritu de la montaña bien pueden esconderse en algún lugar entre Rysy, Giewont y Krywań.



ASENTAMIENTO

CLIMA

BOSQUE



# EXPLORACIÓN EN LAS MONTAÑAS





**A**l dirigir sesiones basadas en este módulo, puedes generar tu mapa de tres formas (o mezclarlas):

En primer lugar, puedes usar tablas individuales como inspiración para personalizar tú mismo la cuadrícula de lugares y caminos que los conectan. Este enfoque requiere un poco más de preparación por tu parte y es la mejor opción para quienes no les gusta dirigir partidas con lugares y eventos generados al vuelo.

Si te gusta estar preparado (o reducir el número de tiradas de dados durante la sesión), pero quieres usar los procedimientos de generación de mapas descritos más abajo, puedes simplemente preparar el mapa por adelantado, tirar algunos dados y dibujar una «cuadrícula de localizaciones» suficientemente grande (digamos de veinte tiradas), y luego, en caso de que los vagabundos vayan más allá del material preparado, añadir localizaciones con normalidad. También es una buena manera de crear un mapa que te gustaría dar a tus personajes al empezar, o si encuentran o compran un mapa de este tipo en la ficción durante el juego.

Por último, puedes utilizar este módulo para improvisar y aleatorizar todas las localizaciones, y dibujarlas junto con los jugadores mientras juegas. Esta es una forma estupenda de disfrutar sorprendiéndose con el mundo que va surgiendo, así como de disfrutar del propio acto de dibujar creativamente y de que se te ocurran ideas de cómo conectar las distintas localizaciones y rutas en la ficción.

**Este último es el método al que está destinado el procedimiento que se describe a continuación.**

Empieza con un asentamiento que pueda servir de base para los trotamundos (consulta la **Tabla de pueblos, asentamientos y aldeas** (p. 92)), o con un puerto de montaña si quieres que la ubicación inicial esté en terreno salvaje (consulta la **Tabla de puertos de montaña** (p. 90)). Comprueba cuántas rutas salen de ellos, elige al azar rumores y leyendas de Karpaki conocidos por los personajes, ¡y deja que los jugadores decidan por sí mismos qué camino tomar!

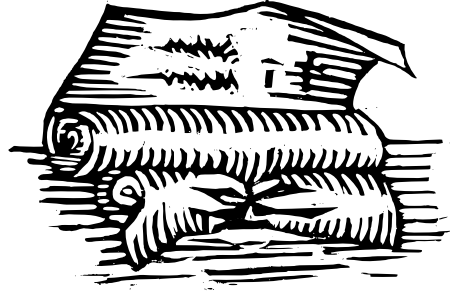






También puedes poner en el mapa localizaciones ya preparadas con lugares interesantes que explorar, para que los vagabundos y tú podáis descubrir cómo será el camino que conduce a ellas y qué lugares curiosos encontrarán mientras tanto. También es un buen momento para introducir en el mapa lugares fascinantes relacionados con los acontecimientos que llevaron a los personajes al camino de la aventura. Para dar forma estos lugares, puedes utilizar las tablas de este libro o introducir una mazmorra o unas ruinas que hayas diseñado o tomado de otro módulo ya preparado. Si quieres empezar de forma dinámica, *in medias res*, puedes tirar inmediatamente el primer encuentro aleatorio en el asentamiento o puerto de montaña inicial.

Si quieres comprobar lo lejos que está un lugar concreto de la ubicación de los vagabundos, tira **4d6** para determinar la distancia en horas de marcha por el camino óptimo. Otras rutas pueden ser más largas, menos seguras o inconvenientes por otro motivo. A continuación, sigue poniendo más lugares a lo largo del camino y comprueba el tiempo necesario para llegar a ellos. Sigue el procedimiento que se indica a continuación para controlar cuántas horas han recorrido ya los vagabundos y cuándo puede llegar el camino al siguiente destino, teniendo en cuenta si siguen la ruta más rápida posible o si se desvían, por ejemplo, escalando altas cumbres o explorando lugares que encuentren en el camino. Recuerda que el tiempo empleado en superar los obstáculos no siempre se incluye en el tiempo necesario para llegar. **El tiempo que se tarda en recorrer un determinado camino depende del destino; puedes encontrar la información pertinente en la descripción de los lugares concretos.**



## PROCEDIMIENTO PARA DESCUBRIR EL MAPA

- ❁ Si los aventureros están siguiendo un rastro que conduce a un lugar desconocido, tira **2d6** y consulta el resultado de la **Tabla de lugares en las montañas** (p. 42).
- ❁ Si los aventureros están buscando un lugar específico, y se ven favorecidos por las circunstancias apropiadas (por ejemplo, están siguiendo los pasos de alguien) o tienen las habilidades o el equipo apropiados para ayudarles a encontrar el camino, **cada ventaja de este tipo en la búsqueda les permite sumar 1 al resultado de un dado.**
- ❁ Además, si los aventureros ya han subido lo suficientemente alto o descendido lo suficientemente bajo, puedes —respectivamente— reducir el resultado (de -1 a -3) o aumentarlo (de +1 a +3) correspondientemente a la distancia desde el paso de montaña o asentamiento más cercano (posiblemente en el que los vagabundos comenzaron su viaje).
- ❁ Si quieres, también puedes elegir al azar si un lugar determinado es importante para alguna facción y, en caso afirmativo, por qué.
- ❁ El destino elegido al azar se encuentra al final de un sendero de montaña.





Para saber si se encontraron con alguien en el camino o en su destino, tira 1d6. Con la aproximación, habilidad o equipo adecuados, se puede influir en el resultado de esa tirada en uno, ya sea hacia arriba o hacia abajo. En algunos lugares, la probabilidad de encuentro puede ser mayor o menor (por ejemplo, encontrarse con un trabajador cualificado en una ciudad, o con un *bies* en una cueva remota); en ese caso, modifica los rangos de los resultados individuales en consecuencia.

- ❁ 1-3. Sin encuentro aleatorio.
- ❁ 4. Encuentro en el camino.
- ❁ 5-6. Encuentro en el lugar.

Por último, comprueba lo que ocurre en ese lugar concreto, consulta su descripción y, si es necesario, elige el tipo de encuentro.

Cuando los vagabundos hayan terminado de explorar un lugar o quieran ver cuántos caminos más parten desde allí, tira **1d4** (posiblemente modificando el resultado por un valor dado en la descripción de un lugar) para determinar el número de caminos adicionales. Recuerda que las rutas procedentes de distintos lugares pueden unirse y solaparse si se ajusta a la lógica de la zona: más de un camino puede llevar a distintos lugares, y los senderos del Valle de Karpaki no tienen por qué formar brazos ramificados e inconexos, sino una red de rutas y senderos.

Los vagabundos inteligentes, curiosos o habilidosos también pueden en-

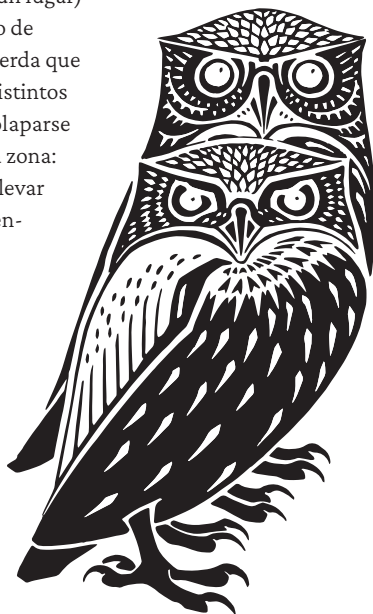
contrar atajos u otras transiciones no evidentes entre lugares, que exijan escalar con dificultad, agudizar la vista, tener buena memoria o un poco de suerte.

**Una buena forma de que los jugadores se sientan completamente libres para explorar el mapa y de hacerles saber qué opciones tienen es presentarles o describirles el procedimiento anterior. Si quieres dar a los jugadores una motivación extra para explorar el mundo, también puedes considerar la posibilidad de conceder puntos de experiencia por descubrir nuevos lugares en el mapa.**

En cuanto a pautas detalladas para explorar el área, si el sistema que utilizas no tiene reglas para esto, puedes decidir que al escalar (rocas, muros de piedra o estructuras), una tirada difícil de atributo o habilidad permite al personaje subir 10 metros de forma segura y eficiente.

Tomarse el tiempo necesario o utilizar el equipo adecuado puede facilitar la prueba e incluso permitirle superarla automáticamente. Una caída causa un daño de **1d6** por cada 5 metros de altura.

Cuando se lucha, se huye o se persigue a un objetivo cerca de un barranco, una cumbre o precipicios pronunciados, la falta de protección o calzado adecuados hace que sea fácil resbalar y caer al abismo si el personaje no consigue mantener el equilibrio.





## LUGARES EN LAS MONTAÑAS

2D6	Tira 2d6 para determinar lo que los aventureros <b>encuentran en las montañas</b> , y luego tira de forma acorde para determinar cuánto les lleva llegar a ese lugar.	Tiempo (h)
1	<b>Pico de montaña.</b> Para ver lo que espera allí a los aventureros, consulta la <b>Tabla de picos de montaña</b> (p. 87).	1d6
2	<b>Estructura.</b> La estructura puede ser un castillo, una residencia, unas ruinas o cualquier otro lugar único que merezca la pena visitar, donde esperan aventuras. Consulta la <b>Tabla de estructuras</b> (p. 103).	1d6/2
3	<b>Precipicio.</b> Tira 1d6: los resultados de 1 y 2 significan que los vagabundos han llegado al fondo del precipicio, de 3, que están a media altura del precipicio, y de 4, 5 y 6, que están en la cima. Si quieres determinar la altura del precipicio en metros, tira 2d6: los resultados de 5 y 6 en un dado «explotan» y se les suma 1d6 extra. Resta 3 al resultado para obtener el número de caminos que salen de aquí. Subir o bajar un precipicio permite a los vagabundos utilizar un camino adicional. Cada 10 metros de altura del precipicio hay también un camino adicional en la pared de roca (que puede ser difícil de alcanzar).	1d6/2
4	<b>Arroyo.</b> Un curso de agua con una corriente rápida y poco profunda, cerca de pasos o valles, puede convertirse en un río ancho. Suele fluir desde las partes altas de las montañas, cuevas u otros manantiales subterráneos y desciende hasta formar remansos o estanques. Puedes tener en cuenta el curso del arroyo al dibujar los lugares subsiguientes y marcarlos en el mapa.	1d4/2
5	<b>Madriguera.</b> Al tirar para el número de otros senderos que se extienden desde aquí, recuerda que al menos un sendero es la entrada a la cueva, que se encuentra en esta zona.	1d4/2
6	<b>Krummholz.</b> La ladera de la montaña está densamente cubierta de pinos atrofiados. La espesura no suele ser más alta que un hombre adulto y no impide la visión, pero debido a las agujas, resulta difícil y desagradable atravesarlos.	1d6/2
7	<b>Claro de montaña.</b> Puede ser un prado natural o un pastizal para ovejas (utilizado o no).	0,5
8	<b>Floresta.</b> Cuando se vaga por esta parte del bosque después del anochecer, es fácil perderse; por la noche, los vagabundos tienen que superar una tirada de atributo o habilidad de dificultad media o <b>se desorientan</b> (p. 97). Dejar un rastro, usar habilidades especiales o emplear el equipo adecuadamente pueden facilitar la prueba o permitir superarla automáticamente.	1d4/2
9	<b>Bosque.</b> Es fácil perderse vagando por los bosques. Los vagabundos deben superar una tirada de atributo o habilidad (dificultad media durante el día, difícil por la noche) o <b>se desorientan</b> (p. 97). Dejar un rastro, usar habilidades especiales o emplear el equipo adecuadamente pueden facilitar la prueba o permitir superarla automáticamente.	1d4/2
10	<b>Puerto.</b> Tira en la <b>Tabla de puertos de montaña</b> (p. 90). Siempre hay un encuentro aleatorio en el puerto, y un sendero más de lo habitual sale desde allí.	1d6/2
11	<b>Valle.</b> En su centro fluye un gran arroyo, quizá incluso un pequeño río, en el que desembocan los regatos circundantes. Cruzarlo puede implicar riesgo de caer al agua, o el arroyo puede ser intransitable (por ejemplo, cuando las nieves se derriten en primavera), y los vagabundos pueden tener que buscar un paso seguro. Si los vagabundos están buscando un puerto o asentamiento de montaña, suma 1 a la tirada para comprobar hacia dónde se dirigen después de salir del valle, independientemente de cualquier otro modificador.	0,5



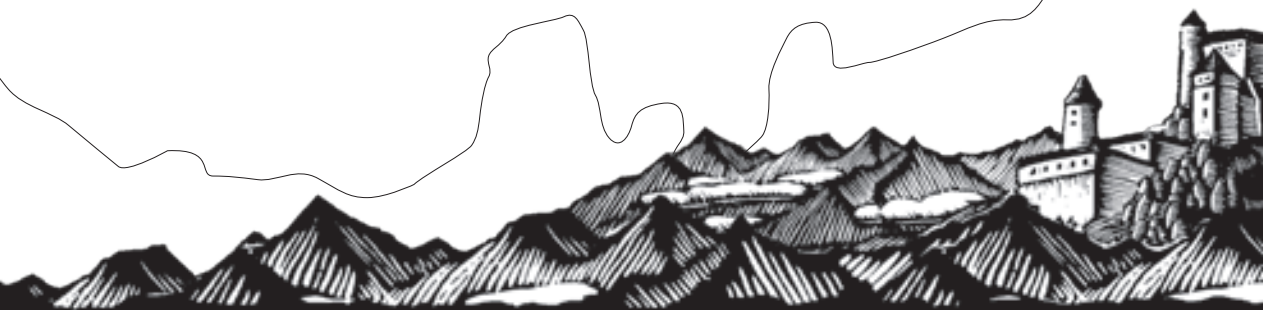


MARZANNA

EMPERATRIZ ELEANOR

JAREMA SNOPOWIC

SEBASTIAN HAK





# FACCIONES DE KARPAKI







# Imperio de Estiria-Panonia

Absolutismo ilustrado, gobierna el valle de Karpaki.



**U**n imperio moderno e ilustrado con capital en Wienec. Está bajo el gobierno absoluto de la Emperatriz de Estiria y Reina de Panonia, Su Gracia Solar Eleanor Angela I Dunburgo, cabeza del imperio, que consta de numerosos reinos controlados por la dinastía Dunburgo. La emperatriz es también la cabeza de la autoridad eclesiástica, el Archieparcado de Estiria. El valle de Karpaki forma parte oficialmente del dominio de la emperatriz Eleanor, al estar situado en un corto tramo de su frontera noreste, cerca de la Mancomunidad, el Imperio antolio y el noreste del Zarato de Varasia, lo que fuerza a los Dunburgos a controlar sus ambiciones y mantener la atención sobre esta región aparentemente pobre, pero estratégicamente importante. En teoría, todos los habitantes de Karpaki son súbditos de Su Gracia Solar. De hecho, un gran ejército de agentes no solo vigila el Valle contra influencias extranjeras y espías, sino que también vigila a los funcionarios locales, tanto laicos como clérigos. Los agentes se aseguran de que la provincia fronteriza se gestione de acuerdo con la política imperial. Al mismo tiempo, los soldados imperiales velan por la seguridad del país. La capital, lejos al oeste, no se fía de esta remota provincia, famosa por sus levantiscos habitantes.

## LA FACCIÓN QUIERE:

- ✿ Recaudar impuestos de los habitantes de Karpaki.
- ✿ Ganarse la simpatía de la gente sencilla de Karpaki.
- ✿ Que la emperatriz conozca personalmente a Jurko Janicek.
- ✿ Traer orden y estabilidad a Karpaki.
- ✿ Reforzar la influencia del Archieparcado de Estiria.
- ✿ Dar un escarmiento a los espías extranjeros.
- ✿ Obtener ventaja en un conflicto con el Imperio antolio.
- ✿ Encontrar minerales en las montañas e iniciar explotaciones mineras.
- ✿ Aumentar el prestigio de la Universidad Danubiana con un gran descubrimiento.
- ✿ Subyugar a los *biesy* locales.
- ✿ Apoderarse de más territorio de la Mancomunidad.

## LA FACCIÓN NO QUIERE:

- ✿ Anarquía en Karpaki.
- ✿ El aumento de las actividades ilegales.
- ✿ Perder la oportunidad de explotar Karpaki estratégicamente.
- ✿ Que la fe del Padre de Abajo aumente en popularidad.
- ✿ Perder el control sobre Karpaki.

Bienvenido a Karpaki

Creación de personaje

Exploración

Facciones de Karpaki

Tablas

Tesoros

Bestiario

Apéndices





# La Mancomunidad

Democracia de nobles, que recientemente perdió su poder sobre Karpaki.



**C**aótica y debilitada por disputas internas, la Mancomunidad se sitúa al norte del valle de Karpaki (o, como dicen los montañeses, «abajo»). Combina los peores elementos de la democracia nobiliaria de damas y señores hermanos, que es una fachada para la influencia de varios oligarcas poderosos, y una monarquía en la que el rey es elegido por estos magnates. La nación se ve debilitada por estos hombres y mujeres poderosos, corruptos y que persiguen implacablemente su propio beneficio. Tradicionalmente Karpaki forma parte de la llamada Corona del Reino Polano, que antaño estuvo gobernada por los soberanos de las dinastías Siem y Jadwigon. A pesar de la actual soberanía de Estiria-Panonia, muchos polanos siguen considerando el valle como parte de la tierra de Krakogród, y los habitantes de Karpaki hablan tradicionalmente dialectos polanos. La propia Krakogród (antigua capital de la Mancomunidad) sigue siendo la metrópoli más cercana a Karpaki. Por eso, en estas montañas y valles, es frecuente encontrar a muchos mercaderes y eruditos de Krakogród, entre ellos botánicos, alquimistas y geomantes, que realizan aquí sus investigaciones. También hay muchos espías del rey Jarema Snopowic. El monarca polano está desesperado por preservar la independencia de su reino y hacerlo florecer con el tiempo. Esta

enorme tarea requiere, entre otras cosas, hacer frente a la amenaza del suroeste, un poderoso enemigo que ya ha usurpado una parte de las tierras de la Mancomunidad.

## LA FACCIÓN QUIERE:

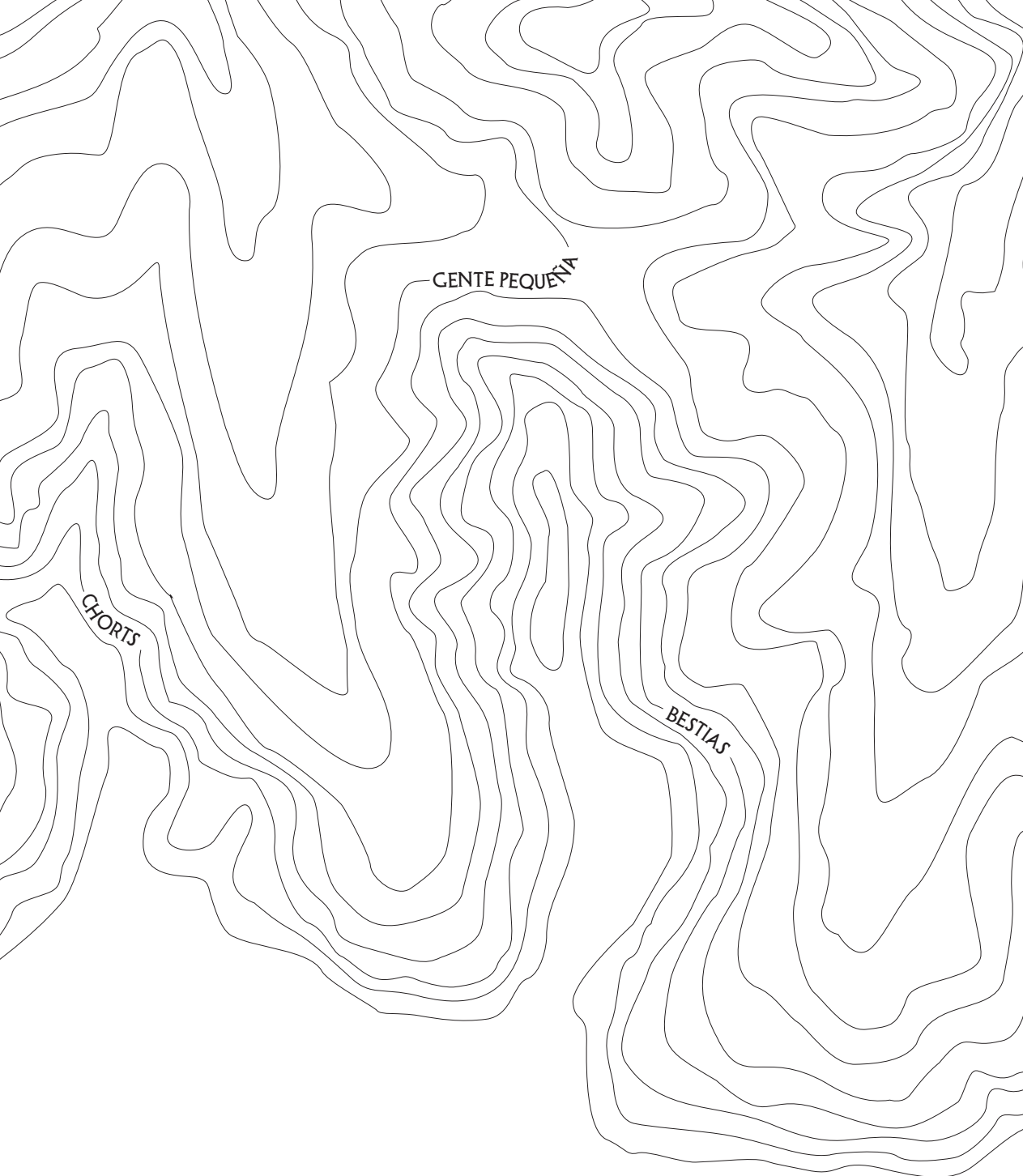
- ✿ Recuperar la supremacía sobre Karpaki.
- ✿ Encontrar y despertar a los caballeros dormidos de Gnieuwko I.
- ✿ Utilizar el poder del dragón Krak u otro poder latente en las montañas de Karpaki.
- ✿ Debilitar el Imperio de Estiria-Panonia,
- ✿ Reclutar aliados locales para la causa polana.
- ✿ Proteger los intereses de los terratenientes polanos.
- ✿ Iniciar un levantamiento local.

## LA FACCIÓN NO QUIERE:

- ✿ Perder más territorios de la Mancomunidad en favor de Estiria-Panonia.
- ✿ Perder influencia sobre los seguidores locales de la Bella Madre.
- ✿ Permitir que el Imperio antolio crezca en importancia en la región.
- ✿ Que Krak el Dragón despierte antes de que haya medios para controlarlo.







GENTE PEQUEÑA

CHORTS

BESTIAS



GIGANTES

NO MUERTOS

ELEMENTALES

DIOSAS



# BESTIARIO





# Personajes de ejemplo



## BANDOLERO / DESERTOR / PARTISANO

**DG:** 2 (8 PG); **Def:** 12; **Atq:** Garrote (+1, 1d6) o Arco (a distancia, +1, 1d6); **Moral:** 9; **Tesoro:** 3 de 6 posibilidades de hallazgo común.

Muchachos y muchachos locales que se ven empujados a la vida de forajidos por la pobreza, el espíritu inquieto o ambas cosas. O bien, recién llegados de tierras vecinas que buscan aquí su lugar o dinero fácil.

## LÍDER FORAJIDO

**DG:** 3 (12 PG); **Def:** 14; **Atq:** Ciupaga (hacha de pastor) (+2, 1d8) o Pistola (a distancia, +1, 1d10); **Moral:** 10; **Tesoro:** 4 de 6 posibilidades de hallazgo valioso.

El líder comanda una banda más o menos numerosa de forajidos, guerrilleros o desertores. Valiente, audaz, atrevido o intransigente y violento, puede ser un héroe popular o un cruel villano. Los más descarados pueden tener objetos mágicos o habilidades sobrenaturales, gracias a connivencias con *biesy* u otras fuerzas inusuales.

## HAJDUK / MERCENARIO / AVENTURERO

**DG:** 2 (8 PG); **Def:** 13; **Atq:** Sable (+1, 1d8) o Mosquete (a distancia, +1, 2d6); **Moral:** 7; **Tesoro:** 5 de 6 posibilidades de hallazgo común, salario de 3d6 *dutki*.

Forasteros al servicio de un señor o veteranos que buscan una oportunidad para convertir sus habilidades y experiencia de combate en *dutki*. A veces, los residentes militantes de Karpaki prefieren servir a un magnate local en lugar de tomar el camino de los forajidos.

## JURKO JANICEK

**DG:** 5 (20 PG); **Def:** 14 (mientras tenga su camisa no puede ser herido); **Atq:** Ciupaga voladora (+4, 1d8, ataca enemigos por su cuenta) o Espada de hierro antigua (+4, 1d10, mortal para los *biesy*) o un par de Pistolas (a distancia, ataca dos veces, +3, 1d10); **Moral:** 12; **Tesoro:** 1d3 hallazgos preciosos (ornamentos o riqueza), camisa de luz de luna (protege el cuerpo de las heridas), cinturón tachonado de hierro (proporciona la fuerza de cuatro hombres).

Para su descripción véase la facción de los forajidos de Jurko Janicek, p. 80.

Bienvenido a Karpaki

Creación de personaje

Exploración

Facciones de Karpaki

Tablas

Tesoros

Bestiario

Apéndices





# SERVAN

*Pequeños pastores peludos, amigos y cuidadores de los animales de montaña.*

Estos pastores de la gente pequeña afirman que fueron ellos quienes enseñaron a los montañeses a apacentar ovejas y otros animales en los pastos de difícil acceso. Son pequeños biesy de orejas puntiagudas y ojos vivos y alegres, cubiertos de pelo corto y suave y con rizos rubios en la cabeza. Visten con sombreros verdes puntiagudos, elegantes abrigos de paño, calcetines altos y zapatos a juego con sus pezuñas. Hay algo de rebeco o carnero de montaña en su aspecto, gestos y habla, pero se llevan bien con todos los animales de Karpaki, viajando a lomos de águilas; disfrutando de miel de abeja y leche de oveja, o vigilando a sus enemigos a través de los ojos de los lince. Cuidan de sus ayudantes, protegiéndolos de mortales crueles o codiciosos. A cambio de manjares humanos (¡servidos necesariamente en la mesa con sus anfitriones!), ayudan con el pastoreo de las ovejas y con los rebaños enfermos. Una vez que alguien pide ayuda o consejo a un servan, bajo ninguna circunstancia debe ser ignorado o burlado; es una tontería no solo por el conocimiento de estos biesy, sino también por su orgullo, que les hace capaces de vengarse cruelmente de la gente ignorante y maliciosa. Los mortales insolentes también pueden, por supuesto, olvidarse de cualquier ayuda en el futuro. A los servans les encanta fumar tabaco, sobre todo mientras están sentados en una roca y contemplan la puesta de sol sobre los salones.

**DG:** 1 (4 PG); **Def:** 13; **Atq:** Hacha de pastor (+1, 1d6) o Honda (+1, 1d4); **Moral:** 8; **Cantidad:** uno o 1d6; **Tesoro:** pipa de cerámica; **Susurro animal** (puede hablar el lenguaje de los animales y lanzarles *Encantar* y *Orden* sin restricciones).



Entre los pastores más antiguos de Karpaki, **los servans** gozan de gran estima gracias a... (1d4):

1. ...su destreza no solo en el cuidado de ovejas, cabras o vacas, sino también para negociar con los lobos y pedir ayuda a las águilas.
2. ...su afán de trabajo durante el pastoreo en los prados y su conocimiento de los mejores caminos entre las praderas.
3. ...el aspecto siempre impecable de sus trajes tradicionales, rizos dorados y suave pelaje beige.
4. ...el carácter feroz con que se vengan de los pastores que actúan deshonestamente o dañan irreflexivamente a los animales.

Cuando comienza el encuentro, **el servan** está... (1d6):

1. abordando a viajeros juguetonamente para invitarlos a una competición, y les promete que, si ganan, les enseñará la lengua de las criaturas de las montañas.
2. ...corriendo sin ropa, cubierto solo por su pelaje, golpeando con sus pezuñas las rocas; al mismo tiempo, toca una melodía báquica en una flauta, se detiene cada pocos pasos y grita: «¡El gran Señor Pan ha vuelto! ¡El gran señor Pan ha vuelto!».
3. ...atendiendo a un ciervo grande y fuerte cuya pata quedó destrozada por una trampa.
4. ...persiguiendo apresuradamente a una manada de rebecos salvajes fuera de un claro para protegerlos de un espantapájaros que merodea por la zona.





5. ...sentado en una roca con rostro serio, dando caladas a su pipa y buscando la forma de hacer frente al guiverno que está masacrando a los rebaños locales.

6. ...preparándose con un grupo de *juhasi* para recuperar parte del rebaño robado por unos ladrones al otro lado de un pico cercano.



Bienvenido a Karpaki

Creación de personaje

Exploración

Facciones de Karpaki

Tablas

Tesoros

Bestiario

Apéndices

