

MANUAL DEL DIRECTOR DE JUEGO



DRAGON AGE

HOJA DE REFERENCIA: ACCIONES Y PROEZAS

En tu turno puedes llevar a cabo una acción mayor y otra menor, o bien dos acciones menores.

ACCIONES MAYORES

ATAQUE A DISTANCIA: Disparas o arrojas un arma contra un enemigo visible que esté situado dentro de tu alcance.

ATAQUE CUERPO A CUERPO: Atacas a un enemigo adyacente en combate cuerpo a cuerpo. Se considera adyacente todo enemigo que tengas a 2 metros de distancia o menos.

ATAQUE TOTAL: Si aciertas, infinges +1 al daño, pero independientemente de que tu ataque acierte o no, sufres un -1 a tu Defensa hasta tu próximo turno.

CARGA: Puedes moverte hasta la mitad de tu Velocidad (redondeando hacia abajo) en metros, y luego efectuar un ataque cuerpo a cuerpo contra un enemigo adyacente. Recibes una bonificación de +1 para la tirada de ataque.

CORRER: Puedes desplazarte hasta el doble de tu Velocidad en metros. No puedes llevar a cabo esta acción si estás tumbado en el suelo (primero tendrás que realizar una acción de movimiento para ponerte en pie).

CURACIÓN: Proporcionas primeros auxilios a un aliado herido. Debes estar adyacente a él y tener vendas a mano. Esta acción se resuelve con una tirada de ASTUCIA (CURACIÓN) con NO 11. Si la superas, tu aliado recupera tanta salud como DADO DRAGÓN + TU ASTUCIA, pero no podrá beneficiarse de otra acción de curación hasta haber recibido daños adicionales.

DEFENDER: Te concentras en protegerte durante todo el asalto. Recibes una bonificación de +2 a tu Defensa hasta el comienzo de tu próximo turno.

ACCIONES MENORES

ACTIVACIÓN: Esta acción te permite empezar a utilizar ciertas aptitudes u objetos, como ingerir pociones o adoptar estilos de combate.

APUNTAR: Calibras el estado de tu adversario y planeas dónde asestar el próximo golpe. Si tu siguiente acción es un ataque cuerpo a cuerpo o a distancia, recibes una bonificación de +1 a la tirada de ataque.

EQUIPAR OBJETO: Con esta acción puedes desenvainar una espada, sacar una poción o acceder a cualquier objeto que tengas guardado. Como parte de esta acción también puedes guardar lo que lleves en las manos. Por ejemplo, con una sola acción de equipar objeto podrías colgarle el arco a la espalda y desenvainar una espada.

MOVIMIENTO: Puedes desplazarte tantos metros como tu Velocidad. También puedes echarte al suelo, ponerte en pie, montar a lomos de un caballo o subir a un vehículo, pero si lo haces solo podrás recorrer la mitad de tu Velocidad en metros (redondeando hacia abajo).

PERMANECER FIRME: Hasta el comienzo de tu próximo turno, todo enemigo que utilice las proezas Hostigar o Derribo para desplazarte o tirarte al suelo deberá superar una tirada enfrentada de su FUERZA (FORTALEZA) contra lo que elijas entre tu FUERZA (FORTALEZA) o tu DESTREZA (ACROBACIA) para lograrlo. Esta tirada solo puede realizarse después de que tu adversario gaste los puntos de Proeza relevantes, que se gastan de todos modos sin producir efecto alguno si tú ganas la tirada. Un oponente que intente llevar a cabo la proeza Hostigar contra ti más de una vez como parte de un único ataque (para desplazarte más de 2 metros) solo efectúa una tirada enfrentada contra ti, con lo que está en juego todo el movimiento de la proeza.

PONERSE EN GUARDIA: Pones en práctica tu habilidad para equilibrar la acción y la defensa. Suma +1 o +2 (a tu elección) a tu Defensa hasta el final de este asalto. Sin embargo, también sufres una penalización igual a la cantidad elegida a todas las tiradas que hagas, incluyendo las enfrentadas, durante lo que queda del presente asalto. Si eliges esta acción menor, debes efectuarla antes que cualquier acción mayor que realices este turno.

PREPARACIÓN: Escoge la acción mayor para la que quieres prepararte y luego finaliza tu turno. En cualquier momento antes de tu próximo turno podrás interrumpir a otro personaje y llevar a cabo de inmediato la acción que tienes preparada. Si no la has usado al llegar tu próximo turno, la acción preparada se pierde. No puedes realizar una acción de preparación si ya has llevado a cabo una acción mayor en tu turno.

PRESIONAR EL ATAQUE: Nombra a un combatiente adyacente enemigo que efectúes esta acción. Hasta el comienzo de tu próximo turno, si ese enemigo se aleja de ti, puedes moverte inmediatamente una distancia máxima igual a tu Velocidad en metros en persecución directa del dicho enemigo, sin coste adicional en acciones. Esto ocurre inmediatamente después del movimiento de tu adversario, antes de que pueda hacer nada más. Sin embargo, solo puedes utilizar esta acción menor sobre un enemigo al que ya hayas golpeado con éxito en combate cuerpo a cuerpo este turno, independientemente de que le hayas infligido daño o no. Cuando efectúes tu movimiento, este no tiene por qué dejarle en posición adyacente a tu enemigo si no puedes llegar tan lejos. En ese caso, te limitas a moverte todo lo que puedas antes de detenerte. Eres libre de renunciar, en parte o en su totalidad, al movimiento que permite esta acción en el momento en que tu enemigo la activa, si así lo deseas.

PROEZAS DE COMBATE

COSTE EN PP

PROEZA

1+ **HOSTIGAR:** Puedes desplazarte tú mismo o al objetivo 2 metros en cualquier dirección por cada PP que gastes.

1 **PERMANECER ATENTO:** Te tomas un momento para asegurarte de que tienes en cuenta todo lo que está ocurriendo a tu alrededor. Haz una tirada de PERCEPCIÓN con NO 11 con la concentración de tu elección. Si la superas, El DJ puede hacerte conocedor de alguna situación en el campo de batalla que hasta ahora había escapado a tu atención, o bien concederte una bonificación de +1 a la próxima tirada que realices. Esta bonificación nunca podrá acumularse con otra bonificación a las tiradas de procedencia distinta a una concentración, deberá utilizarse en la próxima tirada que se realice (incluso si eres el defensor en una tirada enfrentada), y expirará al final de tu próximo turno incluso si para entonces aún no la has usado.

1 **RECARGA RÁPIDA:** Puedes recargar de inmediato un arma de proyectiles.

2 **AMENAZAR:** Presentas una pose amenazadora, desafiando a un oponente de tu elección a no más de 10 metros de ti. Debes efectuar una tirada enfrentada de tu FUERZA (INTIMIDACIÓN) contra la VOLUNTAD (DISCIPLINA) del objetivo. Si ganas, este deberá atacarte de algún modo (cuerpo a cuerpo, a distancia, con un hechizo, etc.) en su próximo turno.

2 **ATRAVESAR ARMADURA:** Descubres un hueco en la armadura de tu enemigo. Su valor de armadura se reduce a la mitad (redondeando hacia abajo) contra este ataque.

2 **DERRIBO:** Derribas a tu enemigo, que queda tumbado en el suelo. Todo personaje que efectúe un ataque cuerpo a cuerpo contra un enemigo derribado recibe una bonificación de +1 a su tirada de ataque.

2 **DESARMAR:** Intentas desarmar a tu objetivo de un golpe. Tu adversario y tú debéis hacer una tirada de ataque enfrentada; estas tiradas no generan puntos de Proeza. Si la ganas tu adversario pierde el arma, que cae a 1d6 + Fuerza metros de distancia en la dirección que tú elijas.

2 **GOLPE PODEROSO:** Tu ataque infinge 1d6 puntos de daño adicionales.

2 **POSTURA DEFENSIVA:** Culminas tu ataque adoptando una postura de guardia. Recibes una bonificación de +2 a la Defensa hasta el comienzo de tu próximo turno.

2 **PROVOCAR:** Insultas o distraes a un adversario de tu elección a no más de 10 metros de ti. Debes efectuar una tirada enfrentada de tu COMUNICACIÓN (ENGANO) contra la VOLUNTAD (DISCIPLINA) del objetivo. Si ganas, el objetivo sufre una penalización a sus tiradas de ataque y de hechizo en su próximo turno.

3 **ATAQUE RELÁMPAGO:** Puedes efectuar un segundo ataque contra el mismo enemigo o contra otro distinto que puedas ver y esté a tu alcance. Si quieres realizar un ataque a distancia, debes tener un arma de proyectiles ya cargada. Si sacas dobles en esta nueva tirada de ataque, no recibes puntos de Proeza adicionales.

4 **GOLPE DOBLE:** Tu ataque es tan potente que afecta a dos objetivos. En primer lugar, escoge un objetivo secundario. Debe estar adyacente a ti si estás atacando con un arma de combate cuerpo a cuerpo, o a una distancia máxima de 6 metros de tu objetivo principal si estás utilizando un arma de proyectiles. Aplica el resultado de tu tirada de ataque original al objetivo secundario; en otras palabras, solo has de realizar una tirada de ataque, cuyo resultado final se aplicará a ambos objetivos. Si consigues alcanzar al segundo, le infinges el daño habitual.

4 **TOMAR LA INICIATIVA:** Tu ataque cambia las tornas del combate. Avanzas directamente al primer puesto del orden de iniciativa. Esto significa que podrás jugar otro turno antes de que algunos de los demás combatientes tengan ocasión de volver a actuar. Seguirás en el primer puesto del orden de iniciativa hasta que otro personaje te lo arrebate.

5 **GOLPE LETAL:** Infinges 2d6 puntos de daño adicionales en tu ataque.

INTRODUCCIÓN



¡BIENVENIDO DE NUEVO A THEDAS!

Esperamos que el hecho de que hayas adquirido este libro signifique que ya hayas servido como Director de Juego de tu grupo en una miríada de aventuras en el mundo de *Dragon Age*, guiando a los jugadores y ayudándolos a contar la historia de sus héroes a lo largo y ancho de Ferelden, y tal vez incluso más allá.

En este libro, encontrarás información sobre los siguientes pasos a seguir, dirigir una partida para héroes de poder cada vez mayor y jugadores de creciente habilidad. Este libro contiene cinco capítulos, que son...

LA RUINA Y LOS GUARDAS GRISES: Este capítulo es tu suplemento de la información de trasfondo presentada en el **CAPÍTULO 1: SABER DE THEDAS** del *Manual del Jugador* de la Caja Intermedia. Contiene información reservada para ti sobre la Ruina y sobre los Guardas Grises, cuyo único propósito es combatirla. Los jugadores podrán descubrir muchos de sus secretos en el curso de la partida, especialmente si en tu campaña se unen a lo cacareados Guardas, pero en principio el trasfondo proporcionado es exclusivamente para ti.

DIRIGIR UNA CAMPAÑA: Este capítulo tiene dos secciones principales. La primera trata sobre los marcos de campaña, que son conceptos centrales alrededor de los que las campañas pueden organizarse para dotar las aventuras que las componen de un tema unificador. Incluso si ya tienes una campaña de *Dragon Age* en progreso (¡esperamos que así sea!), esta información te resultará de utilidad cuando pienses en conectar las futuras aventuras de tu grupo. También te servirá cuando estés preparado para montar tu segunda campaña. La segunda mitad de este capítulo contiene una gran cantidad de consejos para el diseño de

encuentros para *Dragon Age*. Presenta sugerencias generales, una discusión sobre las decisiones morales en este entorno de fantasía oscura, y consejos e ideas específicos sobre los encuentros de combate, exploración e interpretación. Leer este capítulo con cuidado y seguir sus consejos hará que tu campaña de *Dragon Age* mejore.

ADVERSARIOS: Este capítulo expande el bestiario de enemigos contra los que lucharán los héroes de tu grupo. Incluye criaturas que pueden resultaros familiares a tus jugadores y a ti de vuestras aventuras en los juegos de ordenador de *Dragon Age*, así como monstruos que os resultarán extraños y sorprendentes.

RECOMPENSAS: Además de describir más objetos mágicos temporales y permanentes de mayor poder, este capítulo detalla los objetos de calidad superior y extraordinaria, que son artículos fabricados a partir de materias primas excepcionales o con una habilidad asombrosa (o ambas cosas), pero que no contienen la chispa del lirio. También proporciona un tipo completamente nuevo de recompensa para los héroes: los honores. Son similares a las reputaciones tratadas en la Caja Básica, pero tienen efectos mecánicos concretos en el juego.

CAE EL OTOÑO: Finalmente, este capítulo proporciona una aventura para que tu grupo empiece a jugar usando las reglas de la Caja Intermedia con un viaje al Gran Torneo de las Marcas Libres. En Cumberland, los PJ se implican en duelos de armas, pero también son contratados para investigar y detener una nefaria trama para masacrar a millares de inocentes. A menos que tengas otros planes para tu propia campaña, también ofrece la primera miga de pan en el camino de los héroes para convertirse en guardas grises.

CAPÍTULO 1



LA RUINA Y LOS GUARDAS GRISES

Imagínate un viejo árbol. Sus gruesas raíces se adentran en la tierra húmeda, su avejentada corteza soporta el peso del verde musgo, sus pobladas ramas se extienden hacia los cielos. Los pájaros revolotean entre ellas perturbando a las estridentes ardillas, y el viento mece suavemente sus hojas. El agua fluye en algún lugar cercano, y el aire está cargado de polen que se arremolina y de diminutos insectos.

Entonces, llega una Ruina. El árbol enferma. La poca agua que sus raíces pueden absorber está contaminada. Sus hojas se marchitan y caen. Un moho enfermizo asfixia al musgo otrora exuberante. El viento está inmóvil, los pájaros llevan mucho tiempo muertos, las ardillas se han transformado en criaturas mal desarrolladas, extrañamente retorcidas por apetitos antinaturales. No hay polen flotando en el aire, pues nada florece. Los únicos insectos son moscas y gusanos.

UNA HISTORIA SECRETA

Thedas ha visto cuatro Ruinas, y algunos dicen que hay una quinta a punto de estallar. Aunque todas las Ruinas comparten ciertas similitudes, no ha habido dos exactamente iguales. Algunos guardas grises dicen que los engendros tenebrosos se han ido volviendo cada vez más violentos con cada Ruina. Si esto es cierto, lo que está claro

para todos es que una Ruina en ciernes debe ser combatida para que su archidemonio impulsor y su horda de engendros tenebrosos no asfixien la vitalidad de cada rincón del mundo viviente.

La Capilla enseña que la Primera Ruina se desató sobre Thedas porque los señores magos de Tevinter abrieron un portal a la Ciudad Dorada del Hacedor a través del Velo y su orgullo incurrió en la ira del Hacedor. Los señores magos de Tevinter fueron expulsados de vuelta al mundo material como los primeros engendros tenebrosos, dicen los textos de la Capilla, con sus almas corrompidas. En su depravación, buscaron a los viejos dioses, y cuando encontraron al archidemonio Dumat aletargado en las profundidades de la tierra, dio comienzo la Primera Ruina.

Con toda probabilidad, estas historias religiosas de la Primera Ruina son demasiado simples, parcialmente inexactas o incluso completamente erróneas. Ten en cuenta que en las Memorias de Orzammar está registrado que los engendros tenebrosos aparecieron por primera vez en los Caminos de las Profundidades en 800 TE. Si tanto la historia de la Capilla como las Memorias de Orzammar son ciertas, los magos de Tevinter habrían irrumpido en la Ciudad Dorada, sido malditos, huido a la oscuridad, encontrado y corrompido a Dumat, formado un ejército de engendros tenebrosos e invadido completamente los thaigs occidentales en un solo año.

Parece más probable que en 800 TE, los magistrados de Tevinter ya llevaran buscando a Dumat cierto tiempo. Algunos eruditos guardas grises creen posible incluso que lo

hubieran encontrado entonces, y que fue solo gracias a su consejo como fueron capaces de alcanzar la Ciudad Dorada del Hacedor. Puede que diferentes grupos de magos hubieran estado persiguiendo objetivos diferentes que más tarde se fusionaron. Probablemente nunca sabremos la verdad.

En cualquier caso, en un principio la gente de Thedas no asoció la creciente contaminación de la tierra con la llegada de los engendros tenebrosos. Inicialmente, la "ruina" del mundo era más parecida a una prueba adicional de que los viejos dioses habían abandonado el mundo. Pero, con el paso de las décadas, a medida que la tierra seguía ajándose mientras los engendros tenebrosos se volvían más abundantes, la correlación fue haciéndose más evidente. La creciente certeza sobre dicha asociación fue un factor que finalmente llevó a Carinus a fundar la Orden de los Guardas Grises con la esperanza de que purgar Thedas de los engendros tenebrosos también invertiría los terribles efectos de la Ruina sobre la tierra.

Los viajes anteriores a la fundación de Carinus y su círculo forman una parte sólida de la leyenda de la Orden, pero es posible que sean poco más que fábulas. Aunque Carinus es muy importante en algunas historias, otras ni tan siquiera reconocen su existencia. Al menos una historia de la fundación hace mención a un grupo de soldados anderinos que avergonzaron a los tevinteranos con su coraje al dar caza a Dumat, aun cuando sus propias familias murieron.

EL ORIGEN DE LA UNIÓN

Tanto si Carinus existió como si no, el relato de sus viajes para reclutar aliados oculta otra verdad. Los primeros futuros guardas hacían algo más que darse a conocer. También buscaban maneras más efectivas de luchar. La mayoría de los registros afirman que Nakiri del Bosque de Donark fue el primero en sugerir que la sangre del enemigo podría ser una herramienta crucial. Su pueblo creía que consumir la sangre de un adversario era una forma de reclamar la fuerza de dicho enemigo para uno mismo. Cuando los nacientes Guardas Grises investigaron esta posibilidad, muchos de los magos a los que consultaron confirmaron que había poder en la sangre. La magia de sangre distaba mucho de ser un fenómeno infrecuente en Tevinter por aquella época.

Los incipientes Guardas Grises experimentaron en secreto. Además de aprender de las prácticas de Donark y los magos de sangre de Tevinter, estudiaron el saber de la antigua Arlathan. Este conocimiento les fue entregado por esclavos elfos, quienes se lo proporcionaron con la condición de que los Guardas Grises consideraran a los elfos iguales a las otras razas entre sus filas, y que dedicaran sus esfuerzos a su liberación una vez la Ruina fuera derrotada.

El ritual de la Unión que fue concebido por los Guardas Grises demostró ser de vital importancia para su éxito. Aquellos que se sometieron al ritual no solo se volvieron inmunes a la enfermedad de los engendros tenebrosos, sino que además descubrieron que también podían sentir la presencia de estos y "oír" su comunicación no verbal. De hecho, esta fue la primera prueba real de que los engendros tenebrosos eran dirigidos colectivamente por una fuerza movilizadora centralizada.

El primer éxito legendario de los Guardas Grises en el asedio de Nordbotten no es una exageración histórica. Realmente mataron una cantidad de engendros tenebrosos que multiplicaba por veinte o más su propio número. Lo que no está reflejado en la historia es que su éxito se debió en parte a la desorientación de sus enemigos. Les resultaba prácticamente imposible distinguir a los guardas grises recientemente sometidos a la Unión de sus propios compañeros engendros tenebrosos.

PRECIOS QUE SE PAGARON

A medida que la Primera Ruina se prolongaba, los guardas grises empezaron a descubrir el precio de la Unión. Sufrieron terribles sueños y visiones, un hambre voraz y, según pasaban los años, una compulsión cada vez más irresistible de unirse a las hordas de los engendros tenebrosos. Estos también aprendieron, con el paso del tiempo, a diferenciar a sus aliados de los guardas grises. Incluso descubrieron que a veces podían detectar la presencia de guardas a los que no veían, igual que los guardas a ellos.

A pesar de estas desventajas, los Guardas Grises cosecharon un gran éxito en los primeros años de su campaña contra la Ruina. Un grupo de decididos soldados anderinos se las arregló incluso para matar a Dumat mientras el dragón huía de una ofensiva de los Guardas. Sus celebraciones fueron interrumpidas cuando Dumat regresó, aparentemente, muy poco tiempo después. Los eruditos guardas grises descubrieron, en los años que siguieron, que la muerte del archidemonio solo había obligado a su alma a recolocarse en el cuerpo de otro engendro tenebroso cercano, cuya forma se retorció después hasta volver a ser su preferida. Parecía que, mientras quedase un solo engendro tenebroso, Dumat sería inmortal.

Los guardas grises desesperaron. Entonces, su Orden propuso que los sutiles lazos que unían a los Guardas con los engendros tenebrosos podrían ser la salvación de Thedas. Si Dumat fuera asesinado por un guarda gris, sugirieron, el alma moribunda del viejo dios entraría en el cuerpo del guarda. Dado que el cuerpo de un guarda ya tiene alma, a diferencia de los desalmados engendros tenebrosos, la paradoja resultante destruiría tanto al guarda como al archidemonio.

La muerte de Dumat a manos de los Guardas Grises en la batalla de las Llanuras Silenciosas demostró que esta idea era correcta, pues el archidemonio no regresó en los años que siguieron. Las historias de la Orden no recogen el nombre del guarda que entregó su alma para destruir al archidemonio, ya que muchos de ellos lucharon contra Dumat, y los propios espasmos de muerte del dragón mataron a siete o más guerreros de la Orden.

LA CORRUPCIÓN DE LAS DÉCADAS

Desde esos días, los guardas grises han aprendido más cosas acerca de la condición a la que los somete la Unión. Han observado que los guardas grises que no son asesinados en una batalla o guerra son capaces de resistir la lenta corrupción de sus almas durante unos treinta años. También han aprendido que ciertas hierbas pueden contrarrestar la enfermedad de la Ruina si se administran a tiempo y de forma correcta, y han diseminado este conocimiento por todo Thedas.

RUINAS

Nadie sabe con exactitud lo que es una Ruina. La Capilla aún enseña que las Ruinas son la maldición del Hacedor sobre los antiguos magistrados de Tevinter que irrumpieron en Su Ciudad Dorada. Los Guardas Grises piensan en las Ruinas como una insidiosa corrupción espiritual. A los siempre prácticos enanos no les importa lo que sean las Ruinas o lo que las cause mientras sean combatidas con resolución y acero.

Está claro que una Ruina estalla cuando los engendros tenebrosos, en sus excavaciones, desenterrran a uno de los viejos dioses que una vez fueron venerados por los tevinteranos. Los engendros tenebrosos se ven de algún modo arrastrados a los lugares de descanso de estos antiguos dragones mayores. Es posible que los viejos dioses llamen a los engendros tenebrosos con la esperanza de ser liberados de sus prisiones ancestrales, o que los engendros tenebrosos sean capaces de algún modo de sentir la presencia de las deidades corruptibles y que por eso las busquen. Puede que ambas cosas sean ciertas.

En cualquier caso, al alcanzar a un viejo dios aletargado, la corrupción de los engendros tenebrosos transforma al poderoso ser en un archidemonio. Algunos suponen que esta transformación vuelve loca a la deidad, mientras que otros creen que las acciones de tales seres están de por sí más allá de toda comprensión. Sean cuales sean sus motivaciones, un archidemonio desenterrado finalmente sale

a la superficie del mundo y dirige hordas aparentemente interminables de engendros tenebrosos a la batalla contra todos los que se les opongan.

Entre el instante en que un archidemonio es transformado y el momento en que aparece por primera vez en la superficie del mundo, la misma tierra empieza a mostrar signos de la creciente corrupción. Las cosechas se marchitan, el agua se contamina, los animales enferman y se tornan retorcidos, la gente cae enferma sin motivo aparente. A medida que estos efectos aumentan, los engendros tenebrosos son avistados con mayor frecuencia.

Una vez el archidemonio aparece en la superficie, la corrupción de la Ruina sigue en aumento a medida que recorre la tierra, expandiéndose con especial rapidez desde la zona en la que se refugia el viejo dios corrupto. Cuanto más dure la Ruina, más intensos se vuelven sus efectos. Finalmente, el cielo se llena de nubes arremolinadas que ocultan el sol. La escasa lluvia que cae de dichas nubes es densa y viscosa, aunque se evapora rápidamente.

Una Ruina solo termina con la muerte del archidemonio que la trajo. En toda la historia de Thedas, solo los Guardas Grises han logrado matar permanentemente a un archidemonio. No está claro si se trata de la única manera en que se los puede destruir con seguridad, pero lo que sí es completamente cierto es que la mayoría de quienes intentan matarlos perecen por el simple hecho de tratar de atravesar la sucia malignidad que rodea a estas horribles criaturas.



COMO SE VIVEN LAS RUINAS

Las Ruinas avanzan siguiendo una progresión que los Guardas Grises entienden ahora relativamente bien. Sin embargo, la Orden sigue sin estar segura de las "reglas" precisas bajo las que operan las Ruinas. ¿Es la presencia de un archidemonio la que origina y extiende la Ruina, o son las hordas de engendros tenebrosos que invariablemente viajan con él? ¿Necesitan todos los archidemonios una cantidad de tiempo similar para alcanzar la superficie? ¿Qué ocurriría si nunca se detectase a un archidemonio? A pesar de los agujeros en su conocimiento, los Guardas Grises emplean lo que saben para llevar a cabo su vigilante, y a veces violenta, labor.

Las Ruinas comienzan sin avisar, y al principio se extienden con lentitud. Quienes habitan en las afueras de la civilización de la superficie empiezan a informar de actividad de los engendros tenebrosos, aunque los efectos ambientales son difíciles de discernir. Algunos asumen que los engendros tenebrosos se han visto obligados a salir a la superficie por culpa de alguna calamidad en las profundidades y que sus depredaciones serán pasajeras, mientras que otros concluyen inmediatamente que se acerca una Ruina. Los Guardas Grises dedican mucho tiempo y esfuerzo investigando las actividades de los engendros tenebrosos, así como los rumores de sus actividades, entre una Ruina y otra, siempre intentando enterarse de la próxima Ruina lo antes posible.

Si es verdad que una Ruina se aproxima, a medida que pasa el tiempo más y más testigos avistan ejércitos cada vez mayores de engendros tenebrosos en el territorio.

Se vuelve evidente que las plantas y los animales de las zonas en las que los engendros tenebrosos han estado más presentes están enfermando. Las aldeas de las afueras sufren ataques. A veces, a pesar de las apariencias, incluso este nivel de corrupción y devastación no es verdaderamente una Ruina. Un hurlock o un genlock alfa particularmente listo puede conducir a sus secuaces a grandes triunfos aun cuando no se encuentra activo ningún archidemonio en el mundo. En tales casos, si la horda que sigue a dicho líder es derrotada, la tierra se recupera lentamente.

Los ataques en las aldeas pequeñas acaban por progresar hacia asaltos contra bastiones de la civilización cada vez más grandes y centrales. A pesar de que aún no se ha visto al archidemonio, las fuerzas de los engendros tenebrosos incluyen criaturas cada vez más poderosas. Enormes ejércitos asedian ciudades de gran tamaño a las afueras del territorio central de un reino. La enfermedad de la Ruina se extiende y se intensifica. El hambre se acentúa. Estas manifestaciones pueden proseguir durante años, incluso décadas.

A estas alturas, solo un necio negaría que ha llegado una Ruina, incluso aunque todavía no se haya visto a ningún archidemonio. El viaje se vuelve difícil y peligroso. Lobos aberrantes, bereskarn y criaturas peores atacan a los viajeros incluso cerca de las ciudades o de los caminos principales. Ejércitos enteros de engendros tenebrosos marchan a campo abierto. Muchas aldeas han sido devastadas o abandonadas. Las que quedan desconfían de los viajeros y sufren ataques frecuentes. El agua potable escasea. Los cielos están encapotados y resultan ominosos, aunque hay poca lluvia.



EL RITUAL DE LA UNIÓN

Las reglas de juego para ser un guarda gris, es decir, los beneficios específicos que recibe un Personaje Jugador, se enumeran en el *Manual del Jugador* de la Caja Intermedia, en la página 37.

Lo único que no está recogido allí respecto a la Unión es la posibilidad de que una persona que se someta al ritual muera, en ese momento y en ese lugar. La regla básica es que un héroe que participe en el ritual de la Unión debe tirar tres dados, y si saca triples, el PJ muere. En caso contrario, este sobrevive.

En realidad, esto le da a los Personajes Jugadores unas probabilidades mucho mayores de sobrevivir a la Unión que la mayoría de los que lo intentan. La tasa de supervivencia real de quienes se someten a la Unión, sin incluir a los que se echan atrás y son asesinados, es de una cuarta o una tercera parte. Este es uno de los principales motivos por los que los guardas grises son tan escasos en número.

Puede que desees hacer que la Unión sea más o menos letal en tu propia campaña. Hay beneficios y desventajas en cada método. Hacer que la Unión sea exactamente igual de mortífera para los PJ que para los demás (por ejemplo, requiriéndose una tirada con **NO 14** sin bonificaciones para sobrevivir) le otorga verosimilitud al juego claramente a expensas de la satisfacción de los jugadores que han jugado muchas sesiones con esos personajes. Por otro lado, decretar que todos los PJ sobreviven automáticamente a la Unión hace que los beneficios de ser un guarda gris sean excesivamente fáciles de obtener. Si quieras desviarte de la regla básica, asegúrate de que tu decisión cuadre con el estilo de campaña que quieras dirigir, y de que tus jugadores saben lo que pueden esperar.

Finalmente, el archidemonio asume el liderazgo de sus ejércitos de engendros tenebrosos, dirigiéndolos a la batalla y aplastando las ciudades civilizadas. Nubes arremolinadas asfixian el sol por todo el mundo durante meses. Solo quedan escasísimos reductos de vida natural sana. La propia tierra corrupta es capaz de infectar a los débiles o los desprevenidos; necrófagos y otros mutantes extraños corren desenfrenadamente a través de la campiña.

Los viajeros civilizados son invariablemente asaltados a menos que viajen en ejércitos, e incluso los ejércitos son atacados sin consideración. Todos los asentamientos de pequeño y mediano tamaño han sido arrasados, y sus habitantes están ahora muertos o refugiados en otros lugares. Caen ciudades cada vez mayores. Muere cada vez más gente. La Ruina se propaga y los ejércitos de engendros tenebrosos crecen hasta que el archidemonio sea asesinado.

La situación da un giro cuando el archidemonio muere. Los cielos se despejan casi de inmediato y el clima vuelve con rapidez a la normalidad de la estación. A la tierra pueden hacerle falta meses o años para recuperarse, dependiendo de hasta qué punto cayeron las diversas zonas bajo la Ruina. Plantas recién nacidas atraviesan la superficie. Algunos animales enfermos se recuperan y ciertos animales retorcidos consiguen finalmente aparecerse, produciendo una descendencia sin mutaciones, pero incluso a pesar de la gran cantidad de recursos de que dispone la vida, aún se requiere mucho tiempo para que la población animal alcance sus niveles anteriores a la Ruina. La reconstrucción de viejas aldeas y la fundación de otras nuevas duran varias generaciones humanas. Algunas zonas particularmente devastadas nunca se recuperan de la Ruina. Hay porciones de las Anderfels que han sido asoladas hasta tal punto por dos Ruinas que ahora son desiertos.

Los Guardas Grises llaman a la recuperación que tiene lugar tras una Ruina el Deshielo. La Orden organiza cacerías durante el Deshielo para matar a tantos engendros tenebrosos desorientados y sin líder como sea posible antes de

que se retiren de nuevo bajo tierra. Finalmente los engendros tenebrosos son asesinados o se retiran, e incluso los profundos bosques se vuelven generalmente seguros para el tránsito civilizado.

Si una Ruina permaneciera desatendida, haría pedazos el mundo de los hombres, algo por lo que todos los reinos rezan para que nunca llegue a pasar.

CAMPAÑAS DURANTE LA RUINA

Ahora que sabes el aspecto que presenta el curso general de una Ruina, deberás traducir dichos factores en aventuras concretas, así como en condiciones y sucesos de trasfondo que cambien con el tiempo para dar a los héroes la sensación de un mundo azotado por la Ruina. Cuando empieza la Ruina, por ejemplo, los precios de los bienes tienden a subir, pues las materias primas son más escasas y el viaje se vuelve más peligroso. Esto es algo que los personajes observarán de primera mano incluso si el aumento de los precios no constituye el elemento central de ninguna aventura en particular. A medida que la Ruina avanza y las condiciones se vuelven más peligrosas, más y más ciudadanos sanos serán apartados de las labores que realizan en tiempos de paz para guarnecer las murallas de las fortalezas y salvaguardar recursos vitales. Si empiezas una campaña centrada en las últimas fases de una ruina, los Personajes Jugadores de bajo nivel podrían ver que incluso sus primeras aventuras giran en torno a asuntos mundanos tales como encontrar comida en buen estado y agua limpia para sobrevivir.

Finalmente, la lucha directa contra los engendros tenebrosos se convertirá en la tarea principal de los héroes. Aunque encontrar y matar al archidemonio es el objetivo evidente, muchas aventuras intermedias impedirán el camino hacia ese acontecimiento climático.

Es probable que quieras que los Personajes Jugadores guardas grises jueguen un papel importante en una campaña durante la Ruina, pero la decisión es tuya. Ningún ciudadano de Thedas sale intacto de la desgracia en una época de Ruina; hay aventuras para todos. De hecho, una de las mejores características de un juego de rol de mesa es que puedes llevar tu campaña en la dirección que deseas. Puede que decidas que tu Quinta Ruina estará centrada en un reino distinto de Thedas (¿Orlais? ¿Nevarra? ¿Rivain?), o que no se ha alzado ningún archidemonio y que las devastaciones del Ferelden actual son obra de un peligroso caudillo engendro tenebroso de gran poder pero que no está motivado por un viejo dios corrupto y despertado. Depende de ti.

LA UNIÓN

El ritual que inicia nuevos guardas grises es un rito secreto sobre el que poco se sabe más allá de las filas de la Orden por muy buen motivo: corrompe o mata a quienes se someten a él.

Durante el ritual, los reclutas beben de un cáliz que contiene una mezcla de sangre de engendro tenebroso, lirio, hierbas y a menudo una gota de sangre de un archidemonio. Esta potente mezcla mata directamente a muchos de quienes la beben. Quienes sobreviven serán guardas grises para siempre, conectados a los engendros tenebrosos por la sangre corrompida que han consumido.

Un recluta al que se le ha explicado el ritual de la Unión y sus posibles consecuencias debe seguir adelante y beber. No hay vuelta atrás. Aquellos que se nieguen son pasados por la espada por los guardas grises que supervisan la ceremonia, a fin de preservar los secretos de la Orden.

Un nuevo guarda gris obtiene la capacidad de explorar la mente colectiva de los engendros tenebrosos. A los nuevos guardas grises se les dice que la Unión los hace inmunes a la enfermedad de la Ruina, aunque esto es una mentira deliberada que cuenta con el peso de una larga tradición. La enfermedad se ve drásticamente enlentecida en los guardas grises, sí, pero la Unión no la detiene para siempre. Los nuevos guardas grises también observan que sus sueños se vuelven oscuros. Sufren pesadillas, aunque en ocasiones estas ofrecen visiones proféticas sobre las acciones y actividades de los engendros tenebrosos. Muchos guardas grises experimentan un hambre atroz. Algunos se vuelven más robustos físicamente. Ciertos eruditos de los Guardas Grises han sugerido que pueden liberarse otros poderes a través de la exploración de la sangre corrupta de los guardas, pero no existen pruebas contundentes que apoyen dichas afirmaciones, y el camino para liberarlos sería arduo, si no letal.

LA LLAMADA

La mayoría cree que la Llamada es un ritual de terminación de la vida llevado a cabo por los guardas grises de



avanzada edad cuando queda claro que pronto sucumbrán a la corrupción. Según el saber de la Orden, una vez que un guarda anciano empieza a oír las voces de los viejos dioses, es el momento de esta última etapa de la vida de un guarda gris.

Cuando sabe que ha llegado el momento, el guarda gris abandona a sus camaradas con toda la celebración o gravedad que dicte su propia personalidad. Distribuye cualquiera de sus pertenencias que deseé que sean portadas en futuras batallas y desciende a los Caminos de las Profundidades, donde se lleva con él a tantos engendros tenebrosos como pueda, un destino que le reporta un inmenso respeto entre los enanos.

A la mayoría de los miembros de la Orden se les ha hecho pensar que este sacrificio final es más práctico que simplemente seguir con sus vidas hasta que la corrupción resulte letal. Sin embargo, la verdad es que la corrupción nunca llegará a resultar fatal por sí misma para un guarda gris. En vez de eso, la corrupción acabará transformando a un guarda gris en una criatura muy parecida a un engendro tenebroso a la que la horda finalmente aceptará como uno de los suyos. Aquellos que guardan este secreto y promulgan la Llamada tal y como se conoce a la mayoría de los guardas grises han concluido que es mejor para la Orden, que en cualquier caso lleva una vida de sacrificio, morir luchando contra el enemigo que aumentar su número.

CAPÍTULO 2

DIRIGIR UNA CAMPAÑA

Una de las maneras más gratificantes de jugar a *Dragon Age* es en forma de campaña de aventuras correlativas que presentan a los mismos Personajes Jugadores. No obstante, dirigir una campaña puede ser difícil en el mismo sentido en que puede serlo correr una maratón. Aunque jugar a *Dragon Age* es divertido, se requiere pericia y resistencia para mantener una campaña en funcionamiento.

Las primeras secciones de este capítulo proporcionan ideas sobre distintos modos de estructurar una campaña de *Dragon Age*. Las secciones posteriores dan sugerencias y consejos sobre la manera de mantenerla en funcionamiento como una máquina ajustada con precisión, una escena tras otra.

MARCOS DE CAMPAÑA

Una de las estrategias clave en la creación de una campaña exitosa de *Dragon Age* consiste en basarla en un marco de campaña coherente. Un marco de campaña no es nada más que una estructura unificadora que junta a los Personajes Jugadores y motiva la diversidad de aventuras que van a vivir.

La principal ventaja de erigir activamente un marco para tu campaña es que ello te permite organizar a los jugadores y a sus héroes en torno a unos objetivos comunes.

Con objetivos comunes, podrán trabajar juntos y seguir moviéndose en la misma dirección una aventura tras otra, en vez de (como a veces ocurre) perseguir distintas distracciones en una docena de direcciones, desmembrando al grupo y haciendo que cada vez te resulte más difícil seguir diseñando aventuras en las que todo el mundo pueda estar implicado de forma natural. El marco, en pocas palabras, explica el motivo por el que los PJ trabajan juntos y lo que intentan conseguir a largo plazo. Es un mapa que todo el mundo puede sentir como suyo al comienzo del épico viaje.

Una ventaja secundaria de disponer de un marco bien establecido es que te ayuda a mantener una idea organizada sobre lo que viene a continuación. O, si no *exactamente* lo que viene a continuación, sí el *tipo* de cosas que *podrían* venir a continuación. Siempre que te sientes a crear una aventura o una serie de aventuras interconectadas, los marcos de campaña sirven como punto de referencia para tus esfuerzos, iluminándote el camino para que siempre puedas ir en una dirección que tenga sentido.

A continuación se presentan seis marcos diferentes que puedes utilizar como base de tus propias campañas de *Dragon Age*. También puedes crear tu propio marco, tal vez recurriendo a alguno de estos en busca de inspiración pero dándole tu propia vuelta de tuerca. Tras los seis ejemplos se presenta una sección que discute los factores críticos a la hora de crear tu propio marco.

En la sección sobre planear una campaña del *Manual del DJ* de la Caja Básica de *Dragon Age* (consulta las páginas 12-14 de ese libro) hay una discusión sobre la definición, la delimitación y el final de un arco de campaña. Un arco de campaña es una buena manera de proporcionar cierta extensión de juego mientras también das a tus jugadores sensación de conclusión. Sin embargo, siempre puedes dirigir una campaña de final abierto, una que no tiene un final definido o evidente, y emplear un marco de campaña sólido es una buena forma de hacerlo. Los marcos aquí presentados pueden ser de final abierto o cerrado; todos ellos funcionan bien con cualquiera de los dos tipos.

GUARDAS GRISES

Si *Dragon Age* tuviera un marco “por defecto”, sería este: los Personajes Jugadores se convierten en guardas grises y el grupo de héroes combate contra la Ruina que crece en Thedas. Este marco también admite jugadores que no quieren tener personajes que sean verdaderos guardas grises siempre que estos estén orientados a luchar contra la amenaza de los engendros tenebrosos y a trabajar junto a los PJ guardas grises.

Dada la naturaleza de los Guardas Grises, puede ser complicado *empezar* una campaña de Guardas Grises, ya que los personajes de nivel 1 no son apropiados para convertirse directamente en auténticos guardas grises; ese es el motivo por el que la información de trasfondo de los Guardas Grises se mantuvo fuera de la Caja Básica, reservándose para la Caja Intermedia. Pero naturalmente, las diversas historias de *Dragon Age: Origins* proporcionan la solución perfecta para este problema: los PJ de bajo nivel de este marco de campaña son personajes que pretenden convertirse en guardas grises o que finalmente serán reclutados para desempeñar dicho papel debido a la creciente necesidad.

La consideración clave mientras eriges el marco de los Guardas Grises al comienzo de una nueva campaña es asegurarte de que los jugadores son conscientes de que el impulso final del grupo será convertirse en guardas grises o apoyarlos, y luchar contra la Ruina. Incluso si los personajes solo llegan a descubrir este destino conforme suben de nivel, habrán sido diseñados desde el principio por sus jugadores para ser héroes dispuestos a obedecer a la llamada.

Uno de los puntos fuertes del marco de los Guardas Grises es la disposición de la organización a abrazar a miembros hábiles y valientes de cualquier trasfondo o raza. En otras palabras, este marco no impone ningún límite sin importar el tipo de PJ que los jugadores puedan crear. Un jugador que desee crear a un héroe verdaderamente interesante podría incluso colaborar con el DJ para crear un PJ que será reclutado en contra de su voluntad por los Guardas Grises debido a alguna habilidad especial que tiene, a algún destino que los Guardas Grises creen que se le aplica, o incluso para sobrevivir a una infección resultante de la corrupción de los engendros tenebrosos. Un personaje de este tipo solo aprendería con el paso del tiempo a abrazar completamente la causa de los Guardas Grises.

Motivar a los héroes guardas grises en sus aventuras es un asunto sencillo, ya que sus misiones son encargadas directamente por sus superiores en la organización. Pueden unirse con bastante facilidad misiones muy variadas con localizaciones igualmente diversas. Los héroes deben ir adonde se les dice para combatir allí a la amenaza de los engendros tenebrosos.

Los tipos de aventuras que los PJ experimentan en una campaña con un marco de los Guardas Grises serán todos de la misma clase. Eso no quiere decir que todas sus misiones deban (o deberían) ser una orden de búsqueda y destrucción que culmine en una batalla contra un enemigo abyecto y horrible. Sin embargo, con este marco tendrás que hacer un esfuerzo consciente por variar las aventuras de tu campaña a fin de evitar que resulten muy parecidas unas a otras. Hasta para los jugadores más aficionados a sajar y rajar y a buscar y destruir, una falta de variación en la temática puede volverse aburrida, especialmente cuando dicha temática es de naturaleza tan fuertemente táctica.

LUCHADORES POR LA LIBERTAD: OCUPACIÓN ORLESIANA

El período “histórico” de la Rebelión Fereldena puede suponer una excelente ambientación para la campaña. En este marco, los PJ heroicos asumen el papel de luchadores por la libertad del lado de la Reina Rebelde y/o el futuro rey Maric. La miga de la campaña consiste en su implicación en una guerra de guerrillas contra la ocupación orlesiana de Ferelden a finales de la Era Bendita.

Los héroes apropiados para una campaña así deben tener un motivo firme para luchar. Aunque el DJ puede proporcionar cierto grado de motivación en las primeras aventuras de la campaña, cualquier Personaje Jugador cuya principal motivación sea preocuparse de sí mismo encontrará difícil proporcionar un motivo razonable para seguir luchando contra los orlesianos una aventura tras otra en las que los ejércitos enemigos son abrumadores, los recursos disponibles son escasos, el territorio es duro y la comida es horrible.

Hay una gran cantidad de trasfondos de personaje que proporcionan varias motivaciones, por supuesto. Los Personajes Jugadores deberían luchar por motivos personales o prácticos, por codicia, lealtad o deseo de venganza. Los héroes podrían ser perseguidos por los ocupadores a causa de crímenes cometidos deliberadamente o por accidente. Podrían haber contraído una deuda personal o monetaria hacia algún bann que ha elegido aliarse con los luchadores por la libertad de Ferelden. Podrían ver sus propiedades arrebatadas a manos de los invasores y querer recuperarlas. O podrían sentir una sencilla pero profunda necesidad de ver a un auténtico fereldeno de nacimiento, en lugar de un extranjero, sentado en el trono de Ferelden. Hay muchas opciones buenas; asegúrate de que cada jugador elige una (¡o más!) para su héroe.

Hay montones de aventuras evidentes para campañas construidas usando este marco. Las más sencillas son operaciones militares contra enemigos orlesianos y sus colaboradores fereldenos. Los aspectos desafiantes de estas operaciones, para los jugadores, son que los luchadores por la libertad son ampliamente superados en número por su enemigo y tienen muchos menos suministros. Sin embargo, las aventuras marciales solo arañan la superficie. Dada la ventaja de los ocupadores a campo abierto, la batalla por capturar el amor y los ánimos de los fereldenos ocupados se vuelve tan importante o más. Y debido a la difícil disposición de los luchadores por la libertad de Ferelden, ni siquiera asegurar comida y suministros para su ejército oculto es un asunto sencillo.

La clave para diseñar aventuras exitosas que vayan en esta línea consiste en hacer que los objetivos sean concretos. Es fácil escribir una aventura en la que el objetivo sea convencer a un bann lejano para que permita pasar con seguridad al ejército rebelde. A la inversa, es esencialmente imposible escribir una aventura en la que los héroes son comandados a fomentar la insatisfacción con Orlais entre los hombres libres de Ferelden, ya que la tarea es demasiado amplia y confusa. ¿Cómo se supone que los jugadores han de saber por dónde empezar? ¿Cómo van a saber los PJ (por no decir nada de ti, el DJ) cuándo han tenido éxito? Centrar el objetivo en una tarea fácilmente comprensible es la clave.

Si en algún momento tienes dificultades para pensar en nuevas aventuras para una campaña ambientada durante la ocupación orlesiana, no dudes en recurrir a los libros de historia y lee sobre ocupaciones históricas o incluso actuales para hacerte una idea de los desafíos mundanos, además de los militares, a los que deben hacer frente los combatientes que deben librarse una guerra de guerrillas contra una fuerza de ocupación extranjera.

La primera novela de *Dragon Age*, *El trono usurpado*, también supone una buena lectura para comunicar tanto a los jugadores como al DJ una noción del mundo y la sensación de una campaña construida empleando este marco.

LUCHADORES POR LA LIBERTAD: HOY

Este marco de campaña es parecido al anterior, pero en vez de tratar sobre los fereldenos y sus aliados enfrentados a los ocupadores orlesianos al final de la Era Bendita, esta campaña tiene lugar en la época actual de Thedas. Los Personajes Jugadores asumen el papel de héroes que son miembros y/o simpatizantes de un grupo racial oprimido, con toda probabilidad elfos que viven en Ferelden o enanos descartados que viven en la superficie o bajo tierra; obviamente, la campaña debe estar basada únicamente en uno de estos grupos, en vez de ser un cajón de sastre de los subyugados.

Este marco de campaña es probablemente el más difícil de dirigir de todos los presentados aquí, en términos tanto prácticos como emocionales. Sin embargo, si se aborda con madurez y se dirige y juega con cuidado, la temática de una de estas campañas puede dar lugar a momentos de increíble profundidad heroica.

Dicho de forma más clara, las aventuras de oprimidos por razones étnicas son difíciles de motivar en términos dramáticos porque resulta desafiante hacerlas concretas. Mientras que los villanos, tanto inmediatos como a largo plazo, de una campaña de ocupación orlesiana son evidentes (el rey de Orlais y sus colaboradores), los villanos de una campaña contemporánea de equidad racial son prácticamente todos los miembros de la clase privilegiada. Contra un "enemigo" tan diverso y confuso, ¿qué hacen los PJ en primer lugar? No pueden simplemente pretender obtener tierras o poder político, sino que deben ganarse indirectamente los corazones de aquellos que piensan que ellos valen menos que la basura por la forma de sus orejas o los accidentes de su nacimiento. La naturaleza de los adversarios de los héroes no es la única dificultad. Un obstáculo igual de amenazador es la cuestión de cómo sabrán siquiera los Personajes Jugadores cuándo han ganado. ¿Habrán hecho bastante cuando los elfos locales puedan permitirse comer un poco mejor? ¿Cuándo se les permita vivir fuera de las elferías? ¿Cuando uno de ellos pueda representar su perspectiva en la corte del bann local? Es fácil saber cuándo ha sido destronado el rey títere orlesiano; es difícil saber cuándo los elfos de Ferelden ya no están oprimidos.

Una campaña basada en este marco también puede resultar difícil de dirigir porque invita a comparaciones obvias con el mundo real. Las tensiones étnicas son un hecho real y comprometido en la vida de mucha gente en el mundo real, y un tema político controvertido incluso para quienes se encuentran en la mayoría local dondequiera que vivan y jueguen. En el mejor de los casos, claro está, la actividad y el arte de jugar a rol pueden proporcionar una perspectiva alternativa y bienvenida en el día a día de los jugadores, y pueden nutrir sus vidas con su valioso alimento para el pensamiento igual que la mejor literatura de fantasía y ciencia ficción. Pero en el peor de los casos, puede dar lugar a discusiones y sentimientos negativos que pueden provocar que los jugadores se marchen. En pocas palabras, nadie quiere pasar una noche de juego discutiendo sobre política, ya sea contemporánea o histórica.

Si decides adoptar este estilo de campaña, sus héroes deberían ser en su mayor parte miembros del grupo oprimido. Está claro que hay sitio para simpatizantes de otras razas, pero los objetivos de la campaña son tan claramente los del grupo subyugado que lo único que tiene sentido es que estos formen el grueso del grupo de aventureros. Además de su raza o etnia, los aventureros también deben sentirse motivados para cambiar el sistema que los oprime. Una campaña como esta no es lugar para aquellos cuyos objetivos ignoran su propia subyugación.

Las aventuras exitosas erigidas en torno a este marco serán aquellas que recojan algún aspecto de la opresión y lo conviertan en algo concreto, y por consiguiente en algo en torno a lo cual puede diseñarse una aventura. Los villanos individuales cuyos abusos sean particularmente efectivos o perversos pueden convertirse en los antagonistas de tales aventuras. La persecución de individuos específicos cuya libertad atraería a otros a la causa puede resultar igualmente motivadora. Las situaciones concretas con objetivos concretos son la clave.

Una manera de hacer que las aventuras que empleen este marco de campaña sean absolutamente concretas consiste en empujar a los Personajes Jugadores, más que tirar de ellos. Esto quiere decir que en vez de atraer a los héroes con algún bien que puedan hacer, puedes aplastarlos con circunstancias horribles de las que deben salir para después detenerlas. Un villano que intenta purgar Ferelden de todos los elfos que quedan, o expulsar a los descastados incluso de los barrios bajos del Escorial, es una fuerza contra la que debe lucharse si quiere mantenerse la situación actual, por indeseable que sea. Las circunstancias como estas tienen la ventaja dramática de que no pueden ser simplemente ignoradas o evitadas. Deben ser afrontadas u ocurrirá lo impensable.

MERCENARIOS

En este marco de campaña, los Personajes Jugadores son aventureros de habilidad única que trabajan sin más finalidad que ser lo mejor compensados que sea posible por sus capacidades exclusivas, sean cuales fueren sus (probablemente violentas) especialidades. Los grupos como este son relativamente comunes en Ferelden y Thedas; los mencionados en *Dragon Age: Origins* incluyen a los remos carmesíes, los halcones blancos y los irregulares de Blackstone. Indudablemente, debería animarse a los jugadores a que inventaran un nombre similarmente colorido para su banda que pueda adquirir notoriedad durante el curso de sus aventuras.

Todos los héroes de una campaña de mercenarios deberían, obviamente, estar motivados por la acumulación de dinero. Idealmente, los miembros del grupo deberían tener más posibilidades de aumentar su riqueza juntos que individualmente, ya que en caso contrario, a lo largo de la campaña podrían sentirse tentados de separarse para quedarse con una fracción mayor de sus ganancias. Alternativamente, algún otro lazo comunitario, incluso de amistad, puede proporcionar una explicación para la persistencia de su causa común.

Un factor adicional que deberías presentar a tus jugadores para que lo consideraran y te hablaran de ello, si no al principio de la campaña, sí a medida que esta progrese, es si los héroes individuales, o su grupo en conjunto, tienen algún uso final en mente para el lucro que acumulen. ¿Hay alguna cantidad enorme de dinero que, de llegar a ser amasada algún día, sería finalmente suficiente? ¿O el objetivo es la simple acumulación, sin que se haya imaginado ni deseado una finalidad? Ambos tipos de personajes pueden ser interesantes. Sin embargo, en términos prácticos, lo que ganas al hablar con los jugadores de este tema es la capacidad de escalar las recompensas financieras de tus aventuras, ya sea para prolongar la campaña o concluirla en el momento preciso. Por ejemplo, si el objetivo es acumular el oro suficiente como para encargar la construcción de un castillo en los marjales de Ferelden, donde los descendientes de los héroes puedan habitar hasta el comienzo de la próxima gran era, puedes dar por hecho que en cuanto los PJ hayan acumulado bastante dinero para convertir dicho sueño en realidad, vas a tener que motivar sus sucesivas aventuras mercenarias de alguna otra manera. Hacer esto no

tiene por qué ser necesariamente difícil. En el ejemplo de la construcción del castillo, las aventuras de los PJ derivarían obviamente a los desafíos logísticos de la construcción, la protección y la administración de la fortaleza en cuestión.

Muchas campañas recurren a la motivación genérica de los mercenarios porque la riqueza es uno de los beneficios tangibles más obvios de correr aventuras. Los puntos de experiencia son a menudo más gratificantes que el dinero desde la perspectiva de los jugadores, pero ninguna campaña puede sobrevivir al golpe mortal a la verosimilitud que resultaría de que los héroes se embarcaran en aventuras con el propósito explícito, desde el punto de vista del personaje, de subir de nivel. Considera, a modo de ejercicio mental, la absurdidad de una conversación que termine de este modo: “¿Subir de nivel, ser Thorne? Por el nombre del Hacedor, ¿qué es un *nivel*?” Las motivaciones mercenarias no tienen nada de malo, pero funcionan mejor cuando todos los PJ heroicos son creados con esto en mente, en vez de recurrir a ello como único remedio porque no se ha erigido ningún otro marco. Así, el marco de campaña de los mercenarios no es en absoluto una variedad inferior, pero como en cualquier otro marco, funciona mejor cuando está claramente articulado y los héroes son desarrollados para adoptarlo.

Las aventuras de una campaña basada en aventureros mercenarios pueden ser tan variadas como el universo de gente que tiene dinero y quiere conseguir algo. Los Personajes Jugadores podrían convertirse en guardias de caravanas, gladiadores, asesinos, mensajeros, guardaespaldas, agitadores políticos... las oportunidades son tan amplias como las motivaciones y las ocupaciones humanas. Algunos mercenarios podrían incluso tener mayores aspiraciones que el dinero de sus mecenas y convertirse en ladrones empedernidos, limitándose a robar las riquezas que acumularían a cualquiera que tenga más dinero que medidas de seguridad. Es difícil llamar “héroes” a tales Personajes Jugadores, pero a algunos jugadores el bandidaje le resulta entretenido. En un juego que presenta decisiones morales como lo hace *Dragon Age*, sería inapropiado y contraproducente imponer ultimatos desde fuera del mundo de juego. En otras palabras, si los jugadores quieren que sus personajes sean ladrones, aflige a sus héroes con las consecuencias obvias del robo en vez de limitarte a determinar que no pueden.

En una campaña basada en el marco de los mercenarios, puede que te diviertas añadiendo motivaciones secundarias para los héroes y enfrentar dichas motivaciones a su propia avaricia y a unos personajes contra otros. Por ejemplo, ¿qué ocurre si los héroes son contratados para llevar algún preciado cargamento a una tierra lejana a cambio de una cuantiosa suma y después, ya en ruta, se les ofrece una suma *cuantiosísima* por entregar el cargamento en algún otro lugar? ¿Cómo establecerán prioridades entre la lealtad y la avaricia, llegado el caso? No obstante, es mejor evitar enfrentar las motivaciones secundarias de unos héroes contra las de otros, a menos que sepas realmente lo que estás haciendo y conozcas bien a tus jugadores. En caso contrario, es posible que acabes dirigiendo una serie de campañas paralelas, una por Personaje Jugador, cuando los héroes se separen en direcciones distintas, o peor, empiecen a esforzarse activamente unos contra otros.



GUERRILLEROS POLÍTICOS

Este marco de campaña convierte a los Personajes Jugadores en aliados por el progreso de la causa de alguna facción política, empresa o persona. Podrían ser los soldados de a pie de una cábala de estadistas orlesianos, agitadores deseosos de una guerra abierta entre Ferelden y los avvaritas, o agentes al servicio de algún bann prominente. Considera, por ejemplo, una campaña basada en el servicio a la bann Nicolla Baranti, el PNJ central del escenario de *Sangre en Ferelden* “Una frágil red”.

Aun más que con los otros marcos de campaña (salvo quizás el de los luchadores por la libertad contemporáneos), la unidad de las motivaciones de los héroes es clave para el éxito de esta campaña. Aquí, necesitas indudablemente un grupo de Personajes Jugadores que vayan todos en la misma dirección. Así, cuando empieces una campaña basada en este marco, deberías decidir, o pedir a los jugadores que te ayuden a decidir, a qué facción, causa o individuo respaldarán, y a continuación deberías insistir en que todos los PJ sean creados con esa motivación en mente.

Los héroes individuales pueden verse atados al objetivo central de muchas formas distintas. Si la meta es el progreso de la carrera política de alguna persona, cualquier relación posible entre dos individuos puede constituir la base de la motivación de un PJ para contribuir a la causa. Un héroe podría ser un pariente de la figura central (o mejor, ¡su heredero!), un amante, un empleado, un compañero de viaje, o incluso la víctima de un chantaje. Como siempre, cada héroe debería ser creado con objetivos específicos. Las motivaciones de un PJ determinado deberían partir de alguna injusticia de su pasado o de alguna esperanza que albergue para el futuro. Estos objetivos pueden ser abstractos, como “que se haga justicia en el territorio”, o específicos, como “vivir para ver a mi descendencia en el trono de Ferelden”. Tan solo asegúrate de que están ligados al objetivo central en el caso de todos los Personajes Jugadores.

Los jugadores individuales también pueden crear personajes que tengan motivaciones secundarias, y estas podrían proporcionar momentos de interpretación centrados en decisiones y prioridades. No obstante, estas consideraciones secundarias deberían ser acompañantes en vez de platos principales, y a la hora de la verdad todos los héroes deberían estar siempre dispuestos a sacrificar sus ambiciones personales por los objetivos comunes.

Sin embargo, una posibilidad interesante es que un jugador que colabore contigo en secreto cree un Personaje Jugador que está secretamente en contra de la causa del grupo; un agente secreto de la oposición. Este jugador debería tener claro que no es probable que su personaje tenga éxito al final, y que cuando los otros PJ descubran su traición, perderá la vida. Esta es una táctica a largo plazo para una campaña, obviamente, y una que solo deberías intentar con jugadores maduros. Los jugadores de rol inseguros o poco experimentados podrían tomarse personalmente este tipo de traición si no están acostumbrados a mantener sus sentimientos del mundo real separados del éxito, o la ausencia de este, en el juego.

Las aventuras apropiadas para una campaña de guerrilleros políticos dependen por completo de la naturaleza de la causa central. Un aspecto común en la mayoría de los casos es que es probable que las aventuras se inclinen más hacia lo social que hacia lo marcial, al menos comparándolas con los otros marcos de campaña. Las aventuras típicas implicarán que los héroes intenten persuadir a aliados reticentes para que se les unan, que neutralicen las actividades públicas o diplomáticas de facciones enemigas, o que maniobren para superar a la oposición dentro de las estructuras políticas establecidas. Aunque habrá ocasión de desenfundar las espadas de vez en cuando, estos encuentros serán menos comunes que en otros tipos de campañas.

Inventar una fuerte facción antagonista, o mejor aún, varias, para una campaña de este tipo te ayudará a crear aventuras concretas mientras los Personajes Jugadores son reclutados para detener o neutralizar las tramas y planes de sus enemigos. Los días en que los personajes solo se enfrenten a la sencilla tarea de llevar a cabo sus propios planes, los jugadores podrán considerarse afortunados.

Es mejor que las campañas de este tipo se centren en alguna localidad geográfica, como Denerim u Orzammar; estos dos son ejemplos particularmente buenos, pues ambos son lo bastante amplios como para acomodar muchas aventuras pero lo bastante reducidos como para ser fácilmente comprendidos. A medida que la campaña continúa y los Personajes Jugadores conocen el éxito progresando en sus planes, las miras pueden expandirse para abarcar zonas geográficas o conceptuales más y más grandes. Por ejemplo, si un grupo de PJ de nivel bajo tiene éxito en promover los intereses de algún bann local dentro de su dominio, sus siguientes aventuras podrían implicar promover sus planes en Denerim, y si tienen éxito allí, tal vez acaben dirigiendo sus ejércitos a través de Ferelden, o incluso a otros reinos de Thedas.

AGENTES LIBRES

Si eres bueno improvisando y tienes un grupo de jugadores dispuestos a cooperar, puedes basar tu campaña alrededor del libre albedrío circunstancial de los Personajes Jugadores, que actuarán como agentes libres y se crearán sus propias oportunidades de aventura a lo largo y ancho de Thedas. Podrían luchar como mercenarios una semana, entregarse a grandes labores a favor de los oprimidos la siguiente, y después tomarse un mes libre para beber hasta hartarse y meterse en peleas de taberna de un extremo a otro de Denerim.

Los héroes más apropiados para tales campañas son los extranjeros y los que carecen de raíces hasta cierto punto. Los héroes más arraigados pueden prosperar sin duda en una campaña de agentes libres, pero otro marco que reflejase mejor su arraigo podría tener más sentido para estos Personajes Jugadores. Y los héroes arraigados, especialmente si sus trasfondos no son iguales, pueden tender a dividir al grupo. No obstante, si los PJ están unidos en un desarraigo general, tendrán más motivo para permanecer juntos durante el curso de la campaña como un colectivo de peces fuera del agua.

Las características más importantes del grupo de Personajes Jugadores en una campaña de agentes libres son dos: iniciativa y cohesión. Los héroes deben, tanto a nivel individual como grupal, disponer de motivación para viajar hacia delante, haciendo cosas y buscando aventuras de forma activa. Si se conforman con que el mundo vaya a ellos, resultará más apropiado otro marco organizado en torno a la idea de que el mundo vaya a ellos. También es de vital importancia que exista cierta fuerza de cohesión que mantenga a los héroes juntos. En caso contrario, al final de cada aventura tanto tus jugadores como tú lo tendrás difícil para encontrar algún motivo racional que explique por qué los PJ no van cada uno por su lado, dando fin a la campaña a efectos prácticos.

En cierto sentido, motivar las aventuras de una campaña de agentes libres no es un problema, ya que los jugadores se convierten en su propia fuerza motivadora según los héroes se adentran más en el mundo y encuentran o crean sus propias aventuras. Pero desde el punto de vista práctico, tú sigues siendo responsable de proporcionar ganchos adecuados para las aventuras bajo la forma de PNJ interesantes, situaciones locales inestables y oportunidades de enriquecerse, viajar o experimentar emociones fuertes. No tienes que saber a dónde podría conducir cada gancho u oportunidad, pero ahí es donde tu capacidad de crear encuentros y aventuras de forma improvisada se torna crucial. La idea básica es que la importantísima habilidad del DJ para crear nuevas aventuras de la nada en una campaña de agentes libres supone tener un agudo sentido para determinar qué ganchos atraerán el interés de tus jugadores y cuáles es más probable que no conduzcan a ningún sitio.

Los tipos de aventuras que podrían tener lugar en una campaña de agentes libres carecen claramente de límites. Las campañas de agentes libres también permiten que haya aventuras de longitud extremadamente dispar. Mientras que las aventuras de otros tipos de campaña se organizarán con mayor naturalidad en duraciones de una o varias sesiones, en este estilo de campaña un hilo narrativo nunca tiene por qué ser seguido durante más tiempo que el que los PJ estén interesados en él. Una aventura podría consistir en un único encuentro que no implique nada más que la intervención de los héroes en una pelea callejera antes de que su atención se desplace hacia otra trama completamente independiente.

Es de vital importancia, y por tanto merece la pena repetirlo: una campaña basada en las decisiones circunstanciales y sin impedimentos de los héroes solo se recomienda para DJ experimentados y jugadores proactivos.

OTROS MARCOS

Indudablemente, otros marcos de campaña aparte de los recién presentados también son posibles. Algunos pueden parecerse a los ya descritos, otros pueden combinar sus aspectos y otros pueden ser de tu entera creación.

Mientras consideras tus propios marcos, los factores importantes a tener en cuenta son qué tipos de héroes tienen más sentido, cómo se unirán en un grupo cohesionado, en

qué clase de aventuras tomarán parte y qué los motivará a seguir haciéndolo a lo largo de la campaña. Las próximas secciones consideran cada uno de estos factores uno a uno.

TIPOS DE HÉROES

¿Necesitarán los Personajes Jugadores un conjunto motivador de relaciones personales que los aten a la campaña? ¿Algún elemento de trasfondo unificador como una raza o profesión común? ¿Una deuda compartida que debe saldarse? ¿Requiere cada héroe un nivel mínimo de habilidad marcial (o alguna otra habilidad, como la capacidad de montar a caballo, de manejar una máquina de asedio o de hablar alguna lengua extranjera) para explicar o permitir su participación en la campaña? En pocas palabras, debe tener sentido que cada Personaje Jugador forme parte. Ahora es cuando consideras lo que resulta necesario en ese sentido.

UNIR A LOS HÉROES

¿Están aliados los Personajes Jugadores unos con otros antes de que empiece la campaña, o es la situación que da inicio a esta la que de alguna manera une a los héroes? ¿Mantenían los PJ relaciones personales previas unos con otros, o alguna autoridad mayor los ha reunido? ¿Tienen todos los miembros del grupo la misma relación unos con otros (¿son todos ellos hermanos? ¿Todos empleados del bann?)? ¿O se parece más el grupo a una red de diferentes tipos de relaciones (este es esposo de aquella mientras que este otro es el criado personal de aquel de allí)? Los héroes deben tener alguna razón para seguir trabajando juntos una aventura tras otra. Hay algunos motivos obvios y comunes que pueden funcionar en cualquier marco, pero si el marco que estás contemplando proporciona alguna opción especial o dispone de algún requisito insólito, ahora es cuando debes considerarlo.

TIPOS DE AVENTURAS

¿Serán en general las aventuras de los Personajes Jugadores misiones de buscar y destruir contra engendros tenebrosos y otras malévolas amenazas? ¿Aventuras militares en un sentido más convencional? ¿Viajes épicos que cruzan los reinos y los mares de Thedas? ¿Operaciones políticas? ¿Exploraciones de nuevas tierras extrañas? Deberías conocer y tener en cuenta las preferencias de los jugadores de tu grupo al considerar estas cuestiones. Puede que, mientras piensas en los tipos de aventuras que resultan más interesantes para tu grupo, descubras que sería mejor torcer tu marco de campaña en una dirección diferente a aquella por la que te sentías inclinado inicialmente. La etapa de planificación de la campaña es el mejor momento para llevar a cabo estos cambios. Una vez que los personajes hayan creado a sus PJ y su campaña esté en progreso, será más y más difícil realizar correcciones sobre el curso de esta.

MOTIVAR A LOS AVENTUREROS

¿Se embarcarán los Personajes Jugadores en sus aventuras siguiendo las órdenes de algún señor político o militar? ¿O se sentirán obligados por una combinación de sus

propias características heroicas enfrentadas a las maquinaciones de alguna tétrica mente maestra o las depredaciones de algún horrible villano? ¿Irán los héroes allí donde esté el dinero, o profesan lealtades más profundas? Saber a qué motivaciones para la aventura se apelará una y otra vez en la campaña te ayudará a evitar los períodos de tiempo muerto durante la partida, hasta el punto de que puedes dirigir a los jugadores para que creen personajes que tengan objetivos apropiados desde el principio.

Estos cuatro factores se proporcionan información mutuamente, y según vas tomando decisiones sobre algunos de ellos, puede que desees reexaminar tus elecciones anteriores.

Además de estos cuatro factores, también podrías dedicar un tiempo a pensar si el marco de tu naciente campaña tiene un final evidente. ¿Estás planeando una campaña con un arco (o varios), o una de final completamente abierto?

Finalmente, ten en cuenta que las campañas pueden cambiar su enfoque con el tiempo. Incluso si las cosas no te salen perfectas desde el principio, tendrás la oportunidad de afinar tu enfoque según vayan desarrollándose las aventuras del grupo.

DISEÑO DE ENCUENTROS

Las campañas están compuestas de aventuras, y las aventuras se componen a su vez de encuentros. El *Manual del DJ* de la Caja Básica de *Dragon Age* dedica algo de tiempo, en la página 4, a tratar el modo de dividir el esquema de una aventura en encuentros y a la manera de clasificar estos por tipo (combate, exploración o interpretación).

Las tres secciones siguientes exploran cada uno de estos tipos de encuentro en mayor detalle a fin de proporcionarte una perspectiva más amplia y un conjunto de herramientas mejor surtido para crear encuentros de los tres tipos. Estas secciones también sugieren consejos y trucos que puedes emplear durante sus sesiones de juego para mantener la emoción y el desafío de estos tres tipos, y para modular el tono emocional de la aventura de un encuentro a otro (e incluso de un asalto a otro o de un desafío al siguiente) a fin de mantener el nivel de excitación de todo el mundo justo donde quieras. Sin embargo, antes de tratar los tipos de encuentro, aquí tienes varios consejos generales que tratan sobre los objetivos y obstáculos en todos los tipos de encuentros, así como de la dimensión moral de crearlos y dirigirlos.

CONSEJOS GENERALES PARA ENCUENTROS

En todos los tipos de encuentro, lo primero y más importante que ha de determinarse o comprenderse es cuál es el objetivo de los héroes en un encuentro dado. ¿Qué es lo que los héroes intentan conseguir?

OBJETIVOS DE EJEMPLO

- Obtener acceso a una ubicación de vital importancia.
- Garantizar la cooperación de un noble importante que dispone de herramientas que los PJ necesitan.
- Determinar dónde fue visto por última vez el individuo al que buscan los PJ.
- Evitar que un enemigo mortal siga atormentando a los PJ.
- Disuadir a los aliados de un enemigo de oponerse a los PJ.
- Extraer los secretos contenidos en una biblioteca de saber antiguo.

Conociendo el objetivo, puedes determinar lo que se interpone en el camino de los héroes; su *obstáculo* (u *obstáculos*). A veces, el objetivo sugiere o determina directamente los obstáculos.

OBSTÁCULOS DE EJEMPLO

- Una banda de hurlocks y genlocks que monta guardia en la ubicación de vital importancia.
- Los funcionarios y centinelas que defienden con gran celo el tiempo y la atención de su noble señor.
- La lluvia que ha estado cayendo la pasada semana, que confunde los rastros de todos aquellos que han atravesado la región.
- El poderío físico, por no mencionar el carácter tenaz, del enemigo mortal de los héroes.
- La antigua alianza entre los enemigos de los héroes y el grupo neutral que estos quieren que los deje en paz.
- La desorganización y el ruinoso estado físico de la antigua biblioteca, y el sinfín de alfabetos extraños y extranjeros en los que se ha registrado su información.

A veces tendrás una idea sobre los obstáculos de un encuentro antes de comprender o anotar, en términos concretos, los objetivos de dicho encuentro. Esto puede estar bien en algunos casos, pero también puede ser una señal de peligro que indique que estás creando un problema sin un propósito. Tales encuentros están equivocados en que poseen tareas intrincadas que pretiendes que los PJ realicen, como enemigos contra los que luchar, PNJ con los que parlamentar o zonas que investigar, a las que les falta un motivo convincente que explique su necesidad.

Por ejemplo, podrías tener en mente un encuentro en el que los héroes se enfrentarán a bandidos mientras ambos bandos galopan a caballo a través de un desfiladero traicionero. Un combate así podría ser realmente emocionante. Pero a menos que los héroes o los bandidos se sientan impulsados a perseguir al otro grupo para lograr sus objetivos, ¿por qué iban a hacerlo? Como ejemplo de interpretación, puede que quieras incluir en tu campaña a un PNJ fascinante cuya historia previa sea un triunfo de la determinación sobre la desgracia, y que habla con un acento realmente asombroso que has estado perfeccionando

durante semanas. No obstante, si convencer a ese PNJ de que haga algo (o de que deje de hacerlo) no es importante para los objetivos generales de los Personajes Jugadores, ¿por qué iban a hablar con ese PNJ para empezar? Como ejemplo de exploración, podrías bosquejar con todo lujo de detalles las ruinas de una antigua fortaleza e incluir en tus anotaciones toda clase de trivialidades acerca de sus diversas regiones y del uso que se les ha dado durante el curso de las eras. Pero si los héroes no necesitan registrar todo el lugar o comprender tu historia primorosamente elaborada para tener éxito en alguna ambición vital, puede que te hayas divertido pero también habrás creado un montón de trasfondo que los jugadores nunca descubrirán.

Para evitar estos problemas, pregúntate, y sé brutalmente honesto, si los héroes podrían alcanzar los objetivos de la aventura con la misma facilidad ignorando el encuentro o evitándolo de alguna manera evidente. Si los héroes pueden vadear el río diez minutos corriente arriba con la misma facilidad con que podrían cruzar el puente del rey, los corruptos recaudadores de peajes del puente no supondrán un gran obstáculo. Si los PJ pueden comprar una mula en el próximo establo con la misma facilidad que en el que regenta el porfiado mercader, las dificultades interpuestas por el vendedor en cuestión son más o menos irrelevantes.

Para solucionar los problemas de los encuentros cuyos desafíos están desvinculados de los objetivos de los héroes, piensa el modo en que puedes orientar los pasos intermedios que conducen al objetivo de la aventura de modo que los obstáculos que tengas en mente deban ser superados sin remedio para que los héroes lo alcancen. Tal vez el río no puede ser vadeadado en leguas a ambos lados del camino, o quizás los recaudadores de peajes tienen aliados entre la población local que los alertan siempre que ven viajeros intentando evitar pagar el peaje. Quizás las contrapartidas del mercader complicado solo tienen animales inapropiados a la venta o todos los comerciantes locales están confabulados para fijar los precios.

A veces, vincular los obstáculos que tienes en mente a objetivos relevantes es sencillo y en ocasiones es imposible. En el último caso, es mejor darse cuenta del problema lo antes posible y simplemente te deshagas del encuentro.

Cuando establezcas los objetivos de un encuentro, ten esto en cuenta: aunque tú debes entender los objetivos de los PJ, los jugadores no tienen por qué comprenderlos necesariamente desde el comienzo de la escena. Aunque al final debe quedarles claro a los jugadores que no van a ser capaces de llegar a su destino sin pagar el peaje o convencer a los recaudadores de que los dejen pasar sin pagar, no hay problema en que los héroes solo lo descubran a medida que exploran otras opciones y ven cómo se van cerrando una a una. De hecho, puedes aumentar el interés de muchos encuentros a base de oscurecer intencionadamente los objetivos de los héroes o incluso confundiéndolos activamente a los jugadores al inicio del encuentro para después permitirles percibir lo que deben hacer en realidad solo a medida que el encuentro se va desarrollando.



DECISIONES MORALES

Parte del oscuro acercamiento de *Dragon Age* a la fantasía gira en torno a presentar decisiones morales a los Personajes Jugadores. Las decisiones morales pueden incorporarse a cualquier clase de encuentro; no son exclusivas de los encuentros de combate, interpretación o exploración.

Para cada encuentro que crees, piensa en el modo de lograr que las alternativas de los héroes sean exigentes haciendo que todas las opciones sean peligrosas o ingratis, o asociando resultados desagradables incluso al bien más evidente.

Aquí hay algunas decisiones morales de ejemplo que te ayudarán a pensar en la dirección correcta:

- Los enemigos amenazan a dos PNJ igualmente lastimosos. Disponiendo del tiempo justo para salvar a una sola de las dos víctimas, ¿a cuál elegirán los héroes?
- A fin de garantizar la ayuda de un señor del crimen local, los héroes deben cometer un delito. ¿Aceptarán?
- El único modo de atraer a los espíritus que tienen la información que los Personajes Jugadores necesitan es ofrecerles un sacrificio de sangre. ¿Matarán los héroes a un inocente a cambio del conocimiento que deben alcanzar?

- Los héroes son atacados por no combatientes que se encuentran bajo la dominación mental de fuerzas malignas. ¿Se esforzarán los PJ por evitar matar a estos luchadores accidentales?
- Para convencer a un bann de su valía, los PJ deben repudiar públicamente algo o a alguien que aprecian. ¿Hasta dónde llegarán en contra de sus profundas creencias por la conveniencia del momento?
- Un antiguo pergamo está tan deteriorado que leerlo lo destruirá, pero los PJ necesitan con urgencia cierto fragmento de información que se halla contenido en él. ¿Destruirán una gran fuente de conocimiento por tan solo unas migajas?

Las decisiones morales que funcionan mejor en *Dragon Age* son aquellas que requieren que los jugadores elijan el mal menor u opten por el bien que presente el efecto colateral menos odioso. Y aquí, la palabra clave es *decisión*. Tan a menudo como puedas, evita que los dados de los jugadores te digan si se supera algún mal o si se consigue hacer algún bien. En vez de eso, obliga a los héroes a tomar una verdadera decisión para ir en una u otra dirección.

ENCUENTROS DE COMBATE

Los encuentros de combate son los más desafiantes de crear en *Dragon Age* por dos razones. En primer lugar, los encuentros de combate tienen a menudo mayores consecuencias que los otros tipos de encuentro. ¡Los héroes pueden morir! Pero en segundo lugar, el combate es con diferencia el aspecto mecánico más complicado del juego, y sus diversas partes en movimiento pueden ser difíciles de comprender a simple vista. Por supuesto, estos dos factores también contribuyen a la diversión del juego. Pocas veces los jugadores se lo pasan mejor que cuando su vida está en juego, y a muchos les encanta la profundidad mecánica del combate y las distintas estrategias provenientes de ella.

Cuando crees encuentros de combate, recuerda las reglas generales de creación de encuentros, y piensa siempre en los objetivos y obstáculos del encuentro. De los tres tipos, los encuentros de combate son el tipo que con más probabilidad puede estar desprovisto de objetivos. Ten siempre en cuenta que si los combatientes enemigos no se interponen directamente en el camino de algo que los héroes quieran conseguir o alcanzar, el encuentro será básicamente opcional.

Introducir obstáculos en los encuentros de combate es fácil; serán los combatientes enemigos. Pero no pases por alto la posibilidad de crear encuentros de combate que se subdividan en desafíos adicionales. Añadir desafíos en el terreno de la batalla es una opción evidente que aporta miríadas de posibilidades a la mesa. El terreno puede interponerse en el camino de ciertas estrategias o ataques, o dar nueva vida a tácticas que de otro modo serían marginales. Piensa en tres dimensiones. ¿Qué posibilidades aportarían las grandes alturas o las sofocantes profundidades? Considera asimismo el estado del tiempo y el momento del día. Un combate nocturno es diferente de una pelea diurna. Luchar bajo la lluvia hace que los adoquines sean resbaladizos, y enarbolar una gran espada de metal en lo alto de una montaña durante una tormenta eléctrica podría resultar excepcionalmente arriesgado.

Los combates también son más interesantes si hay peligros (¡u oportunidades!) inusuales inherentes a determinadas estrategias. ¿Qué te parecerían una lucha que deba terminar antes de que lleguen los abrumadores refuerzos del enemigo, un combate que deba librarse en silencio para no despertar al dragón dormido, una batalla que haya de ganarse sin producir bajas en el enemigo, o un combate contra adversarios cuyos pellejos tienen valor mientras permanezcan intactos?

Si no consigues ofrecer y variar las complicaciones en los encuentros de combate, ello conducirá durante el curso de la campaña a una aburrida monotonía. Los jugadores llegarán a tener la sensación de que están luchando contra el mismo enemigo, con estadísticas algo diferentes, una y otra vez.

CÁLCULOS DE COMBATE

Objetivos y obstáculos aparte, también es importante ser capaz de comprender el impacto mecánico que un encuentro de combate ejerce sobre los héroes cuando estableces las estadísticas de los adversarios.

Hay tres ejes mecánicos que debes considerar: la frecuencia con la que esperas que un combatiente determinado acierte con sus golpes, la cantidad de daño que esperas que inflija con un impacto, y la cantidad de daño que puede encajar antes de morir.

El punto crítico de referencia para la frecuencia de impacto es fácil de comprender. Un combatiente acertará con sus golpes aproximadamente la mitad de las veces cuando su bonificación básica de ataque +10 esté más o menos a un punto de distancia del valor de Defensa de su adversario. A medida que aumenta la distancia entre estos dos factores, los impactos se vuelven cada vez más (o menos) probables. Es importante señalar que la distribución en forma de campana en los resultados de una tirada de 3d6 hace que las grandes diferencias entre los extremos del ataque y la Defensa de la ecuación sean cada vez más abrumadoras. Es decir, una diferencia de seis puntos es más del doble de mala que una diferencia de tres puntos.

La cantidad de daño que puedes esperar que un combatiente inflaja con un impacto es fácil de calcular dado un resultado promedio en un d6 de 3,5. Simplemente haz el cálculo para determinar el daño promedio de un tipo de ataque en particular; obviamente, este se basa en el arma del combatiente en vez de en su bonificación al ataque. Puede resultar útil hacer una media de estos promedios entre el grupo de héroes. No obstante, ten en cuenta que cuantos más factores promedies, más detalle perderás en el cálculo final.

La cantidad de daño que es probable que un combatiente inflaja por impacto es más útil cuando se considera como un porcentaje de la capacidad del enemigo de absorber el daño. Aunque puede resultar impresionante que un guerrero golpee a su enemigo por un asombroso total de 20 puntos de daño, le llevará mucho tiempo acabar con un enemigo que tenga 200 puntos de Salud.

Para tener en cuenta estos dos elementos, divide la Salud de un combatiente entre el daño promedio que su enemigo infligirá con un ataque exitoso. Esto te proporcionará la cantidad promedio de asaltos durante los que el primero puede aguantar ataques exitosos del segundo. En el ejemplo de arriba, serán diez asaltos (200 puntos de Salud \div 20 puntos de daño por impacto). Para que este cálculo sea verdaderamente útil, también debes tener en cuenta la probabilidad de ataques exitosos. En el caso de combatientes igualados, es decir, aquellos cuyos valores de ataque y Defensa, tal como se describe arriba, están próximos uno del otro, puedes multiplicar el número promedio de asaltos por dos para hallar la cantidad de asaltos que durará el combate, de media, antes de que el defensor sea derrotado.

A menos que seas un auténtico fanático de las matemáticas o un verdadero genio de las hojas de cálculo, no es probable que te diviertas mucho haciendo todos estos cálculos para cada PJ, cada enemigo y cada combinación entre los dos bandos para cada encuentro de combate que estés planeando. No hay problema. Es mucho más importante que comprendas los aspectos generales de las estadísticas que se comparan e combate para que puedas hacer estimaciones rápidas, asignar antagonistas que se encuentren dentro de los límites esperados, y seguir adelante.

El elemento que puede desbaratar los cálculos generales de combate es el valor de armadura. Dado que resta daño a todos y cada uno de los golpes exitosos, su efectividad durante el curso de un combate largo puede ser monumental. Los enemigos fuertemente protegidos con armaduras pueden ser prácticamente imposibles de despachar, y lo mismo ocurre con los PJ. Este factor no es particularmente sencillo de reflejar en los cálculos simples. En vez de eso, es algo a lo que hay que permanecer atento tanto en los PJ como en sus enemigos, y que hay que tener en cuenta cuando los valores de armadura se aproximan o superan la mitad del promedio de daño por impacto de cualquier combatiente. Puedes hacer que cualquier encuentro de combate sea significativamente más difícil aumentando los valores de armadura de los antagonistas, y puedes permitir que los PJ sean bastante más efectivos en combate haciendo que las armaduras buenas se encuentren ampliamente disponibles en tu campaña.

Como punto de partida para crear un determinado encuentro de combate, supón que los combatientes enemigos son aproximadamente idénticos a los PJ en términos de valores de ataque, valores de Defensa, Salud, valores de armadura y número. Los héroes ganarán un combate similar la mitad de las veces. No obstante, es probable que quieras que los héroes triunfen con mayor frecuencia; de lo contrario, los jugadores acabarán teniendo que crear nuevos personajes, de media, ¡cada dos encuentros! Así, es bueno empezar quitando algunos puntos de los valores de ataque de los antagonistas y restar una o dos veces el promedio de daño de los PJ de los puntos de Salud de cada uno de ellos. Esto tuerce el combate sólidamente a favor de los héroes y proporciona un punto de referencia desde el que personalizar el combate.

A continuación, empieza a tener en consideración el tipo de combate que deseas para este encuentro en particular. Si estás buscando la sensación de ser pocos contra muchos, resta uno o dos puntos más del valor de ataque de cada enemigo, reduce su Salud otra vez en una o dos veces el promedio de daño por impacto de los PJ, y dobla la cantidad de enemigos. Por otro lado, si estás interesado en un combate en el que un poderoso enemigo se enfrenta en solitario a los héroes, aumenta los valores de ataque del adversario hasta una cantidad de tres a cinco puntos por encima del promedio de los valores de ataque de los PJ, dobla o triplica sus puntos de Salud y considera darle un valor de armadura que anule la mitad o casi todo el promedio de daño por impacto de los héroes.

Lo más importante que debes hacer una vez que has llegado a una estimación aproximada de las estadísticas de combate de los adversarios es hacer una pequeña prueba real. Puede que descubras que has creado sin saberlo un oponente al que solo uno de los PJ puede dañar con probabilidades matemáticamente significativas. Nuevamente, las estimaciones son suficientes; no es necesario echar mano de la calculadora.

Para los encuentros en los que el objetivo es diferente de limitarse a despachar al enemigo, ten eso en cuenta cuando hagas tu prueba. En una batalla a la carrera, tómate un momento para pensar en los valores de movimiento relativos. Para las batallas que impliquen combate a

distancia, asegúrate de que los atacantes a distancia dispondan de armas que puedan disparar lo bastante lejos. Y así sucesivamente.

SALSA ESPECIAL

No malinterpretes el discurso sobre la profundidad matemática de la sección anterior como una sugerencia de que deberías dedicar la mayor parte del tiempo que empleas para crear un encuentro de combate calculando estadísticas en un trozo de papel, porque lo cierto es que los niveles de descenso de Salud golpe a golpe no son lo que hace que los encuentros de combate sean memorables.

Recuerda, y no olvides, los evocadores obstáculos y objetivos que diseñaste cuando empezaste a diseñar el encuentro. A continuación, refléjalos mecánicamente en las estadísticas de los enemigos o en los modificadores especiales que se aplicarán en el transcurso de la lucha.

Un combate en la niebla, con su correspondiente penalización a las tiradas de ataque, tenderá a prolongar la lucha. Si un combate largo no es lo que quieras, reduce aún más el número de enemigos o reduce uno o dos puntos sus valores de Defensa. Un combate al borde del cráter de un volcán en el que todos los combatientes sufren daño a causa del calor cada vez que actúan acortará la lucha. Si tienes la intención de presentar una batalla prolongada de proporciones épicas en un lugar así, proporciona formas de que los combatientes puedan evitar el daño recurrente gracias al pensamiento táctico inteligente; ¿tomando y reteniendo una ubicación protegida, tal vez?

La moral de los enemigos puede ser una manera clave de suavizar encuentros de combate que de otro modo serían difíciles. Los enemigos que es probable que se desbanden y corran al enfrentarse a una resistencia firme, o que deban hacer tiradas de Coraje o Moral según vayan sufriendo bajas, pueden ser superados con mayor facilidad que los enemigos que deben matarse del primero al último. También puedes crear oportunidades especiales para desmoralizar al enemigo en los encuentros de combate. Tal vez los piratas atacantes son especialmente proclives a entrar en pánico y regresar a su propio barco si se le prende fuego a este. Tal vez los elfos dalishanos pueden desesperar si alguna preciada reliquia que portan es destruida o si su amado líder es asesinado.

La idea básica es que siempre deberías volver a lo que hace que este combate en particular sea único y comprobar las mecánicas que inventes para reflejar dichos elementos. Estos dos pasos te servirán más que ningún otro para reportarte diversión y encuentros de combate efectivos. Cualquier agujero que quede casi siempre podrá cerrarse sobre la marcha aumentando, recortando o falseando estadísticas o tiradas de dado tras tu pantalla del DJ conforme la lucha progrese en la mesa de juego.

ENCUENTROS DE EXPLORACIÓN

Los encuentros de exploración son relativamente fáciles de crear. Tienen objetivos y obstáculos como los otros tipos de

encuentro. Sus objetivos son con frecuencia relativos a la información; los héroes deben descubrir algún fragmento de información o encontrar algún objeto de vital importancia para continuar con la aventura. Tal vez deban averiguar quién escribió una carta incriminatoria, descubrir el rastro de exploradores enemigos que están reconociendo las tierras de su señor, o descubrir el escondite de un antiguo alijo de armas. Los obstáculos en un encuentro de exploración implican típicamente al motivo por el que la información vital está oculta o resulta difícil de obtener de algún otro modo. La falta de acceso a muestras manuscritas, una amplia zona que debe ser examinada o un grueso follaje son barreras obvias a los objetivos de ejemplo mencionados arriba.

Los objetivos de algunos encuentros de exploración son más amplios que los ejemplos proporcionados con anterioridad. En vez de descubrir alguna pista específica, podrían girar en torno a averiguar un montón de hechos relacionados que en conjunto dibujan una imagen mayor. Por ejemplo, un encuentro de exploración podría girar en torno a comprender la disposición del terreno sobre el que se librará alguna batalla futura o descubrir quiénes son los actores principales en el submundo local y qué los motiva.

El método a través del que se superan los obstáculos en un encuentro de exploración suele consistir en tiradas que los Personajes Jugadores deben realizar. Quizá una pista escondida deba ser encontrada mediante una tirada de **PERCEPCIÓN (BUSCAR)**, o un paso a través de las montañas deba descubrirse con una tirada de **ASTUCIA (CARTOGRAFÍA)**. Ten en cuenta que un encuentro de exploración que pueda superarse con éxito con una única tirada es un encuentro de muy poco peso. Tales asuntos sencillos quedan mejor incluidos en otro encuentro, o hinchados con complicaciones adicionales como un mayor número de tiradas a realizar, enigmas que deben resolverse antes de que pueda comprenderse la naturaleza de la tirada, u opciones que deben discutirse para determinar el mejor camino a seguir.

Los encuentros de exploración entrañan un frecuente y grave peligro que siempre deberías tener en cuenta mientras los creas: dado que los encuentros de exploración suelen tratar sobre el descubrimiento de pistas que deben hallarse a fin de seguir progresando en la aventura, cuando los crees siempre debes tener en consideración qué ocurrirá si los Personajes Jugadores no logran descubrir la pista. Resulta insatisfactorio (¡como mínimo!) que la aventura se detenga abruptamente debido a que todos los héroes fallen sus tiradas de **PERCEPCIÓN (BUSCAR)**.

Así, cada vez que crees un encuentro de exploración, preúntate qué ocurrirá si los PJ fallan la tirada crítica. Si el fracaso va a detener en seco la historia, probablemente la pista en cuestión no debería requerir una tirada para ser hallada para empezar, o la tirada debería volver a imaginarse de manera que el éxito ofrezca información privilegiada pero incluso un fracaso resulta en bastantes conocimientos para que los héroes sigan avanzando. O, para evitar completamente tales situaciones, crea encuentros de exploración que puedan dar lugar a oportunidades emocionantes si los héroes tienen éxito pero que no tengan sus correspondientes contrapartidas paralizadoras. Un encuentro de

exploración podría permitir que los PJ encontraran aliados en una batalla inminente, por ejemplo, sin que ello signifique que no vayan a aparecer de todas formas en la batalla si los dados no son propicios. Podría proporcionar a los héroes la oportunidad de enterarse de algún sencillo rumor que les dé una ventaja decisiva al negociar con un PNJ en un momento posterior, pero sin impedir que lleven a cabo esas negociaciones igualmente llegado el momento.

ENCUENTROS DE INTERPRETACIÓN

Al igual que los otros, los encuentros de interpretación sólidos giran en torno a objetivos y obstáculos interesantes.

Un objetivo común en los encuentros de interpretación es acumular información de PNJ que la conocen. El relativamente típico encuentro de presentación es el paradigma de este tipo; la versión más común presenta a un PNJ importante que contrata a los héroes o les ordena que lleven a cabo la gran tarea que constituye la aventura. Los encuentros de entrevista son otro subtipo común del encuentro de interpretación de acumular información, en el que los Personajes Jugadores deben obtener información de PNJ que pueden querer (o no) ocultar activamente los hechos que los héroes desean averiguar.

Los encuentros de persuasión son una clase separada de encuentro de interpretación. En estos, uno o varios PNJ deben ser convencidos para actuar, incluso si dicha actuación consiste únicamente en que los PNJ miren en otra dirección y no hagan nada.

Como los encuentros de combate, los encuentros de interpretación fallan a menudo al carecer de objetivos concretos que los héroes deben alcanzar. Un problema distinto pero relacionado con el anterior puede surgir cuando los objetivos de los Personajes Jugadores no se oponen a los intereses de los PNJ implicados. Por ejemplo, puede que descubras que has creado con dedicación una personalidad dolorosamente compleja para un PNJ solo para darte cuenta, cuando los héroes empiezan a conversar con él, que los PJ no necesitan nada de dicha interacción. Los jugadores seguirán avanzando rápidamente sin averiguar siquiera una fracción del detalle que tanto tiempo pasaste elaborando, simplemente porque no lo necesitan.

Los obstáculos en los encuentros de interpretación a menudo provienen de las actitudes, objetivos y rasgos del carácter de los PNJ implicados.

Los PNJ en los encuentros de interpretación de toda clase pueden ser amistosos, antagónicos o indiferentes hacia los héroes, o pueden tener actitudes mezcladas hacia los Personajes Jugadores dependiendo del asunto en cuestión. Un ejemplo de actitudes mezcladas podría ser un capitán de la guardia que desea que la ciudad permanezca a salvo, y que por consiguiente está dispuesto a ayudar a los PJ en cualquier asunto que contribuya a ello, pero que recientemente ha fracasado en secreto en cumplir su deber, y que por tanto intenta entorpecer las investigaciones que los PJ lleven a cabo sobre la cuestión de su fracaso.



Los PNJ con diferentes actitudes hacia los héroes en asuntos distintos son los personajes más interesantes que puedes presentar en tus aventuras. Las interacciones con ellos se convierten en campos de minas que al mismo tiempo incluyen la promesa de información vital o de ayuda, siempre que las cosas no vayan mal.

Los objetivos de los PNJ con los que los héroes deben interactuar son a menudo el obstáculo más importante de un encuentro de interpretación. Estos pueden coincidir con los objetivos de los Personajes Jugadores, hallarse en conflicto, recorrer un eje independiente, o una mezcla de las tres cosas. Al igual que la actitud de un PNJ hacia los héroes, los PNJ con objetivos mezclados son los participantes más interesantes y gratificantes de los encuentros de interpretación. Los encuentros de interpretación que presenten PNJ con obstáculos que solo se oponen directamente a los Personajes Jugadores suelen fracasar dramáticamente como encuentros de interpretación, porque nada de lo que los héroes puedan decir convencerá al PNJ de cambiar de opinión, y sin nada en común, no hay lugar para la negociación. En ocasiones tales encuentros degeneran en violencia cuando los jugadores se frustran por su falta de progreso, lo que puede provocar que una situación se vuelva trágica, ridícula, o ambas cosas. ¿Recurrirían realmente unos héroes dignos de ser llamados así al asesinato contra un zapatero obstinado? Claro que no. Es una bajeza para ellos, resulta cómico sin pretenderlo y daña la verosimilitud del mundo.

A veces, el mero hecho de averiguar los objetivos de un PNJ puede suponer un desafío de interpretación para los héroes. Si la meta de un PNJ es minar a un rival en completo secreto, hasta los Personajes Jugadores que pudieran unirse encantados al sabotaje tendrán que descubrir que tienen intereses comunes con el PNJ antes de poder unir fuerzas.

Los obstáculos basados en los rasgos de carácter de los PNJ pueden ser interesantes y en ocasiones incluso memorables, pero normalmente constituyen el tipo de complicación menos efectivo en los encuentros de interpretación. Los ejemplos de obstáculos basados en rasgos podrían incluir PNJ borrachos, megalomaníacos, beligerantes, callados, locos, apestosos, lujuriosos... La lista podría extenderse hasta el infinito. La razón por la que los rasgos del carácter son menos efectivos que otros obstáculos es que raramente hay nada que hacer al respecto una vez que han sido presentados. En cuanto los personajes averigüen que el informante es un racista contra los elfos, sus estrategias para tratar con el PNJ son evidentes (dejar al PJ elfo en la posada), y sus posibilidades de persuadir al informante de que abandone sus odiosas creencias son nulas. Ello no implica que los PNJ que crees no deban tener rasgos de carácter interesantes, y a veces complicados. Tan solo ten presente que estos rasgos raras veces son efectivos como único obstáculo, o ni siquiera como el principal, en un encuentro de interpretación.

Los mejores encuentros de interpretación suponen un rico tapiz de actitudes, objetivos y rasgos que apuntan cada uno a direcciones distintas. Los PNJ antagonistas que quieren las mismas cosas que los héroes, PNJ física o socialmente atractivos con metas odiosas, PNJ verdaderamente confusos que no saben qué pensar y cuya opinión cambia como el viento... estos son muy pocos ejemplos de la multitud de posibilidades interesantes que puedes crear en los encuentros de interpretación.

Los encuentros con PNJ amistosos son los que más pueden beneficiarse de objetivos secundarios de los PNJ en conflicto con lo que quieren los PJ, o de la incorporación de hábitos personales odiosos. Sin esta clase de obstáculos que proporcionen textura, los encuentros con PNJ amistosos se vuelven predecibles y aburridos.

Más allá de los tres tipos principales de obstáculos discutidos previamente, a veces los obstáculos clave de los encuentros de interpretación implican la propia iniciativa o astucia de los jugadores, o la falta de cualquiera de ellas. En los encuentros tipo presentación, por ejemplo, puede haber hechos sobre la tarea a realizar, la disposición del terreno o los antagonistas que el PNJ que da la información podría conocer y estaría encantado de compartir solo si los Personajes Jugadores pensaran en preguntarle. A veces puedes notar que los jugadores se están olvidando de formular alguna pregunta de vital importancia, incluso cuando sea una pregunta obvia. Esto se convierte en un "problema de calzones". Los jugadores no te informan de que sus personajes se han puesto los calzones esa mañana, pero aun así, se asume que todos los héroes los llevan. Por la misma razón, si los jugadores no le preguntan explícitamente a su patrón la mejor ruta hacia el lugar por el que se les paga para ir, no es justo asumir que realmente son tan estúpidos como para creer que no necesitan saber cómo llegar hasta allí. En caso de duda, puedes preguntar a los jugadores para aclararte: "¿Pretendíais cogerle un mapa al bann o planeabais preguntarle a alguna otra persona sobre la mejor ruta?"

Ten en cuenta que los encuentros de interpretación diseñados para proporcionar pistas que resultan necesarias para que una aventura continúe pueden sufrir los mismos problemas desestabilizadores que se han tratado sobre los encuentros de exploración en la sección anterior. Estos problemas se solucionan de la misma manera en los encuentros de interpretación que en los de exploración.

Una última cosa a la que estar atento cuando crees y dirijas encuentros de interpretación es la asignación correcta de tiradas. En general, deberías asegurarte de que el uso que los jugadores hacen de las tiradas para persuadir, engañar, seducir o influenciar de cualquier otro modo a los PNJ en los encuentros de interpretación se corresponde apropiadamente con el método que realmente han seguido en su interpretación. No deberías permitir que los PJ intimiden despiadadamente a un informante y que después hagan una tirada de COMUNICACIÓN (PERSUASIÓN) para sonsacarle

INTERPRETAR Y TIRAR DADOS

Un aspecto fundamental de la experiencia completa de jugar a rol es la diferencia entre los atributos de un jugador y los del héroe que este crea dentro del mundo de *Dragon Age*. No le pedirías a un jugador que se levantara de la silla y luchara contra ti a fin de determinar si su personaje triunfa en batalla contra un genlock. Es una locura (y es peligroso!). Por la misma razón, algunos jugadores de rol creen que es una tontería limitar las capacidades interpersonales de un personaje con pico de oro a aquellas que posee su jugador. Por otro lado, un juego de rol es en el fondo un ejercicio verbal, y reducir las interacciones en el mundo basadas en personajes a nada más que valores de estadísticas y tiradas de dados privaría a tu partida de un montón de diversión.

Cuando dirijas un encuentro de interpretación, siempre debes andar por la línea que hay entre permitir a los jugadores la diversión de interpretar directamente su papel, diciendo lo que dicen sus personajes, y asegurarte de que los resultados de dichas interacciones reflejan los atributos y capacidades que describen a sus Personajes Jugadores de un modo razonable.

Por regla general, asume que un determinado PJ es aproximadamente tan persuasivo, seductor o engañoso (por ejemplo) como su jugador lo interprete, pero pide tiradas de COMUNICACIÓN (ENGAÑO, PERSUASIÓN o SEDUCCIÓN) siempre que la diferencia entre la interpretación y las estadísticas afecte la suspensión de credibilidad del grupo. Es decir, cuando Urbald el Profundamente Feo le tire los tejos a esa linda moza de taberna, hará falta una tirada con más frecuencia que menos, independientemente de la clase de donjuán que sea su jugador en el mundo real.

Ten en cuenta que si enfatizas la interpretación o las tiradas de dados, dicha dicotomía es una cuestión de preferencias firmemente defendidas y en ocasiones polarizadoras entre los aficionados de los juegos de rol. En caso de duda, una conversación honesta y adulta entre los jugadores de tu partida puede airear estas diferencias de perspectiva y garantizar que todos se divierten.

sutilmente la información. Las tiradas interpersonales se utilizan mejor para medir el éxito o fracaso de algún intento de coerción, plan de atracción u otras interacciones ya interpretadas. El jugador presenta sus mejores argumentos y después la tirada de dados te ayuda a decidir exactamente lo que piensa el PNJ y de qué manera responde. Consulta el recuadro **Interpretar y tirar dados** para ver un tratamiento en mayor profundidad de este tema que en ocasiones resulta polémico.

CAPÍTULO 3

ADVERSARIOS

A medida que los aventureros de *Dragon Age* progresan en niveles y habilidad, se enfrentan a adversarios progresivamente más poderosos y peligrosos. Este capítulo expande el material que se encuentra en el Capítulo 3 del *Manual del DJ* de la Caja Básica, proporcionándote adversarios adicionales para que desafíen y se enfrenten a los Personajes Jugadores.

Al igual que en la Caja Básica, los adversarios se presentan en un formato estandarizado consistente en una descripción textual y un bloque de estadísticas. También como en la Caja Básica, las estadísticas presentadas son el punto de referencia para un adversario de ese tipo. Siéntete libre de modificarlas para proporcionar un desafío diferente o adicional a los héroes. Las pautas para los adversarios de elite y heroicos de la Caja Básica siguen aplicándose, pero ahora puedes utilizar las siguientes para crear adversarios épicos:

- **ÉPICO:** Para crear a un adversario que sea extremadamente potente, suma 3 puntos a un atributo, 2 puntos a otros dos cualesquiera y 1 punto a otros tres.

Añade cinco concentraciones, aumenta la Salud del adversario en 20 puntos e incrementa su valor de armadura en 3. También puedes añadir tres rangos a talentos nuevos o ya existentes.

ACECHADOR DE LAS PROFUNDIDADES

Extraños habitantes de los Caminos de las Profundidades, los acechadores de las profundidades son pequeñas criaturas reptilianas que corren sobre poderosas patas traseras y emplean colas extendidas para ayudarse a mantener el equilibrio. Sus cabezas terminan en bocas fruncidas, parecidas a las de las lampreas, rodeadas de dientes afilados. Los tezpadam, que es como los llaman los enanos, corren o saltan con rapidez hacia su presa, y son capaces de escupir veneno ácido o paralizador. Típicamente, los acechadores cazan en pequeñas manadas e intentan dar caza a las presas rezagadas y solitarias de los Caminos de las Profundidades.

Elevamos plegarias al Hacedor y desviamos toda la magia que pudimos, pero según combatíamos, la criatura luchaba con mayor fuerza. Vi caer a mis camaradas, abrasados por el cielo llameante o aplastados por los escombros. La monstruosa criatura, que tenía el aspecto de un demonio vistiendo a un hombre como si fuera un retorcido traje de piel, me miró y sonrió.

– Transcrito de un relato narrado por un antiguo templario en Cumberland, 8:84 de la Bendita

ACECHADOR DE LAS PROFUNDIDADES

ATRIBUTOS (CONCENTRACIONES)			
ASTUCIA	-1		
COMUNICACIÓN	-1		
CONSTITUCIÓN (CORRER)	2		
DESTREZA (INICIATIVA, MORDISCO, SIGILO)	5		
FUERZA (SALTAR)	1		
MAGIA	2		
PERCEPCIÓN (OÍR, RASTREAR)	3		
VOLUNTAD	0		
VALORES DE COMBATE			
VELOCIDAD	SALUD	DEFENSA	ARMADURA
15	12	15	1
ATAQUES			
ARMA	ATAQUE	DAÑO	
GARRAS	+3	1D6+3	
MORDISCO	+7	1D6+1	
APTITUDES			

PROEZAS PREDILECTAS: Atravesar armadura, Hostigar, Tácticas de manada.

ESCUPITAJO: Un acechador de las profundidades puede escupir un veneno ácido o paralizador a una distancia máxima de 6 metros. El veneno ácido infinge 1d6 puntos de daño penetrante cada asalto durante tres asaltos, o hasta que se lave mediante el uso de una acción mayor y un agente apropiado, como agua. El veneno paralizador reduce a la mitad la Velocidad del objetivo hasta que este realice una tirada de CONSTITUCIÓN (VIGOR) con NO 13, lo cual puede intentar cada uno de sus turnos. Cada acechador de las profundidades posee veneno de un tipo u otro, no de ambos. Si el DJ lo desea, en vez de establecer las capacidades de cada individuo, puede utilizarse una tirada de dado para determinarlas cuando sea necesario saberlo (1-3: ácido, 4-6: paralizador).

PELLEJO DURO: El pellejo similar al cuero de un acechador de las profundidades le confiere un valor de armadura de 1.

TÁCTICAS DE MANADA: Cuando forma parte de un grupo, un acechador de las profundidades puede llevar a cabo una proeza especial de Tácticas de manada por 2 PP, que permite a otro acechador de las profundidades que esté lo bastante cerca del mismo objetivo atacarlo inmediatamente como una acción gratuita.

APARICIONES ENANAS

En las historias enanas de derrumbamientos de túneles y minas, un tema frecuente es el sonido de golpeteo proveniente del otro lado del derrumbamiento, a menudo mucho tiempo después de que los mineros enterrados hayan perecido sin lugar a dudas. Estos son los golpes de las apariciones enanas, los espíritus sin descanso de enanos, normalmente mineros, perdidos en las profundidades, con su obra inacabada, incapaces de descansar.

APARICIONES ENANAS

ATRIBUTOS (CONCENTRACIONES)			
ASTUCIA	0		
COMUNICACIÓN (ENGAÑO)	0		
CONSTITUCIÓN (VIGOR)	4		
DESTREZA (PELEA)	2		
FUERZA (ARMAS CONTUNDENTES, HACHAS)	3		
MAGIA	0		
PERCEPCIÓN	1		
VOLUNTAD (MORAL)	2		
VALORES DE COMBATE			
VELOCIDAD	SALUD	DEFENSA	ARMADURA
12	25	11	0
ATAQUES			
ARMA	ATAQUE	DAÑO	
MARTILLO O PICO	+5	1D6+6	
APTITUDES			

PROEZAS PREDILECTAS: Derribo, Hostigar.

ESPECTRAL: Las apariciones enanas son seres espirituales, inmunes en gran medida al daño físico. La magia y las armas mágicas los afectan con normalidad. Un atacante también puede llevar a cabo una proeza especial de Ataque espectral por 3 PP cuando ataque a una aparición enana, lo que permite que un ataque normal infliga su daño típico, con la salvedad de que el atributo empleado para calcular el daño es Magia.

A menudo, se culpa a las apariciones enanas de atraer a los despistados a zonas peligrosas: túneles que se desmoronan, pozos de mina con aire nocivo, o bordes de simas y barrancos. Algunos oyen los golpes de sus picos y martillos espirituales resonando débilmente en los túneles y cuevas de los Caminos de las Profundidades, o escuchan voces susurrantes que los animan a avanzar hacia una desgracia segura.

Si sus intentos de atraer a las víctimas a su muerte fracasan, las apariciones enanas enloquecen de rabia, manifestándose como demacrados enanos espirituales que blanden herramientas de minería mientras gimen o chillan con furia.

BERESKARN

Los bereskarn son osos corrompidos, de naturaleza similar a la de los lobos aberrantes y otros necrófagos. Tienen el aspecto de osos descomunales con espinas óseas que sobresalen de su pelaje y que brillan de sangre. La sangre que mana constantemente de estas heridas empapa y enmaraña su pelaje, lo que le confiere una apariencia terrorífica y repulsiva y un olor nauseabundo.

Los bereskarn son criaturas perezosas cuando se las deja en paz, pero son feroces e incansables cuando atacan. A menudo son encolerizados y empujados a la batalla por otros engendros tenebrosos.

BERESKARN

ATRIBUTOS (CONCENTRACIONES)			
ASTUCIA	-2		
COMUNICACIÓN	-2		
CONSTITUCIÓN (CORRER)	7		
DESTREZA (MORDISCO)	3		
FUERZA (FORTALEZA, GARRAS, INTIMIDACIÓN)	7		
MAGIA	-1		
PERCEPCIÓN (OLFATO, RASTREAR)	3		
VOLUNTAD (CORAJE)	2		
VALORES DE COMBATE			
VELOCIDAD	SALUD	DEFENSA	ARMADURA
13	70	13	4
ATAQUES			
ARMA	ATAQUE	DAÑO	
GARRAS	+9	2D6+7	
MORDISCO	+5	1D6+7	
APTITUDES			

PROEZAS PREDILECTAS: Dentellada, Derribo (1 PP), Rugido atronador.

DENTELLADA: Si el bereskarn utiliza con éxito un ataque de Garras, puede realizar otro ataque de Dentellada inmediatamente después como una proeza de 2 PP. Este ataque es un Mordisco que debe efectuarse contra el mismo objetivo del ataque original de garras, y si se sacan dobles en la tirada no genera más puntos de Proeza.

PELLEJO DURO: Las protuberancias óseas de un bereskarn le confieren a la criatura un valor de armadura de 4.

RUGIDO ATRONADOR: Un bereskarn puede efectuar una proeza especial de rugido atronador por 3 PP. Todos los que lo oigan deben realizar una tirada de VOLUNTAD (CORAJE o DISCIPLINA) con NO 10 o serán incapaces de atacar al bereskarn hasta el final del siguiente asalto, aunque podrán defendérse con normalidad mientras tanto.

CHILLIDO

Estos engendros tenebrosos demacrados y animalescos son a veces conocidos como sharlocks, pero la mayoría los llaman "chillidos" debido a sus agudos gritos aullantes. Asesinos engendros tenebrosos nacidos de madres de la camada de origen élfico, los chillidos prefieren aproximarse a sus víctimas al abrigo de la oscuridad, utilizando sus resonantes

Los que quisieron apoderarse
del Cielo por la fuerza, lo destruyeron. Lo que fuera
áureo y puro tornóse negro.
Los que fueran señores de los magos,
los más brillantes de su era,
ya no fueron hombres, sino monstruos.

– De Threnodies, 12:1.

CHILLIDO

ENGENDRO TENEBROSO

ATRIBUTOS (CONCENTRACIONES)	
ASTUCIA	2
COMUNICACIÓN	0
CONSTITUCIÓN (CORRER)	1
DESTREZA (HOJAS LIGERAS, INICIATIVA, SIGILO)	5
FUERZA	2
MAGIA	2
PERCEPCIÓN (OÍR, RASTREAR)	3
VOLUNTAD	1
VALORES DE COMBATE	

VELOCIDAD	SALUD	DEFENSA	ARMADURA
16	35	15	3
ATAQUES		DAÑO	
ARMA		ATAQUE	
CUCHILLA DE BRAZO		+7	
APTITUDES		VENENO	

PROEZAS PREDILECTAS: Ataque relámpago (2 PP), Veneno (2+ PP).

CHILLIDO: Los gritos y gemidos que son origen del nombre del chillido requieren una acción menor, y obligan a cualquiera que los oiga a superar una tirada de VOLUNTAD (CORAJE) con NO 11 o sufrir una penalización de -1 a las tiradas de ataque y a la Defensa hasta el final del encuentro. Estos efectos no son acumulables.

FRENÉSÍ: Los chillidos pueden llevar a cabo la proeza de Ataque relámpago por solo 2 PP.

PELLEJO DURO: Los chillidos tienen un valor de armadura de 3.

VENENO: Como proeza especial por 2 o más PP, un chillido puede envenenar al objetivo de un ataque de cuchilla que infila al menos 1 punto de daño. Al ser envenenada, la víctima debe superar una tirada de CONSTITUCIÓN (VIGOR) con NO 13 al comienzo de cada uno de sus turnos o sufrirá 1d6+2 puntos de daño penetrante ese turno. Esto dura un número de asaltos igual a la cantidad de puntos de Proeza gastados.

GRUPOS DE ARMAS: Hojas ligeras.

aullidos para enervar y aterrorizar a su presa antes de atacar. Son rápidos y mortíferos, capaces de usar las hojas aserradas montadas en sus brazos para hacer trizas a sus enemigos. Los chillidos son conocidos por usar veneno destilado a partir de su propia sangre corrompida en sus cuchillas.

DRACO

Los dracos son dracónidos macho ya maduros. A diferencia de las hembras, que siguen creciendo hasta transformarse en los dragones alados de las leyendas, a los machos solo les crecen protuberancias vestigiales allí donde las hembras desarrollan alas, y por lo demás dejan de crecer. Los dracos maduros buscan las guaridas de las hembras adultas, uniéndose a sus harenes, defendiendo sus nidos y a sus pequeños, y cazando para ellas.

DRACO

ATRIBUTOS (CONCENTRACIONES)	
ASTUCIA	0
COMUNICACIÓN	0
CONSTITUCIÓN (CORRER)	5
DESTREZA (GOTA DE FUEGO, INICIATIVA)	5
FUERZA (GARRAS, SALTAR)	5
MAGIA	1
PERCEPCIÓN (VER, RASTREAR)	4
VOLUNTAD (CORAJE)	2

VALORES DE COMBATE			
VELOCIDAD	SALUD	DEFENSA	ARMADURA
16	55	15	5
ATAQUES			
ARMA	ATAQUE	DAÑO	
COLETAZO	+7	1D6+5	
GARRAS	+7	2D6+5	
GOTA DE FUEGO	+7	3D6	
MORDISCO	+7	2D6+5	

APTITUDES

PROEZAS PREDILECTAS: Atravesar armadura, Golpe con la cola (3 PP), Hurgar (2 PP).

GOLPE CON LA COLA: Un draco puede llevar a cabo las proezas Derribo y Golpe poderoso simultáneamente por 3 PP soltando un golpe fustigador con su cola.

GOTA DE FUEGO: Un draco puede escupir una gota de llamas como un ataque a distancia con un corto alcance de 6 metros y un largo alcance de 12. Por 2 PP, un draco puede extender las llamas para que cubran un área de 8 metros de diámetro centrada en el objetivo original. Los objetivos adicionales aparte del principal que estén dentro de esta área pueden realizar una tirada enfrentada de DESTREZA (ACROBACIA) contra DESTREZA (GOTA DE FUEGO) para sufrir únicamente la mitad del daño. El draco nunca recibe daño a causa de esta proeza, ni siquiera si está dentro del área en llamas.

HURGAR: Un draco puede llevar a cabo una proeza especial de Hurgar por 2 PP tras un ataque con éxito con sus garras. La criatura efectúa un ataque adicional hurgando con las garras en el mismo objetivo. Si se sacan dobles en el ataque de hurgamiento no se generan puntos de Proeza.

PELLEJO DURO: El pellejo escamoso de un draco le confiere un valor de armadura de 5.

RESISTENCIA AL FUEGO: Un draco no recibe daño de los ataques basados en fuego.

Los dracos luchan con garras afiladas y aplastantes mordiscos. Pueden escupir gotas de llamas e infligir golpes pulverizadores con sus colas.

Las escamas de draco forman una dura armadura natural, y sus pieles son valoradas para hacer armaduras altamente efectivas, descritas en mayor detalle en el CAPÍTULO 4: RECOMPENSAS.



EMISARIO GENLOCK

Los genlocks particularmente astutos cultivan su habilidad como hechiceros, principalmente con la magia de entropía. Sin embargo, generalmente los emisarios solo aparecen durante una Ruina, actuando para agrupar a los engendros tenebrosos y para llevar a cabo los planes más comprometidos o intrincados del archidemonio que se levanta.

No está claro el modo en que los emisarios genlocks, de los que se dice que descienden de madres de la camada de origen enano, son capaces de lanzar hechizos con tanta eficacia dada su resistencia natural a la magia, ni cómo pueden lanzarlos tan efectivamente a pesar de que la mayoría viste armadura. Algunos eruditos guardas grises postulan que la magia de los emisarios es lo bastante similar a la magia de sangre como para que estos puedan ignorar los efectos mitigantes de la magia que presentan las armaduras limitándose a rapiñar la fuerza vital de sus secuaces para alimentar su propio lanzamiento de hechizos.

EMISARIO HURLOCK

Un hurlock alfa especialmente astuto, en vez de convertirse en un temible guerrero, puede aprender las artes arcanas, convirtiéndose en un emisario. Los emisarios hurlocks están entre los engendros tenebrosos más temidos, no solo por sus poderes mágicos o sus dotes de mando sobre otros de su especie, sino también por su siniestra artería. A menudo son desplegados como

EMISARIO GENLOCK

ENGENDRO TENEBROSO

ATRIBUTOS (CONCENTRACIONES)			
ASTUCIA (SABER MILITAR)	1		
COMUNICACIÓN	1		
CONSTITUCIÓN (CORRER)	2		
DESTREZA (BASTONES, PELEA)	1		
FUERZA (HOJAS PESADAS, INTIMIDACIÓN)	3		
MAGIA (ENTROPÍA)	4		
PERCEPCIÓN (OLFATO)	2		
VOLUNTAD	2		
VALORES DE COMBATE			
VELOCIDAD	SALUD	DEFENSA	ARMADURA
6	50	11	4
ATAQUES			
ARMA	ATAQUE	DAÑO	
BÁCULO	+3	1D6+4	
ESPADA LARGA	+5	2D6+3	
APTITUDES			
POTENCIA MÁGICA: 14 (16 para magia de entropía) MANÁ: 60			
PROEZAS PREDILECTAS: Derribo, Golpe poderoso.			
HECHIZOS: Absorción de vida, Debilidad, Maldición de aflicción, Maldición de vulnerabilidad, Relámpago, Sacrificio de sangre, Sanar.			
HOSTIGAMIENTO TÁCTICO: Un emisario genlock puede desplazar 2 metros a otro engendro tenebroso que siga sus órdenes con una proeza de Hostigar (además de poder desplazarse él mismo o a su objetivo del modo habitual).			
RESISTENCIA A LA MAGIA: Un genlock obtiene una bonificación de +2 a las tiradas de atributo que deba realizar para resistir los efectos de hechizos y otros ataques mágicos.			
TALENTOS: Entrenamiento con armaduras (Experto), Magia de entropía (Experto), Mago de sangre (Experto).			
GRUPOS DE ARMAS: Bastones, Hojas pesadas, Pelea.			
EQUIPO			
ARMADURA DE CUERO PESADA, BÁCULO, ESPADA LARGA.			

defensores del archidemonio, para garantizar que los generales y otros secuaces del archidemonio no se desorganicen ni se distraigan.

Al igual que los emisarios genlocks, se cree que los emisarios hurlocks practican una magia similar a la magia de sangre, canalizando energía de sus secuaces hacia sus hechizos a fin de poder recibir los beneficios protectores de la armadura que normalmente obstaculizaría sus esfuerzos mágicos.

ENJAMBRE DE ESCARABAJOS DE CUEVA

Rapiñadores y carroñeros, los escarabajos de cueva (o "de roca"), de duro caparazón, individualmente son poco más que una molestia. Los enanos son incluso

EMISARIO HURLOCK ENGENDRO TENEBROSO

ATRIBUTOS (CONCENTRACIONES)			
ASTUCIA	4		
COMUNICACIÓN (LIDERAZGO)	2		
CONSTITUCIÓN (VIGOR)	3		
DESTREZA (PELEA)	2		
FUERZA (HOJAS PESADAS, INTIMIDACIÓN)	3		
MAGIA (ENTROPÍA)	4		
PERCEPCIÓN (OLFATO)	2		
VOLUNTAD (CORAJE, MORAL)	3		
VALORES DE COMBATE			
VELOCIDAD	SALUD	DEFENSA	ARMADURA
8	66	12	4
ATAQUES			
ARMA	ATAQUE	DAÑO	
ESPADA LARGA	+5	2D6+3	
LANZA ARCANA	+4	1D6+4	
APTITUDES			
POTENCIA MÁGICA: 14 (16 para magia de entropía) MANÁ: 92			
PROEZAS PREDILECTAS: Golpe doble, Golpe poderoso.			
HECHIZOS: Absorción de vida, Debilidad, Destrozar, Horror, Maldición de aflicción, Relámpago, Sanar.			
APTITUDES: Lanza arcaña (igual que la aptitud de mago de nivel 1 excepto que no se requiere bastón ni varita).			
TALENTOS: Entrenamiento con armaduras (Experto), Magia de entropía (Experto), Mago de sangre (Experto).			
GRUPOS DE ARMAS: Bastones, Hojas pesadas, Pelea.			
EQUIPO			
ARMADURA DE CUERO PESADA, BÁCULO, ESPADA LARGA.			

conocidos por asarlos y comérselos sin caparazón. Sin embargo, todo un enjambre de escarabajos de cueva, como un nido enfurecido, es capaz de devorar a un animal hasta los huesos en cuestión de minutos. Uno de estos enjambres no se detiene ante nada, y es capaz de moverse con rapidez por el suelo, las paredes o incluso el techo de un túnel en persecución de su presa.

ESPECTRO DE CENIZA

Un espectro de ceniza es una sombra especialmente poderosa (consulta el *Manual del DJ* de la Caja Básica, página 36), un espíritu sin descanso que ha cruzado al otro lado del Velo. Forma un cuerpo por sí mismo, casi siempre a partir de la ceniza de cadáveres quemados, aunque es capaz de utilizar el polvo, el hueso pulverizado, el moho o incluso la sangre. A pesar de las apariencias, el cuerpo de un espectro de ceniza es simplemente una creación, y el espíritu puede dispersarlo y reformarlo a voluntad. Así, dañar el cuerpo de un espectro de ceniza no lo afecta a él; el único modo de dañar permanentemente a una de estas criaturas es mediante la magia.

ENJAMBRE DE ESCARABAJOS DE CUEVA

ATRIBUTOS (CONCENTRACIONES)			
ASTUCIA	-1		
COMUNICACIÓN	-2		
CONSTITUCIÓN (CORRER)	3		
DESTREZA (GOTA DE FUEGO, INICIATIVA)	3		
FUERZA (GARRAS, SALTAR)	-1		
MAGIA	-1		
PERCEPCIÓN (VER, RASTREAR)	2		
VOLUNTAD (CORAJE)	0		
VALORES DE COMBATE			
VELOCIDAD	SALUD	DEFENSA	ARMADURA
12	25	11	0
ATAQUES			
ARMA	ATAQUE	DAÑO	
ENJAMBRE	+5	1D6 PENETRANTE	
APTITUDES			
PROEZAS PREDILECTAS: Atravesar armadura (1 PP), Derribo.			
ATAQUE DE ENJAMBRE: Un enjambre de escarabajos de cueva cubre un área de un diámetro aproximado de 3 metros, y puede atacar a todas las criaturas que estén dentro de dicha área o adyacentes a ella durante su turno con una única acción mayor.			
DEFENSA DE ENJAMBRE: Un enjambre de escarabajos de cueva solo recibe 1 punto de daño de cualquier clase de ataque que apunte a un único punto, con la excepción de que un Golpe poderoso inflige 2 puntos de daño y un Golpe letal 3 puntos. Solo los ataques de área o los ataques mágicos con un efecto amplio (como Descarga eléctrica, por ejemplo) infligen el daño completo al enjambre.			
RUGIDO ATRONADOR: Un bereskarn puede efectuar una proeza especial de rugido atronador por 3 PP. Todos los que lo oigan deben realizar una tirada de VOLUNTAD (CORAJE o DISCIPLINA) con NO 10 o serán incapaces de atacar al bereskarn hasta el final del siguiente asalto, aunque podrán defenderse con normalidad mientras tanto.			

Los espectros de ceniza son enemigos peligrosos, capaces de consumir la vida de las criaturas, marchitarlas con estallidos de llamas y envolverlas con tormentas de ceniza y escombros. También emplean su capacidad de dispersarse y reformarse para flanquear a sus enemigos y atacar por sorpresa.

Los espectros de ceniza moran en ruinas antiguas y en zonas montañosas. Según la leyenda, los primeros de su clase eran seguidores de Andraste que se sacrificaron en las llamas, del mismo modo en que pereció su profetisa, para poder custodiar la urna sagrada de sus cenizas por toda la eternidad.

GENLOCK ALFA

Los genlock alfa son los más fuertes, rápidos y astutos de su clase, abriendose camino violentamente hacia el

ESPECTRO DE CENIZA

ATRIBUTOS (CONCENTRACIONES)			
ASTUCIA	1		
COMUNICACIÓN	-2		
CONSTITUCIÓN	0		
DESTREZA (ESTALLIDO DE LLAMAS, SIGILO, TOQUE DE CONSUNCIÓN)	5		
FUERZA (GARRAS, SALTAR)	-3		
MAGIA	5		
PERCEPCIÓN (VER, RASTREAR)	2		
VOLUNTAD (CORAJE)	4		
VALORES DE COMBATE			
VELOCIDAD	SALUD	DEFENSA	ARMADURA
15	35	15	0
ATAQUES			
ARMA	ATAQUE	DAÑO	
ESTALLIDO DE LLAMAS	+7	2D6+4 PENETRANTE	
TOQUE DE CONSUNCIÓN	+7	2D6+4 PENETRANTE	
APTITUDES			
PROEZAS PREDILECTAS: Ataque por sorpresa, Ataque relámpago, Remolino.			
ATAQUE POR SORPRESA: Un espectro de ceniza puede llevar a cabo un ataque por sorpresa dispersando su cuerpo y volviendo a materializarlo en un lugar distinto. Esto funciona como la aptitud de Puñalada de un pícaro (consulta el Manual del Jugador de la Caja Básica, página 29): si el espectro gana en una tirada enfrentada de su DESTREZA (SIGILO) contra la PERCEPCIÓN (VER) del objetivo, su acción mayor de ese turno puede consistir en un ataque que recibe una bonificación de +2 e inflige 1d6 puntos de daño adicionales.			
ESTALLIDO DE LLAMAS: El ataque de Estallido de llamas tiene la misma área de efecto que el hechizo del mismo nombre (consulta el Manual del Jugador de la Caja Básica, página 52), pero no requiere Maná, inflige más daño y el mismo es penetrante. El espectro debe realizar una tirada de ataque independiente contra cada objetivo en el estallido, y de forma parecida al hechizo, los objetivos que sean alcanzados pueden intentar una tirada de DESTREZA (ACROBACIA) con NO 15 para reducir el daño a 1d6+2 puntos.			
INCORPÓREO: Los espectros de ceniza son incorpóreos, formando cuerpos temporales de ceniza y escombros. Ignoran los efectos del terreno, a través del que pueden pasar, y el daño de naturaleza no mágica, que pasa a través de ellos. Solo el daño infligido por hechizos y armas mágicas los afecta normalmente.			
REMOLINO: Un espectro de ceniza puede efectuar una proeza especial de Remolino por 4 PP. Todos los enemigos que se encuentren a 6 metros o menos del espectro son azotados por una tormenta de ceniza consumidora de vida que inflige 1d6+4 puntos de daño penetrante.			

liderazgo de bandas de genlocks inferiores. Tienden a ser más altos y musculosos que sus hermanos, y tienen una presencia más imponente, aunque su comportamiento tiende más a la arrogancia y la fanfarronería que al frío liderazgo.

GENLOCK ALFA

ENGENDRO TENEBROSO

ATRIBUTOS (CONCENTRACIONES)			
ASTUCIA (SABER MILITAR)	1		
COMUNICACIÓN (LIDERAZGO)	0		
CONSTITUCIÓN (CORRER)	3		
DESTREZA (PELEA)	2		
FUERZA (HACHAS, INTIMIDACIÓN)	4		
MAGIA	2		
PERCEPCIÓN (OLFATO, VER)	2		
VOLUNTAD	2		
VALORES DE COMBATE			
VELOCIDAD	SALUD	DEFENSA	ARMADURA
6	55	11 (13 CON ESCUDO)	7
ATAQUES			
ARMA	ATAQUE	DAÑO	
HACHA ARROJADIZA	+6	1D6+4	
HACHA DE BATALLA	+6	2D6+4	
APTITUDES			
POTENCIA MÁGICA: 14 (16 para magia de entropía) MANÁ: 60			
PROEZAS PREDILECTAS: Golpe doble, Lisiar (3 PP).			
LISIAR: Un genlock alfa puede llevar a cabo un ataque paralizante como proeza especial por 3 PP. El objetivo sufre una penalización de -2 a sus tiradas de ataque y daño, y ve su Velocidad reducida a la mitad. La penalización a las tiradas de ataque y daño expira pasados tres asaltos, pero la penalización al movimiento persiste hasta que el objetivo pueda tomarse un respiro.			
HOSTIGAMIENTO TÁCTICO: Un genlock alfa puede desplazar 2 metros a otro engendro tenebroso que siga sus órdenes con una proeza de Hostigar (además de poder desplazarse él mismo o a su objetivo del modo habitual).			
RESISTENCIA A LA MAGIA: Un genlock alfa obtiene una bonificación de +2 a las tiradas de atributo que deba realizar para resistir los efectos de hechizos y otros ataques mágicos.			
TALENTOS: Combate con arma y escudo (Experto), Entrenamiento con armaduras (Experto).			
GRUPOS DE ARMAS: Armas contundentes, Hachas, Pelea.			
EQUIPO			
ARMADURA DE MALLA PESADA, ESCUDO MEDIANO, HACHA ARROJADIZA, HACHA DE BATALLA.			

GRAN OSO

El gran oso es un tipo más raro, grande y poderoso de oso que se encuentra en los montes de Thedas. Al igual que sus primos inferiores, los grandes osos no buscan atacar a los humanos, pero tampoco se toman a la ligera a los intrusos próximos a sus guaridas o de sus territorios de caza. Son fieros y atacan a las criaturas que no muestren la deferencia apropiada o que supongan alguna clase de amenaza.

GRAN OSO

ATRIBUTOS (CONCENTRACIONES)			
ASTUCIA	0		
COMUNICACIÓN	0		
CONSTITUCIÓN (VIGOR)	7		
DESTREZA (MORDISCO)	2		
FUERZA (FORTALEZA, GARRAS, INTIMIDACIÓN)	7		
MAGIA	-1		
PERCEPCIÓN (GUSTO, OLFATO)	2		
VOLUNTAD	2		
VALORES DE COMBATE			
VELOCIDAD	SALUD	DEFENSA	ARMADURA
13	75	12	0
ATAQUES			
ARMA	ATAQUE	DAÑO	
GARRAS	+9	2D6+6	
MORDISCO	+4	1D6+6	
APTITUDES			

PROEZAS PREDILECTAS: Dentellada, Derribo (1 PP).

DENTELLADA: Si el gran oso utiliza con éxito un ataque de GARRAS, puede realizar otro ataque de Dentellada inmediatamente después como una proeza de 2 PP. Este ataque es un Mordisco que debe efectuarse contra el mismo objetivo del ataque original de garras, y si se sacan dobles en la tirada no genera más puntos de Proeza.

HALLA

Los elfos dalishanos reverencian a las hallas, o ciervos blancos, montadas por los caballeros elfos en días pasados. Ahora las nobles criaturas se utilizan principalmente para tirar de los araveles dalishanos durante las marchas de los elfos. A pesar de esto, los elfos siguen considerando a las hallas criaturas valiosas y nobles. El cuerno de halla es un material preciado para los grabados de los elfos, y se mantiene celosamente apartado de los extranjeros.

Desde el fin de la Marcha Exaltada en 2:20 de la Gloriosa, no se conocen hallas beligerantes en Thedas. Aunque podrían luchar por una tribu dalishana que se viera atacada, las hallas agresivas han desaparecido del mundo.

HOMBRE LOBO

En la Era Oscura, Ferelden se enfrentó a la amenaza de los hombres lobo: lobos ordinarios poseídos por demonios de la cólera y transformados en salvajes monstruos humanoides de furia y sed de sangre inagotables. Peor aún, eran capaces de propagar su infección, causando que algunos supervivientes de un ataque de hombre lobo fueran poseídos y se transformasen a su vez en hombres lobo. Algunos hombres lobo pueden hablar, aunque a menudo lo hacen con dificultad.

HALLA

ATRIBUTOS (CONCENTRACIONES)			
ASTUCIA	0		
COMUNICACIÓN	-1		
CONSTITUCIÓN (CORRER, VIGOR)	3		
DESTREZA	3		
FUERZA (SALTAR)	4		
MAGIA	2		
PERCEPCIÓN (OÍR, OLFATO)	3		
VOLUNTAD	2		
VALORES DE COMBATE			
VELOCIDAD	SALUD	DEFENSA	ARMADURA
18	35	13	0
ATAQUES			
ARMA	ATAQUE	DAÑO	
CORNADA	+4	1D6+4	
Coz	+4	1D6+4	
APTITUDES			

PROEZAS PREDILECTAS: Derribo, Pisotear (4 PP).

PISOTEAR: Las hallas pueden llevar a cabo una proeza especial de Pisotear por 4 PP tras un ataque con éxito. El objetivo es derribado al suelo y golpeado por los cascos de la halla para un daño adicional de 1d6+4 puntos.

El legendario héroe fereldeno Dane dirigió una cruzada para exterminar a los hombres lobo. Aunque no tuvo un éxito completo, redujo enormemente su amenaza, y los hombres lobo nunca han vuelto a plagar Ferelden con tanta ferocidad. Ahora solo se los encuentra en las zonas asoladas y salvajes del territorio. *Dane y el hombre lobo* sigue siendo un poema épico de cultura fereldena.

HURLOCK ALFA

Campeones de los engendros tenebrosos, los hurlocks alfa son guerreros aterradores que dirigen bandas de guerra errantes, cuando no ejércitos completos, de hurlocks y genlocks inferiores.

LIMO RESPLANDECIENTE

Este terror de los Caminos de las Profundidades es legendario entre los mineros enanos, que cuentan historias sobre trabajadores perdidos o errabundos que avistan una luz tenue en los túneles. Tomándola por una linterna se acercan hacia ella, solo para descubrir que el resplandor verde azulado emana de un musgo limoso de forma cambiante que se adhiere a rocas empapadas o descansa en el fondo de estanques poco profundos. Cuando detecta el calor de una criatura viva en las proximidades, ataca con alarmante velocidad. El limo resplandeciente no es inteligente ni sensitivo, sino simplemente reactivo y perverso.

HOMBRE LOBO

ATRIBUTOS (CONCENTRACIONES)			
ASTUCIA	0		
COMUNICACIÓN	0		
CONSTITUCIÓN (CORRER)	5		
DESTREZA (MORDISCO)	4		
FUERZA (GARRAS, INTIMIDACIÓN)	6		
MAGIA	1		
PERCEPCIÓN (OLFATO, RASTREAR)	3		
VOLUNTAD (CORAJE, MORAL)	3		
VALORES DE COMBATE			
VELOCIDAD	SALUD	DEFENSA	ARMADURA
16	50	14	4
ATAQUES			
ARMA	ATAQUE	DAÑO	
GARRAS	+8	2D6+6	
MORDISCO	+6	1D6+6	
APTITUDES			

PROEZAS PREDILECTAS: Arrollamiento (3 PP), Escaramuza, Maldición del hombre lobo (PP variables).

ARROLLAMIENTO: Un hombre lobo puede llevar a cabo una proeza especial de Arrollamiento por 3 PP. La criatura derriba a su adversario al suelo y lo inmoviliza, lo que le concede al hombre lobo una bonificación de +2 a los próximos ataques mientras la víctima permanezca inmovilizada (esto incluye el +1 habitual por atacar a un objetivo tumbado). El personaje inmovilizado debe efectuar una tirada enfrentada de FUERZA (FORTALEZA) contra la FUERZA (FORTALEZA) del hombre lobo para escapar, lo cual requiere una acción menor y deja al personaje tumbado en el suelo. Los aliados de la víctima también pueden intentar realizar esta tirada, pero ellos deben gastar una acción mayor para hacerlo.

MALDICIÓN DEL HOMBRE LOBO: Un hombre lobo que obtenga puntos de Proeza con un ataque de Mordisco puede infligir su maldición a una víctima, que debe superar una tirada de CONSTITUCIÓN (VIGOR) con un NO de 10 el número de puntos de Proeza gastados. Fallar en esta tirada significa que la víctima es infectada. Una víctima infectada hace una nueva tirada de CONSTITUCIÓN (VIGOR) con el mismo número objetivo cada noche posterior a la infección inicial. Si, después de tres noches, ninguna de estas tiradas ha sido superada, la víctima se transforma en un hombre lobo y debe ser retirado como Personaje Jugador.

PELAJE GREÑUDO: El pelaje espeso y greñudo de los hombres lobo les confiere un valor de armadura de 4.

La reputación que el lobo tiene en Ferelden es bastante injusta. Para ser una nación que adora tanto a sus perros, albergan a la vez una desconfianza por los lobos que raya en lo irracional. Irracional, sí, si uno no estuviera familiarizado con las antiguas leyendas que hablan de los hombres lobo.

— De Leyendas de Ferelden, de la madre Ailis de Denerim, 9:10 del Dragón.

HURLOCK ALFA

ENGENDRO TENEBROSO

ATRIBUTOS (CONCENTRACIONES)			
ASTUCIA	2		
COMUNICACIÓN (LIDERAZGO)	2		
CONSTITUCIÓN (VIGOR)	4		
DESTREZA (ARCOS, PELEA)	3		
FUERZA (FORTALEZA, HOJAS PESADAS, INTIMIDACIÓN)	5		
MAGIA	1		
PERCEPCIÓN (OLFATO)	2		
VOLUNTAD (CORAJE, MORAL)	3		
VALORES DE COMBATE			
VELOCIDAD	SALUD	DEFENSA	ARMADURA
8	70	12 (15 CON ESCUDO)	8
ATAQUES			
ARMA	ATAQUE	DAÑO	
ARCO CORTO	+5	1D6+3	
ESPADA A DOS MANOS	+7	3D6+5	
ESPADA LARGA	+7	2D6+5	
APTITUDES			
PROEZAS PREDILECTAS: Cohesión (3+ PP), Golpe doble, Golpe poderoso (1 PP).			
COHESIÓN: Un hurlock alfa puede llevar a cabo una proeza especial de Cohesión por 3 PP (o más), inspirando a sus secuaces de manera que todos los engendros tenebrosos a 10 metros o menos que puedan ver al alfa recuperan tantos puntos de Salud perdidos como la Comunicación del alfa más el número de PP gastados.			
TALENTOS: Combate con arma y escudo (Experto), Combate con dos armas (Experto), Entrenamiento con armaduras (Experto).			
GRUPOS DE ARMAS: Arcos, Hojas pesadas, Pelea.			
EQUIPO			
ARCO CORTO, CORAZA LIGERA, ESPADA A DOS MANOS (O ARCO CORTO, CORAZA LIGERA, ESCUDO MEDIANO, ESPADA LARGA).			

El limo resplandeciente envuelve a aquellos a los que ataca, adhiriéndose obstinadamente, quemándolos y disolviéndolos con secreciones ácidas. Las criaturas son inmunes a los traumatismos físicos e incluso resisten a la magia; los enanos creen que esto es debido a que el limo drena el lirio de las rocas. El fuego es el arma más efectiva contra el limo resplandeciente, aunque las grandes cantidades de sal también pueden destruirlo. A veces los mineros dibujan líneas de sal de roca a través de las entradas y los túneles para disuadirlos de entrar.

OGRO

Estos enormes engendros tenebrosos doblan la altura de un humano, y sus bestiales y primitivos rostros están coronados con pesados cuernos curvos. Engendros tenebrosos nacidos de madres de la camada de origen qunari, los

LIMO RESPLANDECIENTE

ATRIBUTOS (CONCENTRACIONES)			
ASTUCIA	-2		
COMUNICACIÓN	-3		
CONSTITUCIÓN (VIGOR)	4		
DESTREZA (ENVOLVER)	1		
FUERZA	0		
MAGIA	1		
PERCEPCIÓN (TACTO)	2		
VOLUNTAD	2		
VALORES DE COMBATE			
VELOCIDAD	SALUD	DEFENSA	ARMADURA
6	20	11	0
ATAQUES			
ARMA	ATAQUE	DAÑO	
TOQUE ÁCIDO	+3	1D6 PENETRANTE	
APTITUDES			
PROEZAS PREDILECTAS: Ataque relámpago, Derribo.			
ENVOLVER: Un limo resplandeciente se extiende por la carne de su objetivo, quemándolo con secreciones ácidas. Tras un ataque con éxito, un limo infinge 1d6 puntos de daño penetrante cada asalto durante su turno hasta ser retirado o raspado. Un limo que reciba daño provocado por fuego o sal se retira de un ataque de envolvimiento. Rasparlo requiere un arma de filo de alguna clase, una acción mayor por parte de la víctima o de algún compañero, y una tirada con NO 13 de una habilidad de armas apropiada para evitar infligirle a la víctima del limo 1d6 puntos de daño.			
INMUNIDAD: Un limo resplandeciente solo sufre 1 punto de daño de cualquier ataque físico independientemente de la tirada de daño. Un Golpe poderoso infinge 2 puntos de daño, y un Golpe letal 3 puntos. El limo también es inmune a cualquier efecto dirigido a la mente de una criatura, pues en efecto carece de ella.			
RESISTENCIA A LA MAGIA: Un limo resplandeciente obtiene una bonificación de +2 a todas las tiradas que realice para resistir los efectos de la magia.			
VULNERABILIDAD: Un limo resplandeciente sufre 1d6 puntos de daño penetrante si entra en contacto con el fuego o la sal. Esto supone el equivalente de una antorcha o un puñado de al de roca. Las cantidades mayores o menores de fuego o sal hacen más o menos daño.			

ogros son criaturas torpes y salvajes, propensas a tratar con cualquier obstáculo, incluidos sus propios aliados, aplastándolo o despedazándolo.

Los ogros son raros de ver en la mayoría de Thedas, apareciendo durante una Ruina como tropas de choque en los ejércitos de los engendros tenebrosos. Se cree que algunos ogros habitan en los Caminos de las Profundidades y en los picos altos de las montañas, así como en las profundidades de bosques aislados.

OGRO

ENGENDRO TENEBROSO

ATRIBUTOS (CONCENTRACIONES)			
ASTUCIA	-1		
COMUNICACIÓN	0		
CONSTITUCIÓN (VIGOR)	8		
DESTREZA (LANZAMIENTO)	1		
FUERZA (FORTALEZA, INTIMIDACIÓN)	9		
MAGIA	1		
PERCEPCIÓN (OLFATO)	2		
VOLUNTAD (CORAJE, MORAL)	3		
VALORES DE COMBATE			
VELOCIDAD	SALUD	DEFENSA	ARMADURA
12	80	11	7
ATAQUES			
ARMA	ATAQUE	DAÑO	
GARROTE	+9	3D6+9	
ATAQUE APLASTANTE	+11	2D6+9	
ROCA LANZADA	+3	3D6+9	
APTITUDES			
PROEZAS PREDILECTAS: Aplastamiento (3 PP), Golpe letal (3 PP), Pisotón (2 PP).			
APLASTAMIENTO: Por 3 PP, un ogro puede llevar a cabo una proeza especial de Aplastamiento después de un Ataque aplastante. Agarra al objetivo y empieza a estrujarlo, infligiendo 1d6+9 puntos de daño penetrante. El ogro puede mantener el aplastamiento como acción mayor e infligir este daño cada asalto, o lanzar a un objetivo agarrado como acción menor, infligiendo 1d6+9 puntos de daño penetrante, pero (obviamente) soltando a la víctima. Para escapar por sí misma, una víctima debe emplear una acción mayor para llevar a cabo una tirada enfrentada de FUERZA (FORTALEZA) o DESTREZA (ACROBACIA) contra la FUERZA (FORTALEZA) del ogro. Un aliado adyacente también puede realizar una proeza especial de 2 PP para liberar automáticamente a la víctima.			
PELLEJO DURO: El pellejo endurecido y calloso de un ogro le confiere un valor de armadura de 7.			
PISOTÓN: Como acción mayor, un ogro puede pisar el suelo con gran fuerza y derribar al suelo a todos los objetivos que estén a 6 metros o menos de él.			
REGENERACIÓN: Un ogro puede tomarse un respiro como acción menor, recuperando 5 + Constitución (típicamente 13) puntos de Salud.			
EQUIPO			
GARROTE ENORME.			

SILVANO SALVAJE

No todos los demonios poseen huéspedes humanoides o animales; algunos buscan incluso plantas. Un silvano salvaje es un árbol poseído y retorcido por un demonio de la cólera que adquiere una forma humanoide corrompida y espantosa. El demonio corrompe el árbol desde dentro, confiriéndole el poder de moverse y de matar.

SILVANO SALVAJE

ATRIBUTOS (CONCENTRACIONES)			
ASTUCIA	0		
COMUNICACIÓN	-2		
CONSTITUCIÓN (VIGOR)	7		
DESTREZA (PELEA)	2		
FUERZA (FORTALEZA, GARRAS, INTIMIDACIÓN)	9		
MAGIA	2		
PERCEPCIÓN (TACTO)	0		
VOLUNTAD (MORAL)	3		
VALORES DE COMBATE			
VELOCIDAD	SALUD	DEFENSA	ARMADURA
6	85	10	5
ATAQUES			
ARMA	ATAQUE	DAÑO	
GARRAS	+11	2D6+9	
APTITUDES			
PROEZAS PREDILECTAS: Derribo, Golpe doble, Pisotón (2 PP), Raíces apresadoras (2 PP).			
CORTEZA GRUESA: Los silvanos salvajes tienen un valor de armadura de 5.			
PISOTÓN: Un silvano salvaje puede llevar a cabo una proeza de Derribo contra todos los objetivos que estén a 6 metros o menos de él pisando el suelo con gran fuerza.			
RAÍCES APRESADORAS: Un silvano salvaje puede usar sus raíces para agarrar e inmovilizar a un máximo de tres objetivos a 4 metros o menos de él como una proeza especial que cuesta 2 PP. Cada uno de los objetivos hace una tirada enfrentada de DESTREZA (ACROBACIA) contra la DESTREZA (PELEA) del silvano salvaje. Tener éxito significa que han evitado ser agarrados. En caso contrario, serán incapaces de moverse y sufrirán 1d6 puntos de daño penetrante mientras las raíces los aplastan. Se requiere una acción mayor y una tirada de FUERZA (FORTALEZA) con NO 15 para liberarse, a menos que el silvano suelte a sus víctimas para apresar a otras diferentes o se aleje a más de 4 metros. Un silvano salvaje puede seguir atacando normalmente mientras mantiene las Raíces apresadoras.			
VULNERABLE AL FUEGO: Hechos de madera, los silvanos salvajes son altamente inflamables. Los ataques de fuego ignoran su armadura e infligen 1d6 puntos de daño adicionales. Todo el que ataque a un silvano salvaje con fuego también puede realizar una proeza especial de Ignición por 2 PP, provocando que la criatura siga ardiendo y sufra 1d6 puntos de daño penetrante a causa del fuego cada asalto hasta que el silvano salvaje muera o el fuego sea extinguido de algún modo.			

Los silvanos salvajes suelen encontrarse sobre todo en bosques profundos tocados por la corrupción. Pueden permanecer aletargados durante períodos de tiempo considerables, con la apariencia de árboles ordinarios aunque retorcidos, hasta que vuelven a la "vida" ante la perspectiva de una presa fresca. Entonces, asumen una forma vagamente humanoide, extendiendo ramas acabadas en "manos" torcidas similares a garras.

CAPÍTULO 4



RECOMPENSAS

Este capítulo expande el material presentado en el capítulo de Recompensas del *Manual del DJ* de la Caja Básica. Amplía la información proporcionada en la Caja Básica y da nuevas ideas para tipos de recompensas completamente nuevos que puedes otorgar a los héroes por sus éxitos.

HONORES

El *Manual del DJ* de la Caja Básica describe las reputaciones heroicas (y otras) como una clase de recompensa que los Personajes Jugadores pueden acumular durante el curso de sus aventuras. Los honores son como las reputaciones allí descritas, pero con una expresión algo más concreta.

Los honores son a veces concedidos por algún noble influyente, institución, o moldeador apreciado públicamente. En otras circunstancias, serán la consecuencia obvia de alguna gran hazaña. Los honores también pueden provenir del populacho en respuesta a una vida de hazañas.

A diferencia de las reputaciones, los honores poseen efectos mecánicos concretos en juego. A continuación se proporciona una docena de ejemplos. Los DJ con iniciativa pueden inventar muchas docenas más siguiendo el patrón, teniendo en cuenta que los efectos de los honores en las tiradas deberían ser más a menudo sociales e interpersonales que marciales o físicos, y que las bonificaciones y penalizaciones que proporcionen a las tiradas raramente

deberían sobrepasar ± 1 , superando solamente ese umbral cuando su alcance sea limitado, y nunca deberían exceder de ± 3 .

Las descripciones de algunos honores se refieren a interacciones “positivas” y/o “negativas”. Positivo y negativo describe el modo en que los individuos implicados en la interacción se sienten inclinados a ver al otro antes de hacer la tirada en cuestión. Las tiradas de **COMUNICACIÓN (LIDERAZGO)**, por ejemplo, son generalmente positivas porque normalmente alguien solo intenta liderar a quienes se sienten inclinados a ello. Por otro lado, las tiradas de **COMUNICACIÓN (ENGAÑO)** son típicamente negativas porque normalmente alguien no necesita engañar a los amigos y los compañeros. El DJ siempre es el árbitro definitivo respecto a si una interacción dada (es decir, una tirada determinada) es positiva o negativa.

Los beneficios sociales de un honor se ven limitados a aquellos que son conocedores de la posición del personaje. Un Defensor de los débiles que viaja de incógnito no recibe ningún aprecio especial por parte de los oprimidos mientras permanezca encubierto, por ejemplo. Los beneficios marciales o físicos de un honor se aplican siempre.

AMADO POR EL HACEDOR

El personaje ha sido bendecido por la fortuna de un modo que parece reflejar el favor del Hacedor. Recibe una bonificación de $+1$ a las interacciones sociales positivas con los creyentes de la Capilla, y una bonificación mayor de hasta

+3 a discreción del DJ, en las interacciones con aquellos que sean particularmente devotos, como los hermanos y hermanas de la Capilla. La naturaleza de la procedencia de este honor puede hacer que proporcione diferentes bonificaciones (o incluso penalizaciones) entre la Capilla andrastina basada en Orlais y la facción de la Capilla imperial en Tevinter.

AMADO POR LOS MABARI

La vida del personaje ha sido salvada de manera espectacular por sabuesos de guerra mabari, y la noticia ha viajado a todas partes. Un personaje conocido por estar bendecido de esta manera recibe una bonificación de +1 a sus interacciones sociales positivas con todos los fereldenos, que son proclives a asumir que todo aquel que sea querido por sus preciados perros de guerra debe ser digno de su propio respeto y sus atenciones. A la inversa, este honor impone una penalización de -1 a las interacciones sociales con la mayoría de los orlesianos, que generalmente miran con desdén el interés fereldeno por los mabari.

AZOTE DE (ENEMIGO)

Como por ejemplo, "Azote de Orlais" o "Azote de los hombres lobo". El personaje es conocido por haber asesinado cantidades prodigiosas de algún enemigo temible. Los enemigos de esa clase sufren una penalización -3 a las tiradas de **ASTUCIA (MORAL Y CORAJE)** realizadas para enfrentarse al poder manifiesto del personaje. El personaje también puede, a discreción del DJ, recibir una bonificación de hasta +2 al usar Persuasión, Intimidación o Negociación con esa clase de enemigos. Este honor también puede tomar la forma de "Perdición de (enemigo)", como por ejemplo, "Perdición de los engendros tenebrosos".

BRAZO DE LA JUSTICIA

El personaje es conocido por arriesgar su vida para hacer justicia sin importar cuán poderosos sean los injustos a los que se enfrente. Los criminales, e incluso aquellos que sufren complejo de culpa, que se las vean con dichos personajes sufren una penalización de -3 a las tiradas de **VOLUNTAD (MORAL Y CORAJE)** que realicen al enfrentarse a la valoración que el personaje haga de sus valores morales, y al oponerse a su retribución.

CELEBRIDAD DE (LUGAR O GENTE)

Como por ejemplo, "Celebridad del Bannorn" o "Celebridad de los elvhen". El personaje es identificado con la defensa de alguna región o su gente. Recibe una bonificación +1 en las interacciones sociales positivas con aquellos que se encuentren bajo su protección, y una bonificación +2 a las que lleve a cabo con los gobernantes o líderes legítimos del lugar o la gente, como banns, líderes de la Capilla y similares.

DEFENSOR DE LOS DÉBILES

El personaje es conocido por defender a los débiles, los enfermos, los indigentes y los oprimidos. Recibe una bonificación de +3 cuando busque la ayuda y el consuelo de aquellos a quienes defendería... siempre que se trate de ayuda que realmente pueda ofrecerse, claro. Pedir dinero

a los pobres es una causa relativamente perdida, por ejemplo. La desventaja de este honor es que los débiles siempre están buscando ayuda para sus padecimientos y afanes de aquellos a los que se conoce por ser sus defensores.

ELEGIDO DE LA ERA

El personaje ha sido visitado por algún acontecimiento relacionado con la naturaleza de la era histórica actual, o ha participado en él. En la Era del Dragón, tal vez el personaje sobrevivió a un encuentro con un dragón, trató con uno y vivió para contarla, o fue identificado de algún modo por un dragón como su némesis predestinada. Alguien que es Elegido de una era a menudo nació o alcanzó la mayoría de edad en una fecha premonitoria, como en el día de su inicio.

FAVORECIDO POR EL DESTINO

El personaje es famoso por uno o varios casos asombrosos de buena suerte o casualidad. Puede añadir +1 al resultado de su dado dragón una vez por sesión de juego si el hecho de sumar la bonificación resulta en una tirada de dobles donde antes no los había.

IMPASIBLE ANTE EL INFORTUNIO

El personaje es conocido por haber perseverado ante alguna adversidad, o plaga de adversidades, monumental. Recibe una bonificación +2 a todas las tiradas de **VOLUNTAD (CORAJE Y DISCIPLINA)**, además de ser respetado por quienes se consideran excepcional o injustamente afligidos por los crueles vientos del destino.

MAESTRO DE LA ESPADA

El personaje es conocido por ser un espadachín sin igual. Recibe una bonificación +1 a las interacciones sociales positivas o negativas con aquellos que respeten tal maestría. Sus enemigos en combate sufren una penalización -1 a las tiradas de **VOLUNTAD (CORAJE Y MORAL)** que realicen para mantener la confianza siempre que el Maestro de la espada esté convenientemente armado.

MAESTRO DEL LIRIO

El personaje es conocido por la maestría sin igual con la que manipula objetos encantados o los fabrica. Recibe una bonificación +1 en las interacciones sociales positivas o negativas con aquellos que respetan la magia, o una bonificación +2 con quienes la practican. Sin embargo, también sufren una correspondiente penalización social de -1 cuando traten con quienes desconfíen excepcionalmente de la magia, incluyendo a la mayoría (si no todos) los templarios así como a los particularmente devotos de la Capilla andrastina.

NOMBRAZO POR EL CIELO

El personaje, que debe ser avvarita, ha sido públicamente agraciado por la Señora de los Cielos, la diosa avvarita de la muerte, fingiendo su propio fallecimiento de algún modo notable y celebrado. Recibe una bonificación +2 a todas las interacciones sociales positivas o negativas con todos los avvaritas. Además, cualquier golpe en batalla que mataría

al personaje es automáticamente contenido (consulta **Contener golpes mortales** en el *Manual del Jugador* de la Caja Básica, página 60). Los combatientes enemigos pueden infilir un golpe de gracia en asaltos posteriores con normalidad, pero se requerirá esta acción adicional para despachar a alguien que sea Nombrado por el cielo.

OBJETOS EXTRAORDINARIOS Y DE CALIDAD SUPERIOR

Existe una evidente diferencia entre una espada larga mellada y oxidada y otra recién forjada por los enanos a partir de veridio extraído de sus cámaras ancestrales. Hay una enorme disparidad entre una olla bocabajo y un yelmo fabricado por un maestro de las armerías del rey. Y no es lo mismo que tu mandolina haya sido confeccionada a partir de madera dalishana por un maestro músico o hecha apresuradamente por un buhonero itinerante que no paraba de mirar a la mujer del pescadero local mientras trabajaba en su fabricación.

Los objetos extraordinarios son elaborados por un fabricante de habilidad excepcional. Tales artículos son, en pocas palabras, más efectivos que sus contrapartidas de

procedencia común. Típicamente conceden bonificaciones a las tiradas de aquellos que las usan, así como al daño en el caso de las armas. Los objetos extraordinarios de apariencia extravagante también pueden conceder un beneficio a las interacciones sociales con quienes se sientan impresionados ante tales cosas.

Los objetos de calidad superior están hechos de las materias primas más selectas. Estos accesorios son más fáciles de utilizar que sus contrapartidas hechas de materias primas inferiores. Los artículos de calidad superior suelen imponer cargas menos pesadas que los objetos corrientes, tienen una vida útil más larga, y/o proporcionan los beneficios de concentraciones o talentos de los que sus usuarios carecen.

No es sorprendente que muchos objetos extraordinarios sean también de calidad superior. Sin embargo, los objetos extraordinarios hechos de materiales comunes no son del todo desconocidos, y los objetos de calidad superior fabricados únicamente con habilidades comunes también pueden encontrarse en Thedas.

Los objetos extraordinarios y los de calidad superior no tienen precios como los objetos de calidad y procedencia corrientes. No están disponibles para su venta general. Su adquisición solo tendrá lugar durante las aventuras e historias. Generalmente, los héroes que los busquen deberán preguntar por ahí, siguiendo rumores y referencias durante semanas o meses, y corriendo aventuras en el proceso, para dar con unos objetos tan singulares. En el caso de que decidás que un PNJ en particular dispone de objetos extraordinarios y/o de calidad superior a la venta, fija los precios de tales bienes basándote en las necesidades de tu campaña. No importa cuánto dinero tengan, a los jugadores siempre

EFFECTOS DE LAS MATERIAS PRIMAS EN LAS ARMAS

METAL	REDUCCIÓN EN FUERZA MÍNIMA	BONIFICACIÓN AL RANGO DE TALENTO	BENEFICIO DE CONCENTRACIÓN
Hierro	-	-	-
Acero	-1	-	-
Veridio	-2	un rango	-
Argentita	-2	un rango	sí

EFFECTOS DE LAS MATERIAS PRIMAS EN LOS ALCANCES DE LAS ARMAS

MATERIAL	INCREMENTO EN CORTO ALCANCE	INCREMENTO EN LARGO ALCANCE
Olmo	-	-
Fresno	-	-
Tejo	-1	-
Madera blanca	-2	un rango
Corteza de hierro	-2	un rango

EFFECTOS DE LAS MATERIAS PRIMAS EN LOS ALCANCES DE LAS ARMAS

MATERIAL	INCREMENTO EN CORTO ALCANCE	INCREMENTO EN LARGO ALCANCE
Olmo	-	-
Fresno	-	+10%
Tejo	+10%	+25%
Madera blanca	+25%	+50%
Corteza de hierro	+50%	+100%

LOS BENEFICIOS SOCIALES DE LOS OBJETOS EXTRAORDINARIOS Y DE CALIDAD SUPERIOR

Los objetos extraordinarios y de calidad superior que sean particularmente impresionantes o extravagantes pueden conceder a sus dueños una bonificación a las interacciones sociales con aquellos inclinados a sentirse impresionados por tales objetos. Uno de estos artículos puede proporcionar una bonificación de hasta +3, siendo las bonificaciones de +1 las más corrientes con diferencia, las de +2 raras y las de +3 muy raras.

El DJ debería considerar tanto la forma como el valor del objeto al conceder estas bonificaciones, y debería sentirse libre de variarlas según la situación. Es probable que los soldados se asombren ante una exquisita espada hecha por un maestro o un gran maestro, por ejemplo, y un mercader calculador solo ante las obras de artesanía más excepcionales, tanto si son ballestas como candelabros.

debería resultarles doloroso pagar el precio de una obra de arte o un objeto de calidad superior; fija precios que hagan que sea así. Además, los precios de estos objetos siempre están sujetos a regateo, que se representa mejor mediante tiradas avanzadas de **COMUNICACIÓN (NEGOCIACIÓN)** que pueden durar varios días.

Las siguientes secciones detallan los beneficios concretos de las armas, armaduras y herramientas extraordinarias y de calidad superior.

ARMAMENTO

Las armas extraordinarias suelen proporcionar una bonificación a las tiradas de ataque y/o de daño que realicen quienes las blanden. La mayoría de estas armas otorgan una sencilla bonificación de +1. Unas pocas rarezas conceden una bonificación de +2. Muy pocos tesoros legendarios de artesanía proporcionan un +3. Las bonificaciones más elevadas no son posibles fuera del ámbito de la magia. Las bonificaciones de una determinada arma extraordinaria al ataque y al daño suelen ser diferentes. Por ejemplo, la espada hereditaria de los teyrns de Pináculo es mucho más cruel que precisa; proporciona una bonificación +1 al ataque, pero +3 al daño. Similarmente, no es extraño que un arma extraordinaria proporcione únicamente una bonificación al ataque o al daño.

Las armas de calidad superior pueden tener varios efectos mecánicos diferentes. Casi todas tienen requisitos mínimos de Fuerza reducidos, llegando incluso a tener un número negativo como Fuerza mínima del arma. Estas son las armas favoritas de los hijos anémicos e inútiles de reyes poderosos, por razones obvias. Muchos de estos "guerreros" se sorprenderían y horrorizarían si se vieran obligados a empuñar una espada larga normal y corriente. Dadas las gloriosas historias que acompañan a tales armas, a menudo los guerreros dignos también las empuñan, incluso a pesar de que algunos de sus beneficios son irrelevantes debido a la habilidad y poder personal del dueño.

Algunas armas de calidad superior conceden a aquellos que las empuñan los beneficios de un (o en raras ocasiones más de uno) rango incrementado del talento de combate correspondiente. Por ejemplo, un combatiente que posea el talento Combate con un arma (Aprendiz) que luche con una espada larga de veridio podría recibir también los beneficios del rango Experto de ese talento gracias a los materiales superiores del arma. Incluso aquellos sin ningún

UMBRALES DE BENEFICIO

Algunos objetos extraordinarios, aunque en general no los de calidad superior, poseen un umbral de habilidad que el usuario de dicho objeto debe cumplir a fin de recibir sus tremendos beneficios. Esto refleja el hecho de que un pícaro aprendiz, por ejemplo, no tendrá necesariamente la más mínima idea de lo que hacer con las extrañas y sútiles ganzúas que han sido fabricadas para un maestro del allanamiento. Los umbrales de beneficio son especialmente comunes en las herramientas, pero también pueden aplicarse a las armas y las armaduras.

Un umbral de beneficio se expresa como un número que describe la bonificación a las tiradas sin modificar (que suele consistir en la bonificación del atributo relevante más una bonificación por concentración) que debe poseer un usuario para obtener el beneficio.

EJEMPLO

Un vestido extraordinario que proporciona una bonificación +2 a las tiradas de **COMUNICACIÓN (DISFRAZ)** que no obstante tiene un umbral de 5 requiere que aquel que lo vista tenga una bonificación a la tirada sin modificar de +5 o mayor para poder recibir la bonificación adicional de +2 que proporciona el objeto extraordinario.

talento inherente pueden obtener los beneficios del rango de Aprendiz de dichos talentos gracias a estas armas, siempre y cuando reúnan los requisitos del talento en cuestión; un combatiente que no cumpla con el requisito no recibe tales beneficios. Aquellos que ya posean el rango Maestro del talento en cuestión no reciben beneficios adicionales de este efecto de las armas de calidad superior.

Unas cuantas armas de calidad superior forjadas o construidas con materiales increíblemente valiosos puede otorgar a quienes las blanden los beneficios de poseer la concentración con ese tipo de arma, tanto si realmente la tienen como si no. Sin embargo, este tipo de bonificación no se acumula con la que recibe un guerrero por poseer realmente la concentración en cuestión. Esto resulta particularmente beneficioso para los ricos consentidos que carecen de disciplina y habilidades propias, pero suele ser irrelevante para los esgrimidores hábiles.

RECOMPENSAS



La tabla de **Efectos de las materias primas en las armas** resume la progresión general de los efectos que proceden de los materiales empleados para fabricar armas de calidad superior. Solo se trata de pautas generales; cada arma es única y el DJ es el juez respecto a las capacidades de cualquier arma concreta. Los metales se emplean para forjar armas como espadas y hachas, mientras que las armas de madera incluyen báculos y arcos, ya estén fabricados para el combate cuerpo a cuerpo o a distancia. Las armas como las lanzas con componentes funcionales hechos tanto de metal como de madera pueden beneficiarse de una materia prima superior elegida por el fabricante, pero los beneficios de varios materiales distintos no se acumulan.

Además de estos efectos, las categorías de alcance de las armas de proyectiles, incluyendo las armas arrojadizas, pueden verse afectadas por la construcción a partir de

EFFECTOS DE LAS MATERIAS PRIMAS EN LAS ARMADURAS

MATERIAL	MEJORA DE LA PENALIZACIÓN POR ARMADURA
Escamas de draco	+1
Acero	-
Hierro	-
Veridio	+1
Acero rojo	+2

materiales superiores. La tabla de **Efectos de las materias primas en los alcances de las armas** proporciona los efectos típicos. El incremento en el alcance es un porcentaje del alcance básico del tipo de arma. Por ejemplo, un arco largo hecho de tejo tiene un corto alcance de 29 metros (el corto alcance básico de 26 más un 10% adicional) y un largo alcance de 65 metros (el largo alcance básico de 52 más un 25% adicional).

ARMADURAS

Generalmente, las armaduras extraordinarias proporcionan un valor de armadura incrementado respecto a las armaduras no excepcionales del mismo tipo. La mayoría de ellas proporciona una bonificación +1 al valor de armadura, algunas de ellas proporcionan un +2, y hay escasas armaduras que confieren una bonificación de +3. Teóricamente, las bonificaciones más altas son posibles, pero tales armaduras son excepcionalmente raras. Algunas armaduras extraordinarias confieren una bonificación de magnitud similar a las tiradas de **COMUNICACIÓN (LIDERAZGO)** y/o una penalización a las tiradas de **VOLUNTAD (MORAL)** de los enemigos.

Las armaduras de calidad superior generalmente presentan penalizaciones por armadura reducidas. La tabla adjunta refleja las mejoras típicas a las penalizaciones por armadura basadas en la variedad de materiales de los que pueden estar hechas las armaduras. Las escamas de draco son útiles para mejorar las armaduras de cuero; los diversos metales se aplican a las armaduras de malla y a las corazas. Ninguna penalización por armadura puede quedar reducida de debajo de 0.

Date cuenta de que los escudos son herramientas poco sutiles. Aunque pueden ser dotados de belleza mediante el toque de la mano de un maestro o su creación a partir de materias primas superiores, pudiendo así proporcionar los beneficios descritos en **Los beneficios sociales de los objetos extraordinarios y de calidad superior**, los escudos no pueden ser dotados de mayor efectividad física a través de la fabricación.

HERRAMIENTAS

Las herramientas extraordinarias proporcionan los mismos beneficios mecánicos que las armas; la construcción ingeniosa de un maestro de la artesanía puede proporcionar bonificaciones desde +1 hasta +3 a las tiradas de habilidad de quienes las utilizan.

Las herramientas de calidad superior, también como las armas, pueden otorgar los efectos de rangos de talento adicionales, así como los beneficios no acumulables de una concentración que el usuario no posee. Utiliza las mismas tablas de las armas cuando consideres las estadísticas de las herramientas de calidad superior. La Fuerza mínima no se aplica a las herramientas. Aunque típicamente las herramientas extraordinarias pueden emplearse durante largos períodos de tiempo con mucho menos cansancio, dichos efectos no se expresan en términos mecánicos.

OBJETOS MÁGICOS

Tal como se prometió en el *Manual del DJ* de la Caja Básica de *Dragon Age*, los objetos mágicos temporales y permanentes que se presentan en esta sección son apropiados para los personajes de niveles 6 a 10.

Muchos de estos artículos poseen beneficios propios de los objetos extraordinarios y de calidad superior además de sus efectos mágicos, que se enumeran explícitamente en cada caso. Cuando se enumeran beneficios similares de forma separada, estos deberían combinarse para un efecto total. Por ejemplo, una daga mágica extraordinaria podría tener una bonificación +2 al ataque procedente de su encantamiento y una bonificación +1 al ataque debido a su condición de extraordinaria. Dicha daga conferiría a quien la empuñase una bonificación +3 al ataque.

OBJETOS MÁGICOS TEMPORALES

ANTORCHA BUSCADORA

Estas antorchas proporcionan la luz normal, pero su iluminación parpadeante también parece sortear los obstáculos e incluso brilla a través de objetos opacos para encontrar lo que en otras circunstancias estaría oculto. Aquellos que busquen a la luz de una antorcha buscadora, incluso a plena luz del día, recibirán una bonificación de +3 a sus tiradas de **PERCEPCIÓN (BUSCAR)**. Cada antorcha solo arde lo suficiente como para permitir una única tirada.

FLECHAS CERTERAS

Quien lleve a cabo una acción de apuntar utilizando una de estas flechas mágicas recibirá una bonificación de +3 a su siguiente tirada de ataque, en vez del +1 habitual. El encantamiento de cada proyectil es válido para un disparo, pero no se gasta hasta que la bonificación por apuntar se utiliza realmente para efectuar una tirada de ataque. Esto es, no se gasta si no se lleva a cabo un ataque a continuación, o si se dispara una flecha certa sin una acción de apuntar previa (y después se recoge para volver a dispararla más tarde).

PINTURAS DE PROTECCIÓN

Estas pinturas de guerra, cuando se aplican en patrones sobrecojedores en la cara de un combatiente de forma que sus enemigos puedan verlas claramente, proporcionan una bonificación de +5 a su valor de armadura siempre que no se laven o se quiten. Alguien que se tome la molestia de preservarlas conseguirá que duren un máximo de una semana.

POCIÓN CURATIVA

Parecida a una poción curativa menor pero más potente, una poción curativa está hecha de hierbas medicinales encantadas mediante magia de creación. Beber una poción curativa requiere una acción de activación y restablece hasta 4d6 + Constitución puntos de Salud perdidos.

PROVENIENCIA HISTÓRICA

A cualquier objeto físico, ya sea extraordinario, de calidad superior, bello o normal y corriente, se le puede otorgar un mayor valor dándole una historia. Los objetos antaño pertenecientes a las figuras prominentes de épocas pasadas son valiosos para quienes conocen su proveniencia. Los objetos conocidos por haber estado presentes en acontecimientos notables son similarmente valiosos debido a ello, especialmente si estuvieron implicados en momentos decisivos. Considera, como meros ejemplos...

- La espada corriente que acabó con la Reina Rebelde.
- El cáliz abollado utilizado en la Unión de los primeros guardas grises.
- El ostentoso sombrero hecho a partir del pelaje del último hombre lobo asesinado en Ferelden.
- El anillo de sello extraordinario, y mágico según dicen algunos, que llevó el líder de los magistrados de Tevinter que mutaron en los primeros engendros tenebrosos.

La historia de un objeto también puede adaptarse a ciertos Personajes Jugadores. La espada que llevaba a la batalla el abuelo guerrero de un PJ debería tener gran valor para dicho héroe. De un modo similar, el espejo que una vez colgó en el torreón, ahora en ruinas, en el que gobernaron los ancestros del héroe debería ayudar a motivar a ese PJ para que se asegurase de completar la búsqueda que restaurará a sus herederos en el trono que les pertenece.

Aunque no cabe duda de que tales objetos pueden comprarse y venderse, el valor de la proveniencia histórica de un objeto jamás se expresa en términos de dinero. Dicho valor solo puede expresarse en su venta entre un comprador y un vendedor particulares. Este hecho hace que estos objetos te resulten especialmente útiles como DJ, ya que puedes determinar que un comprador particularmente desesperado pagará lo suficiente para que los héroes compren algún objeto requerido en la búsqueda actual, o a la inversa, que no haya compradores en las proximidades que estén especialmente impresionados por el origen del objeto en cuestión.

POCIÓN DE FORTUNA Y HABILIDAD

Todo el que beba una de estas pociones al comienzo de una batalla recibirá dos puntos de Proeza adicionales (es decir, 1d6+2) cada vez que saque dobles durante todo el combate. Las pociones de este tipo son conocidas por muchos nombres diferentes.

POCIÓN DE LIRIO

Parecida a una poción de lirio menor pero más potente, una poción de lirio contiene una pequeña cantidad de lirio refinada. Beber una poción de lirio requiere una acción de activación y restablece hasta 2d6 + Magia puntos de Maná perdidos.

RECOMPENSAS

TINTA DE ESPLendor

El lirio contenido en esta única botella de tinta hace que esta sea capaz de cambiar de color tanto mientras se aplica como después, a fin de iluminar, ya sea con fines estéticos o prácticos, incluso el más sencillo de los mensajes. Proporciona una bonificación de +3 a las tiradas de **DESTREZA (CALIGRAFÍA)** y **ASTUCIA (CARTOGRAFÍA y ESCRITURA)** realizadas para señalar información. Los planos de construcción dibujados con **ASTUCIA (INGENIERÍA)** son más fáciles de llevar a término. Los trabajadores que sigan dichos planos obtienen una bonificación de +2 a las tiradas relevantes. Un vial completo de esta tinta produce 12 usos; tira 2d6 para determinar cuántos usos quedan en una botella que sea encontrada durante el curso de la partida.

OBJETOS MÁGICOS PERMANENTES

ARCO LARGO ANTIVANO DE FIDELIDAD

BENEFICIOS EXTRAORDINARIOS: *Bonificación al ataque: +2*
Bonificación al daño: +0

BENEFICIOS DE CALIDAD SUPERIOR: *Fuerza mínima: -1*
Bonificación al rango de talento: Un rango
Beneficio de concentración: No

Corto alcance: 33 metros **Largo alcance:** 78 metros

Este arco largo de madera blanca está decorado al estilo habitual de Antiva, y es fácil confundirlo con uno de los arcos extraordinarios y de calidad superior, pero no mágicos, fabricados en ese territorio. Además de sus beneficios no mágicos, su propiedad mágica consiste en que no puede ser robado o sustraído de su propietario mediante el engaño o la fuerza. Extrañas circunstancias, decisiones insólitas e imprevistas e incluso el desafío directo de las leyes de la física siempre conspiran para garantizar que permanece en posesión de aquel a quien pertenece por derecho.

BASTÓN DE DURAMEN ENNEGRECIDO

Antaño, este báculo de madera y hierro estaba hecho de duramen de caoba, pero nada más. La presencia corruptora de los engendros tenebrosos durante una de las Ruinas lo ha retorcido y corrompido de tal modo que ya no es posible determinar dónde termina la madera y empieza el metal. Aun así, una fracción de su antiguo poder mágico perdura.

Un mago que lo blanda recibe una bonificación de +2 a su Potencia mágica cuando lance hechizos de entropía.

EL CANAL DEL PODER ENTRÓPICO

Este anillo es un poderoso canalizador de magia entrópica. Un mago que lo lleve puesto recibirá una bonificación de +2 a su Potencia mágica cuando lance hechizos de la escuela de magia de entropía. También existen objetos mágicos similares para las otras escuelas de magia, aunque no todos asumen la forma de anillos.

ESCUDOS DE LA FAMILIA AEDUCAN

Estos escudos medianos de argentita, típicamente abollados y rayados por las garras de incontables engendros tenebrosos, presentan todos ellos el antiguo sello de la casa enana Aeducan. La mayoría también tiene la forma de dicho sello. Es imposible destruirlos por medios normales, y proporcionan a quien lo abraza una bonificación mágica de +1 a su valor de armadura.

ESPADAS DE LA CASA AEDUCAN

BENEFICIOS EXTRAORDINARIOS: *Bonificación al ataque: +1*
Bonificación al daño: +0

BENEFICIOS DE CALIDAD SUPERIOR: *Fuerza mínima: -1*
Bonificación al rango de talento: Un rango
Beneficio de concentración: Sí

Estas espadas largas son una colección de hojas antiguas que han sido portadas por enanos de la casta de los guerreros que han pertenecido a la casa Aeducan, han sido aliados de esta o han recibido su patrocinio desde los tiempos de la Primera Ruina. Estas espadas de argentita son ancestrales reliquias familiares heredadas a través de varias generaciones. Plegadas con lirio, son extremadamente duraderas y especialmente resistentes a la naturaleza corruptora de los engendros tenebrosos. Proporcionan una bonificación mágica de +1 al ataque y es imposible destruirlas por medios normales.

LA COTA DEL FELÓN

BENEFICIOS EXTRAORDINARIOS: *Valor de armadura: 5*
BENEFICIOS DE CALIDAD SUPERIOR: *Penalización por armadura: 0*

Esta armadura de cuero pesada de escamas de draco se ajusta a quienquiera que la vista como una segunda piel y proporciona al portador agilidad y rapidez de movimientos.

IDEAS DE AVENTURAS

Una forma sencilla de crear una aventura consiste en elegir o inventar algún objeto, decidir quién lo tiene, quién lo desea, y llenar el espacio vacío que hay en medio con encuentros. Dichas aventuras pueden funcionar independientemente de para qué sirva el objeto (si sirve para algo) mientras la gente que lo quiera esté convencida de que merece la pena y haya bastantes obstáculos en el camino que hagan que su obtención resulte interesante. Los efectos mecánicos de los objetos pueden proporcionar una dimensión adicional de motivación para los jugadores, que saben que sus personajes serán concretas y mediblemente más efectivos conforme su equipo mejora.

Si alguna vez te hace falta un tema para una aventura, es difícil equivocarse empezando con un objeto.

Confiere una bonificación mágica de +1 a todas las tiradas de DESTREZA (ACROBACIA, INICIATIVA Y SIGILO).

LLAVE DE ORZAMMAR

Estas llaves ceremoniales de la ciudad de Orzammar son regalos diplomáticos, concedidos mediante el voto del Cónclave en señal de reconocimiento hacia aquellos que han llevado a cabo servicios significativos para la ciudad. Además de otorgar un beneficio social de +3 (consulta **Los beneficios sociales de los objetos extraordinarios y de calidad superior**) entre los enanos y de +1 entre otros individuos que estén familiarizados con la cultura enana, la naturaleza mágica de estas llaves también da a quienes las llevan la posibilidad de restar 1 punto de su dado dragón cuando realice cualquier tirada de Comunicación. Esta opción puede ser ejercida, o no, después de haber tirado los dados. Su efecto beneficioso consiste en aumentar la probabilidad de sacar dobles, dándole así a su dueño mayores posibilidades de generar puntos de Proeza de interpretación.

MATALOBOS

BENEFICIOS DE CALIDAD SUPERIOR: *Fuerza mínima: -1*

Bonificación al rango de talento: Un rango

Beneficio de concentración: Sí

Corto alcance: 39 metros **Largo alcance:** 104 metros

La historia de la creación de este arco largo de corteza de hierro se ha perdido. Aunque no parece haber sido fabricado por la mano de un mago y no pueden detectarse rastros de lirio en su interior, tiene el asombroso hábito de enviar sus flechas a través de los corazones de las bestias para cuya caza es utilizado. Siempre que un proyectil disparado desde Matalobos genere puntos de Proeza, también infligirá una proeza gratuita (0 PP) de Golpe letal además de las proezas seleccionadas normalmente.

RAMA DE ROBLE

BENEFICIOS DE CALIDAD SUPERIOR (IGUAL QUE EL VERDIO):

Bonificación al rango de talento: Un rango **Beneficio de concentración:** No

Este báculo, del que se dice que ha sido arrancado de un árbol sensitivo del Bosque de Brecilia, resulta cálido al tacto y da a quien lo empuña la sensación de estar vivo, cambiando de forma y moviéndose permanentemente entre los dedos. Le da a un mago que lo sujeté la opción de modificar en ±1 (a elección suya) cualquier resultado obtenido en la

PRECIO Y BENEFICIOS DE LOS BIENES DE CALIDAD SUPERIOR

CALIDAD	MULTIPLICADOR AL PRECIO	BONIFICACIÓN SOCIAL MÁXIMA
Exquisita	x5	+1
Sobresaliente	x25	+2
Excepcional	x100	+3
Regia	x1.000+	+5

tabla de percances mágicos. Esta modificación no afecta a la tirada de Voluntad, únicamente al resultado de la tabla de percances mágicos, a pesar de que este se basa en el resultado del dado dragón que se obtenga en aquella.

CONSUMIBLES DE CALIDAD SUPERIOR Y TESOROS POCO PRACTICOS

Además de los beneficios empíricos de los objetos extraordinarios, de calidad superior y mágicos, en los tesoros de Thedas abundan los objetos de gran valor pero beneficios poco prácticos. Las obras de arte exquisitas son valoradas por aquellos de gustos estéticos refinados. Los vinos y alimentos (en especial las especias) de calidad superior son bienes por los que merece la pena luchar para los gastrónomos y la gente preocupada por su posición. Los vestidos de primer nivel, ya sean ostentosos o reservados, comunican el gusto y el refinamiento de quienes los visten.

Cualquier objeto de equipo o provisión puede fabricarse o adquirirse en versiones más sobresalientes. Normalmente, estas versiones más valiosas no son más útiles que sus contrapartidas corrientes (y a veces lo son menos, dada su ornamentación o fragilidad), pero pese a todo son mucho más caras. Tales artículos proporcionan a menudo un beneficio social en las interacciones con quienes aprecian su valor (consulta **Los beneficios sociales de los objetos extraordinarios o de calidad superior**), que puede sobrepassar los beneficios sociales de los objetos prácticos proporcionando una bonificación de hasta +5, si bien a un coste absurdo. La tabla de **Precio y beneficios de los bienes de calidad superior** proporciona pautas generales en lo relativo al precio incrementado y a los beneficios sociales correspondientes de dichos objetos.

EJEMPLO

Una lámpara Exquisita (coste básico: 2 mp) cuesta 10 monedas de plata, una versión Sobresaliente 50 mp, una Excepcional 2 mo, y una lámpara Regia cuesta 20 mo o más. Ninguna de ellas ilumina necesariamente mejor que el resto. Una silla de monta Exquisita (coste básico: 20 mp) cuesta 1 mo, una Sobresaliente 5 mo, una variedad Excepcional 20 mo, y una silla de monta Regia 200 mo o más. Todas son igualmente efectivas a la hora de mantener a un jinete sobre su caballo. Un vino Exquisito (coste básico: 20 mc) cuesta 1 mp, el vino Sobresaliente se vende a 5 mp, el vino excepcional cuesta 20 mp y el vino para la mesa del rey cuesta 200 mp y más por botella. Aunque los paladares enrarecidos de los ricos y los nobles pueden notar la diferencia, todas las calidades mitigan el dolor de un día duro con la misma eficacia.

AVVENTURA



LA CAÍDA DEL OTOÑO

El Gran Torneo de las Marcas Libres es un espectáculo como ningún otro. Parte circo, parte teatro, parte festival, y majestuoso en su totalidad, el Gran Torneo es una descomunal feria itinerante que viaja por las Marcas Libres trayendo caos y fortuna en igual medida. En ocasiones los viajes erráticos del Torneo lo llevan fuera de las Marcas Libres, pero normalmente se desplaza entre las ciudades libres, entreteniendo a los lugareños allí donde echa sus raíces temporalmente.

Cada tres años o así, aparece un patrón (o varios) lo bastante rico como para patrocinar un Duelo de Armas y empieza el verdadero entretenimiento. Entonces, el Torneo se establece durante todo un año, dando inicio a una serie de competiciones y exhibiciones, cada una más opulenta que la anterior, que reúne a competidores y espectadores de todo el continente en el acontecimiento popularmente conocido como el mayor espectáculo de todo Thedas.

A comienzos de este año, a orillas del Mar del Despertar, en la ciudad nevarrana de Cumberland, el Gran Torneo encontró a un patrón en Rainer Aehrenthal, un príncipe mercader de gran riqueza y mayor ambición. El Duelo de Armas de este año ya ha sido un acontecimiento destacable, pero ahora se han desatado los rumores de que un trofeo como ningún otro, un martillo enano de proveniencia antigua, será el premio del acontecimiento tradicional de la temporada de cosecha conocido como la Caída del Otoño.

Por primera vez en la historia del Gran Torneo, para deleite y commoción de todos, Orzammar ha anunciado que enviará una delegación a competir.

Guerreros de todo Thedas se están reuniendo ahora en Cumberland: por honor, por deber, por amor, por venganza, por oscuros dioses, por gloria, y por su singular premio.

¡El mayor espectáculo de Thedas está a punto de empezar!

RESUMEN DE LA AVENTURA

En La Caída del Otoño, un grupo de Personajes Jugadores de niveles 5 a 7 es invitado, obligado a asistir o simplemente decide probar suerte en el legendario Duelo de Armas del Gran Torneo de las Marcas Libres, que actualmente se celebra en la ciudad nevarrana de Cumberland.

El patrón del Duelo, Rainer Aehrenthal, es un astuto mercader cuyo plan de atraer representantes de Orzammar al Torneo para sus propios fines ha funcionado espectacularmente. Demasiado bien, tal vez: el anuncio de Aehrenthal de que ofrecerá un antiguo martillo enano e importancia legendaria como premio en la Caída del Otoño no solo ha atraído a enanos de Orzammar, sino también a un grupo de la extraña y prácticamente olvidada Kal-Sharok.

De hecho, la noticia de la magnitud de la competición ha traído a cientos de guerreros de tierras mucho más lejanas de lo que es habitual. Naturalmente, cada uno tiene sus propios motivos. Fuerzas más oscuras también se han

tomado interés en el Torneo, y han puesto en movimiento una trama que podría tener repercusiones funestas para todo Thedas si no es detenida: un culto dedicado a los viejos dioses del Imperio de Tevinter y perturbadoramente afín a las hordas de los engendros tenebrosos, pretende destruir la arena central del Duelo de Armas de forma espectacular durante el clímax del evento final.

En medio de este torbellino de honor marcial, orgullo racial, mortíferas maniobras políticas y malignidad ancestral entran los PJ, quienes debido a su condición de extranjeros competentes, reciben la petición de unirse a una investigación secreta sobre los misteriosos sucesos de Cumberland. Deberán emplear la fuerza de sus brazos, el alcance de su encanto y la agilidad de su mente si esperan tener éxito.

Un poco de suerte tampoco iría mal.

TRASFONDO

POR UNOS POCOS DRAGONES MÁS

La ciudad estado de Nevarra fue originariamente una de las más grandes de las Marcas Libres. Su historia no se ha visto puntualmente interrumpida, sino que más bien ha estado dominada por batallas casi interminables tanto contra engendros tenebrosos como contra enemigos humanos, en las que se luchó por la ciudad en un gran número de ocasiones. Orlais incluso ocupó la ciudad estado durante unos cuarenta años tras el fin de la Tercera Ruina.

Los nevarranos soportaron esta situación durante muchas generaciones, formándose una perspectiva cultural militar con el paso de los siglos. Sus tradiciones marciales se vieron perfeccionadas en constantes batallas, y las familias dirigentes de la ciudad, en especial el legendario clan Pentaghast, produjeron una legión de genios tácticos y héroes de leyenda. Los campeones de Nevarra son prácticamente venerados por su pueblo hasta el día de hoy, y no sin motivo. Los Pentaghast son considerados los mayores cazadores de dragones de la historia de Thedas, con trofeos que lo demuestran; su armería está repleta de la mayor colección de armas y armaduras de huesodragón del continente. El dragón negro de Nevarra, símbolo de la familia Pentaghast, es el símbolo heráldico más famoso de todo Thedas, y es reconocido incluso por los hijos de los lugartenientes de Ferelden.

Hace poco más de tres siglos, los Pentaghast dieron comienzo a una serie de conquistas y forjaron múltiples alianzas que se convirtieron en la nación de Nevarra, actualmente una de las grandes potencias de Thedas. En realidad, los nevarranos obtuvieron la victoria final en una larga batalla contra el propio Orlais hace solo unas pocas generaciones, tomando el control al fin de las colinas ricas en minerales al oeste de Val Royeaux. Este triunfo ha aumentado significativamente la reputación de Nevarra a ojos del mundo. Se rumorea que los Pentaghast creen que finalmente ha llegado el momento de que Nevarra consolide sus ganancias y descansen un rato.

Dicha actitud es inaceptable para el príncipe mercader Rainer Aehrenthal. No se limita a anhelar la riqueza, sino que siente una verdadera ansia lo bastante poderosa como para dejar pasmado a un demonio del deseo ante su tremenda fuerza. Tal es la avaricia, la necesidad, que lo mueve. Hijo predilecto de Cumberland cuya estrella está en ascenso, Aehrenthal es un tratante de armas. La familia de Rainer ha estado proveyendo de armas a las Marcas Libres durante generaciones. Rainer se hizo muy rico gracias a la lucha contra Orlais; aún se enriquece más ayudando en secreto a los orlesianos a proveer a los indígenas rebeldes de occidente que tomaron las armas contra sus conquistadores nevarranos. ¿Y esos rumores sobre una Quinta Ruina que tal vez comience en Ferelden? Deliciosos. Donde los hombres cuerdos ven peligro, Aehrenthal ve provecho.

Aehrenthal lleva mucho tiempo deseando cimentar conexiones con Orzammar, y con una Ruina en el horizonte casi lo ansía, pero los enanos no son convencidos fácilmente por ninguna clase de mercaderes humanos. Aehrenthal no estaba seguro de cómo abrir relaciones con ellos hasta que la suerte le trajo un hallazgo increíblemente afortunado. Una banda de aventureros errantes le vendió a uno de sus agentes un antiguo martillo enano que descubrieron en los Caminos de las Profundidades, pues sus eruditos contratados le aseguraron que sería de gran importancia para los enanos. Esto fue una subestimación de proporciones épicas. El objeto es el martillo de forja del paragón Zadol, el Padre de las Armas, el enano que inventó el arte de plegar el metal para reforzar las hojas de las armas. Existen pocos paragones tan bien considerados. Su martillo es literalmente inestimable para los hijos de la Piedra, antes incluso de considerar las diversas capacidades que la leyenda le adscribe.

Los investigadores de Aehrenthal le aseguraron que las mortíferas y sutiles interconexiones de la política enana harían prácticamente imposible saber con quién debería tratar si se limitara a aparecer en Orzammar, martillo en mano. Tras pensar un poco en el asunto, Aehrenthal ofreció actuar como patrón de un Duelo de Armas, sabiendo que al ofrecer el martillo como premio atraería a los enanos y con suerte se ganaría su favor. Ayudar a realizar un despliegue de habilidad marcial es exactamente la clase de cosa que hace un mercader de armas asombrosamente rico, lo que desvía las sospechas de su extraña elección de premios.

Sin embargo, la situación es incluso más complicada de lo que el astuto Aehrenthal había previsto. El paragón Zadol es sagrado para todos los hijos de la Piedra, y los enanos de Kal-Sharok no tolerarán que los "infieles" enanos de la maldita Orzammar pongan sus manos cobardes sobre el sagrado artefacto. Así, ellos también han enviado una delegación para competir por el martillo de forja. La amenaza de facciones enanas competidoras no habría preocupado a Rainer aunque hubiera sabido de ella; la llegada de los enanos de Kal-Sharok todavía no se conoce, puesto que no pueden alcanzar la superficie con facilidad. En opinión de Rainer, una fuente de armas de calidad superior es tan buena como cualquier otra. Haría tratos con ambos bandos si pensara que puede lograrlo.

Como complicación adicional e independiente, existen cultos a lo largo y ancho de Thedas que siguen dedicándose a los viejos dioses del Imperio de Tevinter. Estas sectas abrigan un odio especial hacia los nevarranos debido a su habilidad para matar dragones. Los rumores de que uno de los dioses de los cultos vuelve a estar activo en el mundo han puesto en movimiento a varios grupos largo tiempo escondidos, incluyendo a una taimada y terrible secta conocida como la Última Luna. La Última Luna sigue un credo apocalíptico que los anima a buscar los medios para provocar una espantosa batalla que envolverá todo Thedas en una "noche que nunca acabará", una ofrenda satisfactoria a su deidad patrona Lusacan, el Dragón de la Noche. La descomunal reunión de los enemigos de la Última Luna, nevarranos y "herejes" de la Capilla, con ocasión del Gran Torneo les da una oportunidad única para propagar la sospecha y la discordia y al mismo tiempo destruir a tantos enemigos como sea posible en un único golpe devastador. Planean volar la arena central del Gran Torneo empleando gaatlok (es decir, pólvora) qunari robada al inicio de la climática batalla final de la Caída del Otoño, cuando todo el edificio estará lleno hasta el límite de su capacidad e incluso más.

A menos que los PJ los detengan, claro.

IMPLICANDO A LOS PERSONAJES

El Duelo de Armas del Gran Torneo tiene una fama merecida en todo Thedas. Puedes empezar a presentar la Caída del Otoño sutilmente y con mucha antelación, con PNJ que mencionen la apertura del Duelo durante la primavera, mientras los PJ estén en otras aventuras. A medida que el año progresó y los comentarios sobre la grandeza de los acontecimientos se extienden por el sur de Thedas, se convierte en un tema de conversación común hasta que al fin el anuncio de que Orzammar participará en los juegos de la cosecha empieza a comentarse en Ferelden.

Puede que los jugadores pregunten si sus PJ tienen alguna posibilidad de vencer en el Duelo. La mejor respuesta es decir que hay muchos premios para muchos eventos diferentes, y aunque puedan no tener una posibilidad realista de obtener la victoria en alguno de los grandes eventos, cosas más raras se han visto...

Si el Duelo de Armas no supone una motivación suficiente para los PJ, el hecho de que el Gran Torneo también es un enorme festival que reúne a gente exótica e interesante de todos los puntos del mapa también podría influir en ellos. Mientras que las actividades que podrían interesar a los guerreros y los pícaros en el Torneo son evidentes, los magos no deben sentirse apartados, pues el Duelo de Armas también incluye desafíos especialmente diseñados para ellos. Además, el Colegio de Hechiceros de Cumberland se encuentra en el auténtico centro de todos los círculos, y todo mago digno de su bastón, incluso si evita deliberadamente la política de la magia, querrá ver la Cúpula del Sol al menos una vez en su vida. En cualquier caso, conocer las motivaciones de tus PJ debería permitirte la creación de

ganchos relacionados con el Torneo que se correspondan específicamente con sus deseos.

Los jugadores deseosos de que sus PJ se conviertan en guardias grises pueden ser conscientes no solo de que los Guardas Grises son más aceptados y más fáciles de encontrar fuera de Ferelden, sino también de que tradicionalmente el Duelo de Armas atrae a reclutadores guardias grises que estudian a los participantes de los torneos como posibles candidatos. De hecho, uno de los PNJ clave de La Caída del Otoño es precisamente uno de estos reclutadores.

Los PJ interesados en aventuras más inmediatas podrían ser conducidos gradualmente hacia el Gran Torneo, contratados para escoltar a una comerciante fereldena que se dirige al evento. Consulta la PRIMERA PARTE: UNA COMPETICIÓN COMO NINGUNA OTRA.

Aunque es probable que la mayoría de tus jugadores desearán utilizar en esta aventura a los PJ fereldenos a los que han avanzado desde el nivel 1, algunos podrían querer cambiar temporal o permanentemente a un nuevo personaje para poder utilizar parte del nuevo material presentado en la Caja Intermedia. Las circunstancias que rodean el Torneo permiten la inclusión creíble de raros individuos tales como nobles enanos de Orzammar. Tal alternativa se presenta en la opcional PRIMERA PARTE, ESCENA 2: NO ES POR ORO. Si algunos de los jugadores pero no todos eligen esta ruta, deberás pasar algún tiempo durante las escenas introductorias de La Caída del Otoño enfocando la atención alternadamente de un subgrupo de PJ al otro.

En cualquier caso, las escenas de introducción de La Caída del Otoño han sido creadas teniendo en cuenta la flexibilidad para permitir que una amplia variedad de personajes se reúnan mientras viajan a Cumberland. El Gran Torneo da la bienvenida a todos los que vayan.

TRAMA SECUNDARIA OPCIONAL

La siguiente trama secundaria puede dirigirse si aun deseas añadir otra capa de complicación a la aventura.

ADIVINA QUIÉN VIENE A CENAR

El Duelo de Armas atrae guerreros y espectadores de todo Thedas, incluyendo a algunas gentes que solo aparecen en las porciones centrales del continente una o dos veces cada generación. Esta trama secundaria opcional presenta a un grupo de embajadores qunari de Par Vollen, el centro de la cultura qunari en Thedas. Nevarra ha invitado formalmente a este grupo para que presencie el Duelo de Armas.

A los qunari les apasionan las exhibiciones de destreza marcial, y el Gran Torneo parecía una excelente excusa para animar a un gran grupo de ellos a viajar hasta Cumberland. Si los agentes Pentaghast tuvieran ocasión de tratar casualmente el actual conflicto de los qunari con el

GUERREROS QUNARI

Silenciosos soldados de una extraña cultura.

ATRIBUTOS (CONCENTRACIONES)					
ASTUCIA (QUN)	2				
COMUNICACIÓN	0				
CONSTITUCIÓN (VIGOR)	2				
DESTREZA (HOJAS LIGERAS)	0				
FUERZA (HOJAS PESADAS)	2				
MAGIA	-2				
PERCEPCIÓN (OÍR, RASTREAR)	3				
VOLUNTAD	3				
VALORES DE COMBATE					
VELOCIDAD	SALUD	DEFENSA	ARMADURA		
10	65	10	4		
ATAQUES					
ARMA	ATAQUE	DAÑO			
ESPADA LARGA	+4	2D6+2			
APITUDDES					
PROEZAS PREDILECTAS: Golpe doble (3 PP), Postura defensiva.					
PENALIZACIÓN RACIAL: -1 a las tiradas de atributo realizadas para resistir hechizos y efectos mágicos.					
TALENTOS: Combate con un arma (Maestro), Entrenamiento con armaduras (Aprendiz).					
GRUPOS DE ARMAS: Arcos, Armas contundentes, Bastones, Hojas ligeras, Hojas pesadas, Pelea.					
EQUIPO					
ARMADURA DE CUERO PESADA, ESPADA LARGA.					

Imperio de Tevinter, registrar sus ideas para su posterior estudio, y dejar caer unas cuantas pistas respecto a dónde son más vulnerables los tevinteranos, bueno, esa es la clase de cosas que ocurren en el Gran Torneo.

Sin embargo, por su parte, los qunari no han venido para charlar, ya que realmente no es propio de ellos. Han aceptado la invitación porque están buscando discretamente su propiedad robada, un cargamento barriles de pólvora gaatlok explosiva que desaparecieron hace varios meses. Los "embajadores" quieren recuperar estos bienes, pues un espía rivaño afirmó haber visto al menos un barril en un barco atracado en Cumberland, y vengarse de aquellos que asesinaron a sus hermanos durante el robo.

El líder de los qunari les dice a los humanos que responde al nombre de Drun. Es un rastreador de habilidad casi sobrenatural. Drun y sus hermanos podrían acabar ayudando mucho u obstaculizando gravemente a los PJ mientras estos descubren detalles de la trama de la Última Luna. Las investigaciones de los qunari pueden alertar a la Última Luna, obligando al culto a acelerar o alterar su plan, o puede que los PJ les causen un problema parecido a los qunari.

SI VIENE UNO, VIENEN TODOS

Es verano en Ferelden. Dondequiero que estén los PJ, se enteran del Gran Torneo de las Marcas Libres y oyen rumores de que se ofrecerán premios inusuales durante la Caída del Otoño, la etapa del Duelo de Armas del Gran torneo que se celebra durante la cosecha. Puede que los personajes reticentes encuentren una oferta de empleo atractiva incluso si no albergan ningún interés inmediato por el Torneo. También hay una escena opcional para tener en cuenta la posibilidad de que haya PJ enanos viajando desde Orzammar. La **Primera parte** toca a su fin cuando los PJ navegan por el Mar del Despertar en dirección a Cumberland.

ENTORNOS: VIÑETAS DE THEDAS

En vez de tener lugar en un sitio específico, la escena introductoria de La Caída del Otoño está vagamente descrita para que puedas ubicarla dondequiero que resulte más apropiado para tu campaña. Si diriges La Caída del Otoño como primera aventura de tu grupo de juego, o si no tienes en mente ningún sitio en particular, da comienzo a la acción a las afueras de Denerim.

ESCENA 1: UNA COMPETICIÓN COMO NINGUNA OTRA

ENCUENTRO DE COMBATE Y DE INTERPRETACIÓN

Los PJ se encuentran con una criadora de perros y su mabari que son asaltados por rufianes. Tras encargarse de los sinvergüenzas, los héroes reciben la oferta de trabajar escoltando a la comerciante hasta Cumberland.

Es un espléndido día de verano en Ferelden. Una agradable brisa refresca vuestros rostros... pero trae con ella el sonido de una mujer llorando de rabia, y después el grave aullido de un sabueso mezclado con risas crueles.

Cuando coronáis un altozano, veis un grupo de matones encarándose con una joven sencillamente vestida. Ella está arrinconada contra un árbol y sostiene una espada desenfundada en su mano temblorosa. Un mabari de hocico gris se ha interpuesto lo mejor que ha podido entre su ama y los matones, pero la mujer y el perro son superados en número y pronto serán rodeados.

Distraídos en su confrontación, ninguno de ellos se da cuenta de vuestra llegada. ¿Qué hacéis?



BANDIDO FERELDENO

ATRIBUTOS (CONCENTRACIONES)			
ASTUCIA (TASACIÓN)	0		
COMUNICACIÓN (ENGAÑO, JUEGO)	2		
CONSTITUCIÓN (BEBER ALCOHOL)	1		
DESTREZA (HOJAS LIGERAS, JUEGOS DE MANOS, SIGILO)	2		
FUERZA (TREPAR)	2		
MAGIA	0		
PERCEPCIÓN (BUSCAR)	1		
VOLUNTAD	0		
VALORES DE COMBATE			
VELOCIDAD	SALUD	DEFENSA	ARMADURA
12	18	12	3
ATAQUES			
ARMA	ATAQUE	DAÑO	
ARCO CORTO	+2	1D6+2	
DAGA	+4	1D6+3	
ESPADA CORTA	+4	1D6+4	
APTITUDES			
PROEZAS PREDILECTAS: Ataque relámpago, Hostigar.			
TALENTOS: Combate con dos armas (Experto), Entrenamiento con armaduras (Aprendiz), Exploración (Aprendiz).			
GRUPOS DE ARMAS: Arcos, Hojas ligeras, Pelea.			
EQUIPO			
ARMADURA DE CUERO LIGERA, ARCO CORTO, 20 FLECHAS, DAGA, ESPADA CORTA.			

La joven damisela es una terrateniente comerciante, una criadora de perros llamada Felayn. Su compañero es un leal mabari viejo llamado Osric cuyos mejores años como luchador ya han pasado.

Los hombres son bandidos fereldenos que pretenden robar la mercancía de Felayn, cinco cachorros de mabari en cajas de madera exquisitamente construidas en la parte trasera de un carro cercano. Para muchos fereldenos, eso equivale a un secuestro.

Hay el doble de bandidos que de PJ. En cuanto la escoria se dé cuenta de la presencia de los héroes, su líder, un tipo larguirucho llamado Torkey, dice algo como: "No busquéis problemas, amigos, mejor que os larguéis", a menos que se atención se vea atraída por el equivalente a una flecha en la espalda. Si los PJ deciden no inmiscuirse, debería darles vergüenza. Los bandidos le arrebaten a Felayn su reacia mercancía y la matan a ella y a Osric antes de irse.

Cuando los PJ empiecen a actuar (del modo que sea), dos de los bandidos corren a poner a salvo el carro, los cachorros y el caballo de Felayn. Los héroes tienen tres asaltos para detenerlos antes de que consigan llevarse el carro. Los bandidos no supondrán un gran desafío de combate para los héroes veteranos; el peligro de esta escena reside en el daño que aquellos pueden hacerle a Felayn y a los perros, así que asegúrate de que resulta evidente.

Si los héroes intentan intimidar o aleccionar a los bandidos antes de atacar, puede que quieras recordarles las nuevas proezas de interpretación de la Caja Intermedia. Proezas como Influir a la multitud o Encolerizar, por ejemplo, podrían aportar una ventaja táctica a los héroes.

En cuanto dos bandidos o más hayan caído durante el combate, el resto debe empezar a hacer tiradas colectivas de VOLUNTAD (MORAL) con NO 9 para seguir luchando. Por cada bandido adicional fuera de combate se requerirá otra tirada y el número objetivo aumentará en 2.

Si cualquier PJ usa magia, la resolución de los bandidos se resquebraja más rápido si cabe. Las tiradas de VOLUNTAD (MORAL) con NO 15 empezarán en cuanto los bandidos presencien magia, incluso sin haber sufrido bajas, y seguirán haciendo tiradas cada vez más difíciles con cada muerte de un bandido, tal como se describe arriba.

Asumiendo que los PJ superen el reto rescatando a Felayn y a Osric y poniendo a salvo a los cachorros, Felayn les estará efusivamente agradecida, declarando que los aventureros son como "los héroes de las viejas historias". Esto, obviamente, le da una idea, y mira a los PJ con

FELAYN

ATRIBUTOS (CONCENTRACIONES)

ASTUCIA (SABER CULTURAL)	2
COMUNICACIÓN (MANEJO DE ANIMALES)	4
CONSTITUCIÓN	1
DESTREZA	1
FUERZA	0
MAGIA	-1
PERCEPCIÓN (EMPATÍA)	-1
VOLUNTAD (CORAJE)	2

VALORES DE COMBATE

VELOCIDAD	SALUD	DEFENSA	ARMADURA
11	30	11	0

ATAQUES

ARMA	ATAQUE	DAÑO
ESPADA CORTA	+1	1D6+2
PUÑO	+1	1D3

APTITUDES

PROEZAS PREDILECTAS: Postura defensiva (2 PP).

TALENTOS: Adiestramiento de animales (Experto), Contactos (Contactos).

GRUPOS DE ARMAS: Hojas ligeras, Pelea.

EQUIPO

ESPADA CORTA, CABALLO, CACHORROS DE MABARI, CARRO, PROVISIONES, ROPA DE VIAJE.

OSRIC

Leal y viejo soldado canino.

ATRIBUTOS (CONCENTRACIONES)

ASTUCIA	0
COMUNICACIÓN	1
CONSTITUCIÓN (CORRER)	0
DESTREZA	1
FUERZA (SALTAR)	0
MAGIA	-1
PERCEPCIÓN (OLFATO, RASTREAR)	0
VOLUNTAD (MORAL)	3

VALORES DE COMBATE

VELOCIDAD	SALUD	DEFENSA	ARMADURA
12	20	12	0

ATAQUES

ARMA	ATAQUE	DAÑO
MORDISCO*	+1	1D6+2

* A su avanzada edad, Osric ya no es un gran combatiente, a pesar de que su corazón sigue estando en la lucha. En vez de llevar a cabo este pobre ataque, Osric puede ayudar a otro combatiente que ataque más tarde durante el asalto, otorgándole a dicho luchador una bonificación de +2 a su tirada de ataque.

APTITUDES

PROEZAS PREDILECTAS: Derribo.

EQUIPO

NINGUNO.

una brillante sonrisa: "Oh, por supuesto. Os dirigís al Gran Torneo".

Si ninguno de los PJ sabe nada del Torneo, una sorprendida Felayn procede a describirlo como uno de los acontecimientos marciales más grandes e importantes de Thedas, relatando cualquier detalle comúnmente conocido que tenga probabilidades de picar la curiosidad de los PJ.

Incluso si los personajes están al tanto del Gran Torneo y el Duelo de Armas, emplea esta oportunidad para presentar el martillo de forja que ha sido anunciado como premio especial en la Caída del Otoño, el anuncio de Orzammar de que un equipo de enanos participará en el Torneo por primera vez en la historia, o ambas cosas.

Si los PJ muestran el más mínimo interés ante la idea de asistir al Gran Torneo, Felayn los anima a unirse a ella durante el viaje, pues es allí donde ella se dirige también. Tiene la intención de viajar por mar desde Denerim. Varios barcos hacen con regularidad el viaje desde la capital hasta Cumberland, así que encontrar camarotes es fácil. Está dispuesta a ofrecer a cada PJ 20 mp por su amable ayuda y protección, aunque debe vender uno de sus cachorros en la feria antes de tener el dinero con el que pagarles.

ESCENA 2: NO ES POR ORO

ENCUENTRO DE COMBATE
Y DE INTERPRETACIÓN

Mientras reúnen suministros para el viaje a Cumberland, los PJ enanos nativos de Orzammar son emboscados por agentes de una casa rival.

Las rivalidades entre las casas enanas son intensas e interminables; a la mayoría de los enanos les resulta sencillo guardar rencor durante siglos. Los PJ enanos elegidos para participar en el Duelo de Armas han reemplazado en la delegación a los miembros de alguna otra casa, o así es como lo ven ellos, al menos. Eliminando a los PJ, planean volver a dejar vacantes los puestos que les pertenecen "por derecho".

Orzammar ha elegido enviar una delegación a la superficie para que participe en un Juego humano porque el premio que se ofrece en el evento es *Rompeyunques*, el legendario martillo de forja del paragón Zadol. Tu casa ha propuesto tu nombre como candidato para el viaje y has pasado las últimas horas adquiriendo artículos diversos en el barrio plebeyo.

Mientras te diriges a casa, te das cuenta de que el patio que estás cruzando se ha sumido en un extraño silencio. Súbitamente, resuenan pasos en la quietud, y figuras encapuchadas emergen de las sombras, con espadas desenfundadas.

¡Defiéndete!

El patio es una gran caverna con una serie de pesados bancos de piedra y algunas sillas recias reunidas en torno a una mesa de piedra.

CONSEJERO MARDOHL

Leal y viejo soldado canino.

ATRIBUTOS Y CONCENTRACIONES: ASTUCIA 2 (SABER CULTURAL, SABER HISTÓRICO); COMUNICACIÓN 3 (ETIQUETA, NEGOCIACIÓN, PERSUASIÓN); CONSTITUCIÓN 2 (BEBER ALCOHOL); DESTREZA -1; FUERZA 0; MAGIA -1; PERCEPCIÓN 1; VOLUNTAD 2 (MORAL).

ASESINO ENANO

ATRIBUTOS (CONCENTRACIONES)

ASTUCIA	0
COMUNICACIÓN	-1
CONSTITUCIÓN (CORRER)	2
DESTREZA (INICIATIVA, SIGILO)	3
FUERZA (HOJAS PESADAS)	3
MAGIA	0
PERCEPCIÓN	1
VOLUNTAD	3

VALORES DE COMBATE

VELOCIDAD	SALUD	DEFENSA	ARMADURA
11	50	13	7
ATAQUES			
ARMA	ATAQUE	DAÑO	
ESPADA BASTARDA	+5	2D6+4	
APTITUDES			

PROEZAS PREDILECTAS: Golpe doble (3 PP), Golpe letal.

APTITUDES DE CLASE: Puñalada (como el pícaro).

TALENTOS: Combate con armas a dos manos (Aprendiz), Combate con un arma (Experto), Entrenamiento con armaduras (Experto).

GRUPOS DE ARMAS: Hachas, Hojas pesadas, Lanzas, Pelea.

EQUIPO

ARMADURA DE MALLA PESADA, ESPADA BASTARDA.

Hay una cantidad de atacantes equivalente al número de PJ más uno. Intentan matar a los PJ lo más rápida y eficientemente posible, uniéndose varios contra uno cuando esto resulte efectivo, o lanzando ataques distractores desde el frente mientras otros se deslizan por detrás para asestar perversas puñaladas. El tono y la sensación que transmite la emboscada en su conjunto deberían ser de salvajismo y dificultad, pero no debería resultar imposible.

Si los PJ piden ayuda a gritos, pasan cinco asaltos antes de que aparezca un grupo de soldados. Los asesinos huyen si eso ocurre. También ponen pies en polvorosa si la suerte empieza a jugar en su contra. Todo asesino que esté atrapado lucha hasta la muerte; ninguno de ellos permite que se lo aprese con vida.

Los cuerpos de los asesinos no revelan nada acerca de ellos, pues sus armas y armaduras han sido deliberadamente (cosa que resulta evidente) desprovistas de toda insignia. Incluso las hojas han sido amartilladas para borrar las características marcas de golpeo de las diversas familias de herreros, que son como huellas dactilares a ojos de algunos enanos.

Una tirada con éxito de **ASTUCIA (SABER CULTURAL)** con NO 9 es todo lo que se requiere para saber que solo una familia noble tendría los recursos necesarios para equipar a unos asesinos de este modo. Parece improbable que la emboscada fuera un mero intento de robo.

Tras recibir atención médica si resulta necesaria, los PJ supervivientes son escoltados ante la presencia del consejero Mardohl, un criado de confianza de su casa, o de la casa a la que ellos mismos sirven si son de casta inferior.

“Nuestros enemigos se han movido más rápido de lo que había previsto. Cuanto antes os pongáis en camino, mejor.”

Los héroes confundidos pueden preguntarle a Mardohl acerca de la situación. Él no sabe exactamente quién está detrás del ataque. “Una cualquiera entre una docena de casas”, especula si se lo presiona. En última instancia, para él la respuesta es irrelevante. Lo importante es que el ataque ha fracasado, y no debería permitirse una segunda oportunidad.

El consejero Mardohl les ha conseguido un pasaje a los PJ en un barco que zarpa de la ciudad orlesiana de Jader, que está situada justo al norte de la Espalda Helada. Aunque todos ellos se presentarán juntos al Duelo de Armas, la delegación de Orzammar viaja a Cumberland en grupos separados más pequeños porque los diversos nobles, soldados y herreros elegidos por el Cónclave no se llevan necesariamente bien unos con otros. Aun así, Mardohl recalca la vital importancia de que los PJ apoyen públicamente a los otros miembros de la delegación frente a la gente de otras naciones y razas. Lo que ocurra fuera del alcance de la vista pública, por otro lado... bueno, el buen consejero no necesita, ni quiere, saberlo.

En cuanto los PJ se hagan una idea de su situación, concluye la escena y prosigue.

ESCENA 3: VIAJE PROFÉTICO

ENCUENTRO DE INTERPRETACIÓN

Los PJ, tanto fereldenos como enanos, viajan en barco por el Mar del Despertar hasta el puerto nevarro de Cumberland. Por el camino, conocen a otros que también viajan al Gran Torneo.

Las olas gigantescas del Mar del Despertar rugen y rompen a vuestro alrededor, arrojando vuestro barco, el Susurro, con grandes maretazos ondulantes. Los marineros que suben y bajan por las jarcias se ríen de vuestras expresiones. Uno de ellos grita: "¡Si queréis ver olas de verdad, probad a hacer el viaje a Cumberland en invierno!"

El barco está lleno de toda clase de gente extraña e inesperada. No solo hay fereldenos de todo tipo, también hay miembros de la delegación de Orzammar y, lo que resulta más inesperado, una banda de cazadores avvaritas que miran toda el agua con profundo desasosiego.

El primer oficial dice que os queda otro día o dos en el mar antes de alcanzar Cumberland. ¿Cómo pensáis pasar ese tiempo?

Existen dos propósitos para esta escena. El primero es presentar a todos los PJ entre ellos, como por ejemplo si tienes algunos PJ de Ferelden y otros de Orzammar. El segundo consiste en proporcionar a los héroes su primera oportunidad de evaluar a algunos de los competidores del Duelo de Armas.

Si tienes dos grupos de PJ, no te preocupes de asegurar que se hagan amigos rápidamente mientras están a bordo. Basta con asegurarse de que todos lleguen a verse y pasen cierto tiempo conociéndose. Puede que surjan algunas interacciones en la que los grupos se interrelacionen si presentas algún acontecimiento interesante pero inocuo que provoque comentarios de cada uno de ellos, lo que probablemente devendrá en una sesión de interpretación entre grupos. Si ambos grupos están en la cubierta y se avista un brillante cometa en el cielo, por ejemplo, cada uno de ellos podría tener una diferente perspectiva de si la profecía es buena o mala, de lo que podría significar para la Caída del Otoño, y cosas así.

Los PNJ notables a bordo del *Susurro* incluyen a Felayn, a un grupo de enanos (distinto a los PJ) de Orzammar liderado por lord Kynrik de la casa Clangdrol, que es el enano de mayor posición del barco, y un grupo de avvaritas liderado por un tal Alsgaard Ar Kjus O Villatormenta. Si deseas presentar a cualquier PNJ que tenga una utilidad específica en tu propia campaña, esta también es una buena oportunidad para ello.

Los PJ fereldenos que deseen charlar con lord Kynrik son detenidos por sus guardas, que esperan a recibir un gesto de asentimiento por parte de su señor antes de dejar pasar a

los personajes. Los enanos de la superficie son mantenidos a raya ("Lárgate, contemplanubes"), pero a los demás se les permite acercarse a menos que se comporten de modo flagrantemente irrespetuoso.

Kynrik es un enano robusto, vestido con una coraza exquisitamente grabada y forjada en refulgente argentita. Es plenamente consciente de que llevar una coraza pesada en el mar es considerado una estupidez por algunos, pero no les presta mayor atención a quienes no saben nada sobre lo que significa ser un señor de Orzammar, o dedican un cuidado insuficiente a la importancia de las apariencias. En cualquier caso, Kynrik brilla bajo el sol de la mañana como una gema de múltiples facetas, lo cual es un reflejo acertado de su personalidad: compleja y siempre cambiante. No es casualidad que fuera elegido como líder diplomático de toda la delegación de Orzammar. Es un señor profundamente honorable, respetado entre sus compañeros, y no es más intrigante que lo que debe ser cualquier señor enano para sobrevivir en la política de Orzammar.

Kynrik se halla en un estado de ánimo festivo durante el viaje marítimo, y aguarda con emoción los desafíos políticos y económicos que espera que el Gran Torneo traiga consigo. No es que sienta indiferencia hacia la competición marcial que está por venir. Simplemente no cree que los humanos tengan ninguna posibilidad contra los campeones de la casta de los guerreros que lo acompañan, especialmente sus as en la manga, Ralevi la Raíz, un miembro de la Legión de los Muertos. El grupo de Kynrik encontró a Ralevi, último superviviente de su unidad, en los Caminos de las Profundidades de camino a Cumberland. En esencia, Kynrik alistó a la fuerza a Ralevi en el grupo del torneo, prometiéndole que se le permitiría regresar a los Caminos de las Profundidades una vez concluyera el Juego humano.

Kynrik espera una cordial deferencia de los enanos, pero es consciente de que pocos humanos son capaces de darse cuenta de su posición, en especial los irónicamente arribistas hijos de Ferelden. Trata apropiadamente con los PJ, de manera acorde con la casta de estos. No desea revelar sus planes acerca del modo en que los enanos conquistarán la Caída del Otoño, pero exuda una firme confianza.

El otro colectivo interesante del barco es el grupo de avvaritas dirigido por un guerrero que se presenta a sí mismo como Alsgaard de Villatormenta. Está dispuesto a charlar con cualquiera, y por consiguiente supone otro foco apropiado para la interpretación de relaciones entre grupos. Respeta a los enanos y muestra una sutil condescendencia hacia los fereldenos, pero es educado en todo momento; Alsgaard proviene de una cultura en la que un hombre puede acabar con la cabeza abierta de un tajo en un segundo por ser descortés.

Alsgaard y sus compañeros avvaritas pretenden enseñar a los nevarranos "un par de cosas sobre la arquería". Quienes hablen con él se dan cuenta de que su mano izquierda está envuelta en un guante de cuero reforzado. En algún momento durante la conversación, mira al cielo y, sonriendo, extiende el brazo. Escasos instantes después, un águila de plumaje dorado desciende desde el cielo hacia el barco, evitando con suavidad las jarcias y las velas, para posarse en el brazo del avvarita. "Esta es Sabi", dice sonriendo con picardía. *Prefiere el viento a este terreno ondulante, ¿eh, chica?*".

Alsgaard tiene muchas ganas de ver el Gran Torneo. Los avvaritas rara vez abandonan la Espalda Helada durante un período prolongado, y normalmente el Torneo está mucho más lejos. Su presencia en un lugar tan cercano como Cumberland es sin duda una señal de Haakon, el Aliento del Invierno, el dios del invierno y de la guerra de los avvaritas, de que deberían asistir al Duelo de Armas. Cualquier PJ que señale que la Caída del Otoño no va a celebrarse durante el invierno recibe una sonrisa lobuna por parte de Alsgaard: "Ese es el motivo por el que vamos a practicar tiro con arco y no a provocar una masacre".

Deja que los PJ hablen con quien deseen, así como entre ellos si algunos no se han conocido todavía. Cuando la conversación haya seguido su curso, habrá llegado el momento de la **SEGUNDA PARTE: BIENVENIDOS A NEVARRA**.

DESENLAZ Y SOLUCIÓN DE PROBLEMAS DE LA PRIMERA PARTE

Esta parte de La Caída del Otoño es intencionadamente vaga para ayudarte a incorporar fácilmente a los PJ de distintos trasfondos y motivaciones. Si estimas que no es probable que la **ESCENA 1: VIÑETAS DE THEDAS** capture la atención y la imaginación de tu grupo de PJ en particular,

LORD KYNRI

ATRIBUTOS (CONCENTRACIONES)					
ASTUCIA	1				
COMUNICACIÓN (ETIQUETA, LIDERAZGO, NEGOCIACIÓN, PERSUASIÓN)	3				
CONSTITUCIÓN	2				
DESTREZA	0				
FUERZA (HACHAS)	4				
MAGIA	-3				
PERCEPCIÓN (EMPATÍA)	2				
VOLUNTAD	2				
VALORES DE COMBATE					
VELOCIDAD	SALUD	DEFENSA	ARMADURA		
8	85	13	8		
ATAQUES					
ARMA	ATAQUE	DAÑO			
HACHA DE BATALLA	+6	2D6+4			
APTITUDES					
PROEZAS PREDILECTAS: Amenazar (1 PP), Golpe doble (3 PP), Postura defensiva (1 PP).					
TALENTOS: Campeón (Experto), Combate con arma y escudo (Maestro), Entrenamiento con armaduras (Experto).					
GRUPOS DE ARMAS: Todos.					
EQUIPO					
CORAZA LIGERA, ESCUDO PESADO, HACHA DE BATALLA.					

sustitúyela por algo más apropiado. Si los héroes se muestran realmente indiferentes ante la idea de ir al Duelo de Armas, puede que esta aventura simplemente no sea para ellos.

El combate con los bandidos debería ser fácil para un grupo experimentado de PJ. Si no lo es, reduce las estadísticas de los bandidos sobre la marcha, o haz que huyan incluso con una tirada superada de Moral (la cual, claro está, debería llevar a cabo detrás de tu pantalla).

Introducir enanos de Orzammar en tu campaña utilizando esta aventura puede resultar muy divertido. Puedes permitir que los jugadores de tus PJ enanos se enteren de lo relativo al Duelo de Armas escuchando lo que les ocurre a los héroes de los otros jugadores en la **Escena 1**, a fin de enseñarles convenientemente algunas de las cosas que sus personajes ya sabrían.

Si todos los PJ enanos caen en batalla contra los asesinos, continúa con la escena de todos modos, tejiendo una historia de cómo los soldados enanos llegaron en el momento en que los héroes cayeron, ahuyentando a los asesinos y salvando a los PJ con oportunos primeros auxilios.

LORD KYNRI

La "Raíz de la Montaña", un guerrero indestructible cuya leyenda es extensa en las Memorias.

ATRIBUTOS (CONCENTRACIONES)					
ASTUCIA	0				
COMUNICACIÓN	0				
CONSTITUCIÓN (VIGOR)	4				
DESTREZA (PELEA)	3				
FUERZA (HACHAS, HOJAS PESADAS, INTIMIDACIÓN)	3				
MAGIA	0				
PERCEPCIÓN	1				
VOLUNTAD	3				
VALORES DE COMBATE					
VELOCIDAD	SALUD	DEFENSA	ARMADURA		
11	115	13	7		
ATAQUES					
ARMA	ATAQUE	DAÑO			
HACHA DE BATALLA	+7	2D6+5			
GUANTELETE	+5	1D3+6			
APTITUDES					
PROEZAS PREDILECTAS: Ataque relámpago (2 PP), Golpe doble (3 PP), Golpe letal.					
TALENTOS: Bersérker (Maestro), Combate con dos armas (Maestro), Combate con un arma (Maestro), Entrenamiento con armaduras (Aprendiz).					
GRUPOS DE ARMAS: Todos.					
EQUIPO					
ARMADURA DE MALLA PESADA, DOS HACHAS DE BATALLA.					

Si te apetece probar una manera ligeramente más difícil pero gratificante de dirigir las primeras dos escenas, alterna la atención entre ambas en momentos dramáticos. Por ejemplo, podrías dirigir el combate contra los bandidos hasta el momento en que los PJ ven que Felayn está siendo atacada, después saltar a los PJ enanos en Orzammar y dirigir el primer asalto de la emboscada. Si escoges bien los momentos en los que cambias de escena, este método aumenta el dramatismo y tiene a todo el mundo implicado, en lugar de hacer que un grupo espere durante toda una escena en la que no participa.

Si uno o varios jugadores desean jugar con enanos de casta inferior de Orzammar, tendrás que idear una manera de incorporarlos de forma realista, ya que el Cónclave nunca enviaría a un inútil a recuperar un artefacto de valor incalculable. Por otro lado, si dicha rata descastada salvara a un noble de una banda de asesinos, un lugar en el grupo del noble como siervo que haga recados y lleve a cabo tareas domésticas podría ser apropiado. Si andas falto de buenas ideas, dale la responsabilidad de buscar una explicación al jugador y comprueba qué es capaz de inventarse.

ALSGAARD AR KJUS O VILLATORMENTA

Hábil arquero de la Espalda Helada.

ATRIBUTOS (CONCENTRACIONES)

ASTUCIA (SABER DE LA NATURALEZA)	1
COMUNICACIÓN (LIDERAZGO, MANEJO DE ANIMALES)	2
CONSTITUCIÓN	3
DESTREZA (ARCOS, SIGILO)	4
FUERZA (HOJAS PESADAS)	2
MAGIA	0
PERCEPCIÓN (RASTREAR, VER)	3
VOLUNTAD	1

VALORES DE COMBATE

VELOCIDAD	SALUD	DEFENSA	ARMADURA
15	85	14	5

ATAQUES

ARMA	ATAQUE	DAÑO	ALCANCE
ARCO LARGO	+6	1D6+6	26/52 METROS
ESPADA LARGA	+4	2D6+2	-

APTITUDES

PROEZAS PREDILECTAS: Atravesar armadura, Ataque relámpago (2 PP solo con arcos), Golpe doble (3 PP).

TALENTOS: Arquería (Maestro), Campeón (Aprendiz), Entrenamiento con armaduras (Aprendiz), Mando (Experto).

GRUPOS DE ARMAS: Arcos, Hojas pesadas, Pelea.

EQUIPO

ARMADURA DE MALLA LIGERA, ARCO LARGO (Y FLECHAS), ESPADA LARGA.

BIENVENIDOS A NEVARRA

En la **SEGUNDA PARTE: BIENVENIDOS A NEVARRA**, los PJ llegan a Nevarra y conocen Cumberland, una de las mayores ciudades de Thedas. Mientras buscan alojamiento, los PJ fereldenos tienen un altercado con un gentilhombre orlesiano y su séquito. Con toda probabilidad, el derramamiento de sangre solo será evitado gracias a la oportuna intervención de una guarda gris. En algún otro lugar de la ciudad, la delegación completa de Orzammar se reúne para discutir sus planes para el torneo y después de él.

ENTORNOS: CUMBERLAND

Aunque la capital de Nevarra es la ciudad del mismo nombre, Cumberland es su mayor metrópolis. A orillas del Mar del Despertar y extendiéndose a ambos lados del río Cumberland, Cumberland es el puerto natural a través del que fluye la mayor cantidad de mercancías que van y vienen de las Marcas Libres. Puede comprarse y venderse casi cualquier cosa en las calles de Cumberland si sabes dónde mirar.

Las calzadas de Cumberland estás pavimentadas con adoquines bien elegidos, la mayoría suavizados por el paso de incontables pies. En las calles se alinean edificios bien construidos de tres plantas, muchos de ellos decorados con fachadas ornamentadas. Aunque algunas de las calles son estrechas, especialmente las de las porciones más antiguas de la ciudad, la mayoría son espaciosas, que es lo mejor para acomodar el paso de carros cargados.

La costumbre nevarrana de venerar a sus ancestros heroicos se ve expresada en Cumberland de la forma más evidente en las estatuas que llenan los patios abiertos y amplios de la ciudad. La mayoría han sido talladas con gran habilidad.

Construida con mucho gasto y mayor secretismo, la Cúpula del Sol es una alargada cúpula dorada que descansa en lo alto del edificio central del Colegio de los Hechiceros. Domina el contorno de Cumberland, y es visible desde kilómetros cuando brilla el sol. El Colegio es el corazón filosófico del Círculo de los Hechiceros. Es en el Colegio donde los primeros encantadores de cada círculo se reúnen para elegir a su gran encantador, el mago que ejerce de representante del Círculo de los Hechiceros ante la Capilla, su consejero en temas sobrenaturales.

El Gran Torneo se ha levantado en el lado occidental del río, un interminable mar de tiendas, arenas, edificios temporales y similares. Para una información más detallada de esta zona específica, consulta **Entornos: El Gran Torneo** en la página 56. Extendiéndose por la llanura llena de hierba más allá del recinto ferial hay centenares de pequeñas tiendas donde se acomodan muchos de los asistentes al Torneo que no pueden encontrar o permitirse un alojamiento en la propia ciudad.



ESCENA 1: LA CIUDAD SOBRE EL RÍO

ENCUENTRO DE EXPLORACIÓN

Los PJ llegan al puerto de Cumberland y tienen la primera oportunidad de echar un vistazo.

Los sonidos de campanas y de pies que corren os atraen a la cubierta, bajo el sol de la mañana. Cumberland se extiende por todo el horizonte, a ambos lados del río Cumber en el punto en que este desemboca en el Mar del Despertar. El cegador reflejo dorado de la Cúpula del Sol del Colegio de los Hechiceros es como una corona que descansa en lo alto de la ciudad. Al oeste podéis ver una masa de tiendas en una llanura ondulante; el recinto ferial, imagináis.

Bienvenidos a Nevarra.

El barco no tarda en llegar a puerto y los PJ son libres de hacer lo que deseen. Si los jugadores se sienten perdidos, puedes sugerir que se concentren primero en el alojamiento. Cumberland, como centro de comercio que es, está repleta de posadas y tabernas. También está la ciudad campamento.

Los jugadores que pregunten sobre las costumbres de Nevarra deberían hacer una tirada de **ASTUCIA (SABER CULTURAL)** con NO 9. Un éxito proporciona la información de que Cumberland es bastante cosmopolita, pero nunca

es sabio mencionar a los ancestros de un nevarrano, pues los nevarranos son propensos a tomarse incluso los comentarios más inocuos sobre los antepasados como un insulto personal.

Si alguno de los PJ viaja con Felayn, esta los informa de que pretende ofrecer sus mercancías entre los asistentes al Torneo en la ciudad campamento. Espera encontrar alojamiento en algún lugar decente, pero sospecha que la naturaleza de sus mercancías puede obligarla a aceptar moradas más cuestionables. Felayn no considerará la idea de alojar a sus perros con extraños; son demasiado valiosos. Como antes, agradecerá la presencia de uno o más PJ que la escolten.

Los PJ enanos de Orzammar han recibido instrucciones de reunirse en La Muchacha de Diamante, una gran posada enana en el enclave de comercio enano de Cumberland. El enclave, conocido como "el Cubil del Dragón" o simplemente "el Cubil", es una zona amurallada de varias manzanas en la porción nororiental de la ciudad, al este del Cumber y adyacente a los vecindarios más ricos de los humanos. Todos los edificios del Cubil están hechos de piedra y diseñados con estilos arquitectónicos enanos. El nombre del barrio deriva del sobrenombre que los nevarranos emplean para sus monedas de oro: "dragones".

Los personajes pueden oír rumores actuales e información básica tanto sobre Cumberland o el Gran Torneo preguntando a las masas de gente que pasea por cualquier calle de la ciudad. Hay gran cantidad de marineros en los muelles que se alegran enormemente de charlar con los viajeros. Ten en cuenta las nuevas proezas de

exploración cuando los héroes investiguen la ciudad en busca de lo que sea que les interese. Estas ofrecen a los PJ la oportunidad de averiguar información adicional, acumular bonificaciones para las tiradas subsiguientes y cosas similares.

Los torneos del verano ya han terminado, pero la feria continúa, con abundancia de acróbatas, malabaristas, adivinos, místicos, videntes y artistas de toda clase, tanto en la propia ciudad como en el recinto ferial. Si los PJ desean dirigirse al Gran Torneo, consulta la **TERCERA PARTE: QUE EMPIECEN LOS JUEGOS** para más detalles.

Cuando los PJ empiecen a merodear por la ciudad, ten en cuenta los siguientes puntos:

- Con la excepción de PJ cuyos trasfondos determinen explícitamente lo contrario, esta es la primera vez que los héroes están fuera de Ferelden o de Orzammar. Anima a los jugadores a interpretar de manera acorde.
- Para los fereldenos, Cumberland es tan descomunal que casi va más allá de toda comprensión posible. Tres Denerims podrían caber fácilmente entre sus muros. Pide tiradas de **ASTUCIA (NAVEGACIÓN)** de dificultades apropiadas cuando los héroes traten de orientarse, hasta que los PJ hayan estado en la ciudad unas cuantas semanas.
- Los personajes mugrientos son vistos con escepticismo y desaprobación en muchos lugares, y los guardas que vigilan en el perímetro de los barrios más ricos les prohibirán directamente entrar en estos vecindarios.
- A diferencia de Ferelden, las ciudades de las Marcas Libres y Nevarra no suelen permitir que los individuos vayan por las calles armados y vestidos con armaduras. Los personajes que vistan armadura de malla o coraza, o que lleven armas de mayor tamaño que una espada corta, acabarán siendo abordados por la guardia de la ciudad, que les pedirá que se expliquen. Afortunadamente para los PJ, el Duelo de Armas ha vuelto a la guardia más educada y cauta de lo habitual. No insultará a un maestro espadachín independientemente del aspecto que este tenga. Suponiendo que los PJ sean educados, lo único que se les pedirá es que guarden sus armaduras y envuelvan sus armas más pesadas cuando estén fuera del recinto de la competición. Insultar a la guardia de la ciudad o ignorar sus instrucciones resultará en combate. La guardia intenta coger vivos a los malhechores, pero si los héroes matan a un guarda la situación dará un vuelco. La guardia de la ciudad viaja en grupos de seis y lleva silbatos para pedir ayuda cuando lo necesite. Llevan sus ballestas colgadas a menos que esperen problemas. Si parece probable que estos se presenten, varios de ellos las descuelgan y apuntan, a la espera de órdenes de su sargento.

En cuanto los PJ hayan tenido ocasión de mirar un poco y acomodarse, prosigue con la siguiente escena.

GUARDIA DE LA CIUDAD DE CUMBERLAND

Guardas vigilantes de la paz de Cumberland.

ATRIBUTOS (CONCENTRACIONES)			
ASTUCIA	1		
COMUNICACIÓN	1		
CONSTITUCIÓN	2		
DESTREZA (PELEA)	2		
FUERZA (INTIMIDACIÓN)	1		
MAGIA	0		
PERCEPCIÓN (BUSCAR)	2		
VOLUNTAD (MORAL)	1		
VALORES DE COMBATE			
VELOCIDAD	SALUD	DEFENSA	ARMADURA
12	40	12	5
ATAQUES			
ARMA	ATAQUE	DAÑO	
BALLESTA	+2	2D6+3	
GARROTE	+2	1D6+1	
PUÑO	+4	1D6+1	
APTITUDES			
PROEZAS PREDILECTAS: Desarmar (2PP), Recarga rápida (1 PP).			
TALENTOS: Arquería (Aprendiz), Combate desarmado (Aprendiz), Entrenamiento con armaduras (Aprendiz).			
GRUPOS DE ARMAS: Arcos, Bastones, Pelea.			
EQUIPO			
ARMADURA DE MALLA LIGERA, BALLESTA, GARROTE.			

ESCENA 2: DE ALCES Y GRIFOS

ENCUENTRO DE INTERPRETACIÓN Y DE COMBATE

Los PJ casi llegan a las manos con un gentil hombre orlesiano y su séquito, pero una guarda gris aparece para interrumpir la disputa.

Toda Cumberland parece formar parte del festival del Gran Torneo. Cada patio tiene su propia actuación: malabaristas, actores, tragafuegos, marionistas, acróbatas y cuentacuentos son tan solo unos pocos de los artistas que habéis visto. La música llena el aire mientras los charlatanes de feria atraen a los viajeros a sus puestos.

Entráis en una estrecha calle lateral para orientaros y de pronto oís un sonido con bastante claridad: ¡el fuerte estruendo de los cascos contra los adoquines!

SIERVOS ORLESIANOS INCLUIDO HUON

Criados, porteadores y algún que otro hombre de armas hábiles en evitar el desagrado de su señor.

ATRIBUTOS (CONCENTRACIONES)			
ASTUCIA	0		
COMUNICACIÓN (ETIQUETA)	1		
CONSTITUCIÓN (VIGOR)	1		
DESTREZA (BASTONES, PELEA)	3		
FUERZA	2		
MAGIA	-1		
PERCEPCIÓN	1		
VOLUNTAD	1		
VALORES DE COMBATE			
VELOCIDAD	Salud	Defensa	ARMADURA
13	45	13	3
ATAQUES			
ARMA	ATAQUE	DAÑO	
BÁCULO	+5	1D6+3	
PUÑO	+5	1D6+2	
APTITUDES			
PROEZAS PREDILECTAS: Derribo (1 PP), Golpe poderoso.			
TALENTOS: Combate desnudo (Experto).			
GRUPOS DE ARMAS: Bastones, Pelea.			
EQUIPO			
ARMADURA DE CUERO LIGERA, BÁCULO.			

Cada PJ presente debe hacer una tirada de **DESTREZA (ACROBACIA)** con NO 13. Quienes la superen se arrojan a un lado a tiempo, mientras que los que fallen sufrirán 1d6 puntos de daño, suficiente para resultar ofensivo, al ser derribados contra los adoquines por un caballo de guerra bardado y un jinete que sale a toda velocidad desde detrás de una esquina.

El jinete se detiene a unos seis metros de distancia y gira su caballo hacia un lado en dirección a los PJ, volviéndose para mirarlos. Sus rasgos están ocultos tras una máscara intrincadamente grabada con filigranas de plata de la que surgen dos astas en espiral parecidas a las de un alce. El resto de sus ropajes es sumptuoso, teñido de un rico azul y con bordados de exquisito hilo de oro. Una tirada de **ASTUCIA (HERÁLDICA)** con NO 9 identifica al jinete como uno de los infames gentilhombres de Orlais.

Los Gentilhombres son una noble orden militar, la más eminente de Orlais. A menudo un refugio para nobles sin tierras y niños destinados a no heredar, el régimen de entrenamiento de los Gentilhombres es famoso por su brutalidad. Aquellos que sobreviven a él son legendarios por su falta de miedo y su absoluta devoción por su código de honor. La historia de los Gentilhombres es una lista de victorias en gloriosas batallas libradas contra viento y marea;

LORD FORSARD MALECOT

Gentilhombre orlesiano, bastardo arrogante y magnífico luchador.

ATRIBUTOS (CONCENTRACIONES)			
ASTUCIA (SABER MILITAR)	2		
COMUNICACIÓN (ETIQUETA, SEDUCCIÓN)	2		
CONSTITUCIÓN (VIGOR)	2		
DESTREZA (INICIATIVA)	4		
FUERZA (HOJAS PESADAS, INTIMIDACIÓN, LANZAS)	5		
MAGIA	0		
PERCEPCIÓN	0		
VOLUNTAD	0		
VALORES DE COMBATE			
VELOCIDAD	Salud	Defensa	ARMADURA
14	80	18 (14 SIN ESCUDO)	11
ATAQUES			
ARMA	ATAQUE	DAÑO	
ESPADA LARGA	+7	2D6+5	
GUANTELETE	+6	1D6+6	
LANZA	+7	1D6+8	
APTITUDES			
PROEZAS PREDILECTAS: Atravesar Amenazar, Golpe doble (3 PP), Postura defensiva (1 PP), Provocar.			
TALENTOS: Campeón (Experto), Combate con arma y escudo (Maestro), Entrenamiento con armaduras (Maestro).			
GRUPOS DE ARMAS: Todos.			
EQUIPO			
CORAZA PESADA, ESCUDO PESADO, ESPADA LARGA, LANZA.			

incluso al enfrentarse a la muerte segura, los gentilhombres nunca se han quebrado, y sus unidades han muerto de la primera a la última en el campo de batalla cuando sus comandantes lo han exigido. En Orlais, los gentilhombres ejercen el derecho de majestad sobre todos los plebeyos, lo que significa que disponen de total autoridad para hacer cualquier cosa que estimen apropiada sin que quepa recurso legal en contra. Por esto, los Gentilhombres son casi tan aborrecidos como célebres.

El gentilhombre estudia a los PJ, sin decir nada ni prestar atención a nada de lo que le digan. Después de un instante, un hombre robusto vestido con colores a juego (aunque sus ropas no están tan adornadas ni de lejos) da la vuelta a la esquina corriendo, respirando con dificultad. Este hombre, Huon, corre al lado de su señor, ambos conversan brevemente, y después el criado se vuelve hacia los PJ. En la lengua comercial, con un débil aunque distingible acento orlesiano, les informa: *“Mi señor espera vuestras disculpas”*.

KILINA

Amigable reclutadora guarda gris.

ATRIBUTOS (CONCENTRACIONES)

ASTUCIA (INVESTIGACIÓN, SABER ARCANO)	4
COMUNICACIÓN (DISFRAZ, PERSUASIÓN)	3
CONSTITUCIÓN	1
DESTREZA (HOJAS LIGERAS)	2
FUERZA (HOJAS PESADAS)	3
MAGIA	1
PERCEPCIÓN (DETECTAR ENGENDRO TENEBROSO, RASTREAR, VER)	4
VOLUNTAD (DISCIPLINA, MORAL)	2

VALORES DE COMBATE

VELOCIDAD	SALUD	DEFENSA	ARMADURA
20	70	15 (12 SIN ESCUDO)	8

ATAQUES

ARMA	ATAQUE	DAÑO
ESPADA LARGA	+5	2D6+3

APTITUDES

PROEZAS PREDILECTAS: Amenazar (1 PP), Golpe doble (3 PP), Postura defensiva (1 PP).

APTITUDES DE GUARDA GRIS: Resistencia a la corrupción y detección de engendros tenebrosos (40 metros).

TALENTOS: Campeón (Aprendiz), Combate con arma y escudo (Maestro), Entrenamiento con armaduras (Experto).

GRUPOS DE ARMAS: Todos.

EQUIPO

CORAZA LIGERA, ESCUDO MEDIANO, ESPADA LARGA.

Si los héroes exigen una explicación, Huon añade: *"Habéis rayado la armadura de Rosemonde y habéis provocado que mi señor llegue tarde a una cita".*

Si los PJ exigen saber la identidad del gentilhombre, Huon anuncia: *"Mi señor es el lord Forsard Malecot, gentilhombre y señor del castillo de Renier".*

El siguiente asalto, mientras los PJ estén pensándose su reacción o llevándola a cabo, más siervos vestidos con los colores del gentilhombre dan la vuelta a la esquina, un grupo (sin contar a Huon ni al gentilhombre) formado por una persona más que el número total de PJ presentes.

Incluso si los PJ intentan evitar una confrontación, Malecot acaba escupiendo algo condescendiente a Huon en orlesiano. Huon suspira profundamente y se acerca al PJ más cercano para propinarle un puñetazo, deteniéndose un breve instante para pronunciar una disculpa si los PJ estaban intentando ser diplomáticos.

Entonces empieza la pelea. Los orlesianos, por su parte, solo lucharán a puñetazos. Aunque son luchadores excelentes, su intención es dar una paliza a los PJ por su



insolencia, no asesinarlos. A menos que los héroes lleguen a emplear fuerza letal, los siervos orlesianos no lo harán. Al menos, esto es así hasta que Malecot decide, en unos pocos asaltos, que sus criados no se las están apañando bien. En ese momento desenfundará su hoja y se preparará para ir muy en serio sobre infligir daño real.

Sin embargo, antes de que pueda empezar ningún verdadero derramamiento de sangre, una poderosa voz resuena en la calle:

"ALTO."

La orden proviene, sorprendentemente, de una esbelta figura femenina vestida con túnicas blanquecinas ribeteadas de plata sobre una brillante armadura de malla. Su penetrante mirada deslumbra en su oscuro rostro, que está decorado con intrincadas escarificaciones. El emblema de sus túnicas es el antiguo símbolo heráldico del grifo rampante de los Guardas Grises, identificable sin necesidad de tiradas por todos los héroes salvo los más rurales.

Los PJ pueden obedecer o no según sus deseos, pero todos ellos se dan cuenta de que el gentilhombre retrocede y baja su arma inmediatamente, y sus siervos, sometidos en gran medida a los deseos de su señor, también dejan de luchar de inmediato, excepto para defenderse si siguen siendo atacados.

Si algún PJ sigue luchando, la guarda gris sonríe confundida durante un instante antes de desenvainar su espada con un movimiento cegador y repetir su orden con una voz más calmada que de algún modo llega incluso más lejos.

Cualquier héroe que continúe luchando incluso ante esta orden reiterada provocará que la mujer se una a la refriega, dejando inconscientes a los combatientes con la parte plana de su hoja en vez de matarlos.

En cuanto todos se hayan calmado o estén inconscientes:

La guarda gris hace un gesto con la cabeza. "El Torneo empezará dentro de tan solo unos días más, amigos míos. Es una pena malgastar vuestra energía en naderías".

Se da la vuelta hacia el gentilhombre y enarca una ceja. "¿No deberías estar en alguna otra parte?". Tras dedicaros una mirada presumiblemente desagradable a

LORD QUENNAR DE LA CASA GUSTRIK

Lo peor de la política enana, con una buena dosis de mala fe para acabar de arreglarlo.

ATRIBUTOS (CONCENTRACIONES)

ASTUCIA (INGENIERÍA, SABER CULTURAL)	2
COMUNICACIÓN (ENGAÑO, ETIQUETA)	1
CONSTITUCIÓN	3
DESTREZA (HOJAS LIGERAS)	3
FUERZA (ARMAS CONTUNDENTES)	2
MAGIA	0
PERCEPCIÓN	4
VOLUNTAD	1

VALORES DE COMBATE

VELOCIDAD	SALUD	DEFENSA	ARMADURA
11	60	13	13
ATAQUES			
ARMA	ATAQUE	DAÑO	
CUCHILLO ARROJADIZO	+5	1D6+4	
ESPADA CORTA	+5	1D6+4	
MAZA	+4	2D6+2	

APTITUDES

PROEZAS PREDILECTAS: Desarmar, Golpe poderoso, Provocar.

APTITUDES DE CLASE: Amago (como el pícaro), Puñalada (como el pícaro).

TALENTOS: Combate con armas arrojadizas (Aprendiz), Combate con un arma (Experto), Entrenamiento con armaduras (Aprendiz).

GRUPOS DE ARMAS: Armas contundentes, Hojas ligeras, Pelea.

EQUIPO

ARMADURA DE MALLA LIGERA, ESPADA CORTA, MAZA, MUCHOS CUCHILLOS ARROJADIZOS.

todos vosotros a través de su máscara, el gentilhombre asiente con brusquedad a la guarda y se aleja en su caballo, con sus siervos corriendo tras él.

Cuando los orlesianos desaparecen, la guarda gris se gira hacia vosotros y una pícara sonrisa ilumina súbitamente su rostro. "Los gentilhombres son bastardos arrogantes, pero, por el Hacedor, saben luchar.

"Soy Kilina. Vosotros... no sois de por aquí".

Así, los PJ conocen a la guarda gris Kilina, una reclutadora de miembros para su orden (aunque ella no revela que sea una reclutadora). Kilina es una orthldandesa de las Colinas Sinuosas de las Anderfels; sin duda un largo camino desde Ferelden. Charla con simpatía con los PJ, haciéndoles preguntas sobre su pasado, sobre si están en la ciudad por otras razones aparte de los torneos, y similares. Parece despreocupada para tratarse de un miembro de una legendaria orden marcial. Si alguno de los PJ se avergüenza de haber luchado, Kilina no le da importancia: "Me gustan las peleas".

La gente de Nevarra respeta a los Guardas Grises, que lucharon por ellos muchas veces y salvaron Cumberland de su brutal destrucción durante la Segunda Ruina, hace unos 800 años. Aunque ha pasado mucho tiempo desde la última Ruina y los Guardas ya no son admirados por el común del populacho, los héroes estarían en lo cierto si asumieran que Kilina posee cierto poder de influencia, y quizás incluso algo de autoridad, en Cumberland.

En su debido momento, Kilina declara que le encantaría ver de qué son capaces los personajes en el Duelo de Armas, se disculpa con educación y se marcha.

ESCENA 3: DEBATE EN LA MUCHACHA DE DIAMANTE

ENCUENTRO DE INTERPRETACIÓN

Los PJ enanos de Orzammar se ven arrastrados a un enconado debate acerca del plan para adquirir el martillo del paragón Zadol.

El barrio del Cubil del Dragón está repleto de celestes de baja casta que pese a ello viven en un entorno tan rico que a algunos de los nobles visitantes les resulta un poco perturbador. La extravagante sala de La Muchacha de Diamante en la que tiene lugar esta escena está dominada por una mesa de mármol elaboradamente labrada. Lujosas alfombras rivañas cubren el suelo.

Ten en cuenta que, aunque estos acontecimientos tienen lugar en el mundo tanto si estás jugando con PJ de Orzammar como si no, no formarán parte de tu partida si solo tienes héroes fereldenos. Si no juegas esta escena, limitate a decidir qué bando triunfa en la discusión basándote en el resultado que encuentres más interesante.

Durante las últimas dos horas en La Muchacha de Diamante, habéis estado escuchando el debate de los

enanos acerca de cuál es el mejor modo de apoderarse del martillo del Padre de las Armas.

Hay dos facciones, cada una liderada por un noble influyente. Lord Kynrik de la casa Clangdrol está convencido de que el martillo puede ganarse limpiamente en el Duelo de Armas. Lord Quennar de la casa Gustrik replica que incluso el mayor guerrero puede flaquear, de modo que la delegación debería sobornar o eliminar a los adversarios más peligrosos fuera de los límites de la competición.

El silencio desciende en la sala cuando os dais cuenta de que lord Kynrik acaba de pediros vuestra opinión respecto al asunto.

A los héroes enanos nobles se les pregunta primero, y a los otros enanos (aparte de los descartados, claro está), por orden de precedencia.

Trata el debate como una tirada avanzada de **COMUNICACIÓN (PERSUASIÓN)** con NO 11 hecha en conjunto por todos los enanos, pero en la que se calculan y registran dos umbrales de éxito independientes. Aquellos que apoyen a lord Kynrik aportan su dado dragón a la suma correspondiente a su argumento, mientras que quienes apoyen a lord Quennar suman los propios a su total independiente y distinto.

Antes de que los PJ se unan al debate, el bando de lord Kynrik va ganando con un total de 11 contra la suma del bando de Quennar de 8. Al final del debate, cuando lord Kynrik pida un voto a todos los enanos presentes, el total más elevado ganará. Un empate favorecerá a Kynrik.

Durante este debate, una proeza especial de interpretación puede incrementar el total de debate de un bando determinado, aparte del resultado del dado dragón de la tirada superada.

PROEZA ESPECIAL DE DEBATE

PP	PROEZA
1	RETÓRICA AVANZADA: Suma un punto adicional al total de la tirada avanzada de tu bando.

Ten en cuenta cualquier argumento que presente un PJ a favor de uno u otro bando en el que el grado de éxito sea de 4 o más, o en el que se lleve a cabo una proeza de interpretación destacable. Dicho orador será considerado como afiliado al bando a favor del que habló cuando más tarde estalle el conflicto.

Un enano que se resista a expresar una opinión será considerado un cobarde y tratado de forma acorde por los otros enanos durante el resto de la aventura, y quizás durante el resto de sus vidas, dado el prodigioso poder de la memoria política enana.

Intentar acercar a ambos bandos sin asumir una postura requiere una tirada de **COMUNICACIÓN (NEGOCIACIÓN)** con NO 13. Un fracaso dará una impresión de cobardía como en el caso anterior, mientras que un éxito marca al enano como un político hábil en opinión de la mayoría de los presentes, aunque no logrará tener efecto alguno a la hora de reconciliar ambos bandos, que son irreconciliables.

Intentar presentar una tercera opción requiere una tirada de **COMUNICACIÓN (LIDERAZGO)** con NO 17 para evitar ser silenciado. Si se presenta con éxito una tercera opción, improvisa el debate subsiguiente, tal vez recurriendo a una tirada avanzada a tres bandos en la que las tres opciones calculan sus respectivos totales.

Un héroe que tenga éxito en cualquiera de las tiradas de Comunicación anteriores y que saque un 6 en su dado dragón será marcado en silencio por los presentes, incluso por los que no estén de acuerdo, como una futura promesa. Es probable que un pico de oro así reciba favores especiales en tratos futuros con estos enanos durante el resto de esta aventura.

Un PJ que mienta sobre lo que piensa en realidad debe llevar a cabo una tirada de **COMUNICACIÓN (ENGANO)** con NO 11 además de cualquier otra tirada que se requiera. Un enano que fracase será considerado un dos caras miedoso, peor incluso que el tipo habitual de cobarde.

Después de emitir la votación, el líder perdedor acepta aclarar la decisión del grupo, pero añade: "Por supuesto, si la situación cambia...".

La charla pasa da paso a asuntos menos importantes. Traen una extravagante comida, con cerveza servida en copas de cristal tallado a mano con runas grabadas que mantienen frío su contenido. Permite que los personajes disfruten de su entorno y de la conversación durante un rato antes de poner fin a la escena.

Nota: Esta es la última escena específica de Orzammar. Teniendo en cuenta lo que se ha presentado sobre los diversos PNJ importantes y sus objetivos en los próximos encuentros, deberías ser capaz de extrapolar el curso de los acontecimientos para los héroes enanos sin ninguna dificultad.

DESENLACE Y SOLUCIÓN DE PROBLEMAS DE LA SEGUNDA PARTE

Esta parte es sobre todo una serie de presentaciones que preparan la escena para los acontecimientos que tendrán lugar en las partes de La Caída del Otoño que aún están por venir.

La Escena 1: La Ciudad sobre el Río cuenta con un final intencionadamente abierto dado que es probable que se trate de la primera vez que los héroes están en una ciudad tan grande, y hay más cosas que pueden querer explorar que cualquier aspecto que pueda tenerse en cuenta en ninguna aventura publicada. Deja que los PJ merodeen hasta que deje de resultar divertido, improvisando el tipo de encuentros que los jugadores estén interesados en tener. Presta atención a lo que dicen los jugadores. Revelarán lo que les produce interés si escuchas.

No te preocupes si los héroes tienen alguna clase de enfrentamiento con la guardia de la ciudad. La guardia es excepcionalmente tolerante durante el Gran Torneo, aunque si los PJ son verdaderamente irrespetuosos o irremediablemente frívolos, puede que dejarlos sin conocimiento

e imponerles una multa excesiva o meterlos en la prisión durante unos días les enseñe algo de humildad.

Si los PJ se meten en una pelea seria con la guardia, recuérdales a los jugadores que pueden contener los golpes mortales, pero no los obligues a hacerlo. Dicho esto, si matan a algún guarda y hay testigos (y en una ciudad tan grande como Cumberland casi siempre hay testigos) la aventura, a efectos prácticos, habrá llegado a su fin; los PJ serán finalmente encontrados y ejecutados si permanecen en Nevarra. Tal vez los jugadores puedan crear personajes de Orzammar y continuar desde esa perspectiva.

Forsard Malecot está pensado para ser un antagonista al que los jugadores odiarán apasionadamente durante algún tiempo próximo. En la **ESCENA 2: DE ALCES Y GRIFOS**, asegúrate de que comprenden la diferencia entre una pelea callejera y un combate letal, y la línea que los separa. En otras palabras, asegúrate de que entienden que desenvainar una espada en una pelea a puñetazos cambia la situación. Nuevamente, no les prohíbas hacerlo; límítate a asegurarte de que no agravan la situación a causa de un malentendido.

Conocer a Kilina es más importante de lo que los jugadores posiblemente piensen. Probablemente crean que sencillamente querías exhibir a un guarda gris, pero en realidad, el propósito de Kilina es estudiar a reclutas potenciales, y al darse cuenta de que son extranjeros, pensará en ellos más tarde, cuando los acontecimientos que se desarrollen requieran héroes desvinculados de Nevarra. Si lo deseas, puedes decidir que Kilina sea mucho más manipuladora de lo que aparenta, y que le pidió al gentilhombre que insultara a los PJ para ver lo que estos hacían, antes de aparecer en el momento preciso.

Si no tienes PJ de Orzammar, la **Escena 3: La Muchacha de Diamante** te proporcionará información sobre lo que está ocurriendo tras los bastidores. No obstante, si hay PJ enanos en la mesa, haz lo que puedas para meterlos en problemas con una de las dos facciones; ello hará que el resto de la aventura sea más interesante.

TERCERA PARTE

QUE EMPIECEN LOS JUEGOS

En esta porción de la aventura, los PJ tienen la oportunidad de participar en las diversas competiciones y rondas clasificatorias para la Caída del Otoño, el tercero de los cuatro grandes eventos (uno por estación) que tienen lugar durante el Duelo de Armas del Gran Torneo. Antes de la conclusión de las rondas clasificatorias, aparecen representantes del thaig enano de Kal-Sharok en Cumberland, para sorpresa general. Su llegada puede obligar a la delegación de Orzammar a reconsiderar sus opciones.

Poco después de que terminen las rondas clasificatorias, un espectacular "accidente" atrae la atención de los héroes. Algo más tarde, la guarda gris Kilina y el patrocinador del

Duelo de Armas, Rainer Aehrenthal piden ayuda a los PJ para investigar ciertos hechos sospechosos que han sido ocultados al público.

ENTORNOS: EL GRAN TORNEO

El Gran Torneo en sí es un acontecimiento enorme y en expansión. Su núcleo es la arena central, un edificio "temporal" construido de madera sin pulir, capaz de albergar a unos 15.000 espectadores en dos gradas. Los eventos más importantes del Duelo de Armas se celebran aquí.

Una colección de carpas y espacios especializados para actos rodea la arena central. Estas zonas albergan eventos secundarios, exhibiciones de animales, competiciones atléticas, actuaciones de bardos y artistas de gran talento, y similares. Colectivamente, la arena central y su órbita de descomunales tiendas y espacios para actos son comúnmente denominadas el recinto del Torneo.

El recinto del Torneo yace sobre lo que originariamente era un gran campo herboso al oeste del muro de la ciudad de Cumberland. Todos los senderos que entran y salen de esta zona y que no fueron destruidos por la construcción de la arena central fueron deshechos por el tránsito a pie durante el mes posterior a la apertura del Torneo. Se ha esparcido grava y paja en un intento de estabilizar la tierra y reducir el fango, pero la tierra del propio recinto sigue siendo bastante. Las torceduras de tobillo son comunes, y los carros se atascan con frecuencia. ¡Ten esto en cuenta si los héroes se ven implicados en una persecución a pie!

Al noroeste del recinto del Torneo se encuentra la pradera de los magos. Al oeste hay una extensa ciudad campamento en la que acampan los viajeros de todo el mundo. Finalmente, al este del recinto del Torneo se encuentran los muros de la ciudad y la propia ciudad. Los eventos, muchedumbres y festejos generales se distribuyen por todas estas regiones.

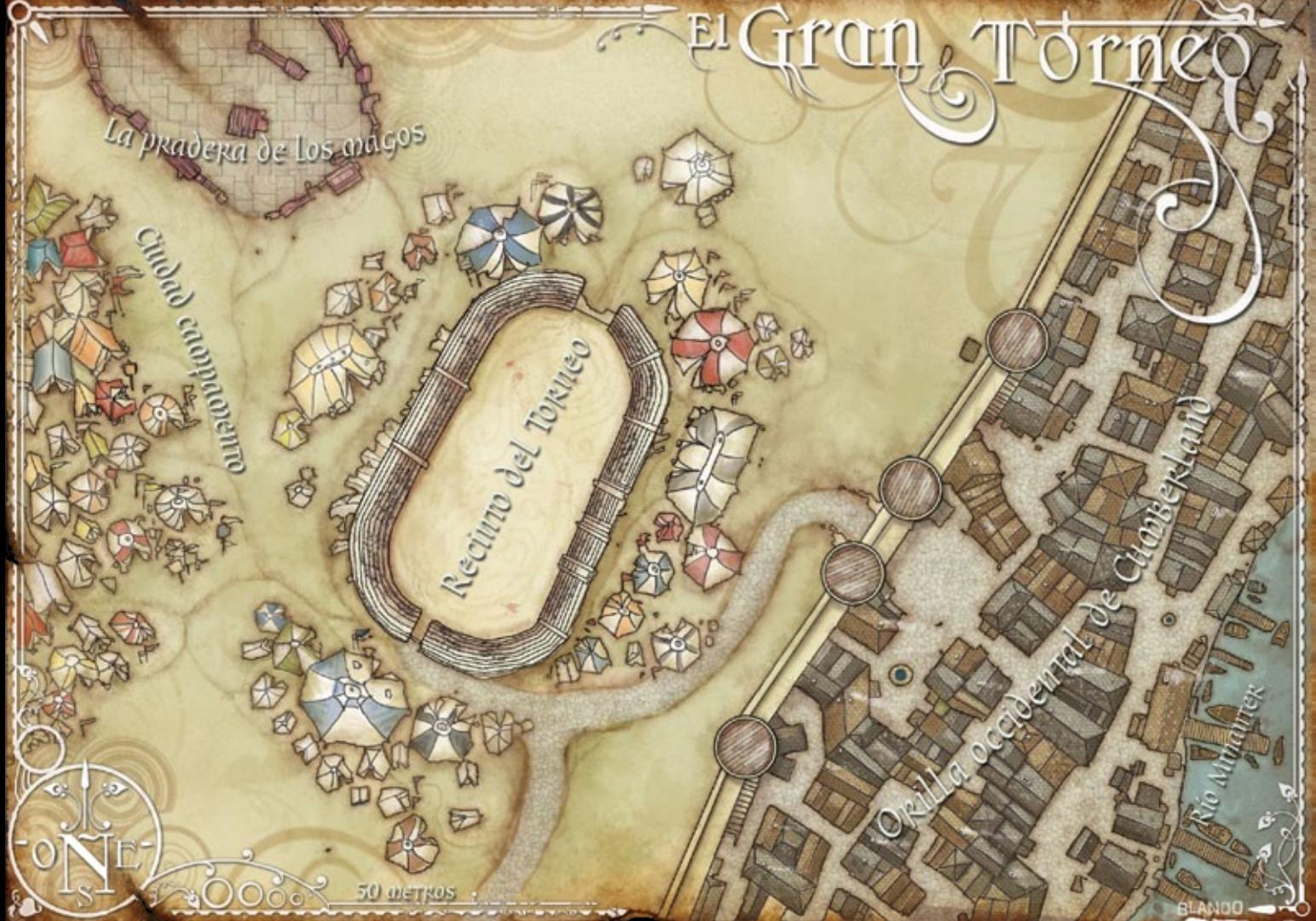
LA ARENA CENTRAL

Las dos gradas de la arena central se dividen en tres niveles de asientos. La grada superior, más alejada de la acción, consiste en bancos incabados que a menudo dejan astillas. Son tanto literal como figuradamente los asientos baratos. La grada inferior se divide en dos secciones, los "mercaderes" y los "nobles"; un entusiasta del Duelo diría: "*¡Me consiguió un asiento en los mercaderes!*". Estos asientos de la grada inferior son caros pero superiores y exorbitantes pero opulentos, respectivamente. Ambas secciones de la grada inferior tienen tanto asientos individuales como palcos.

La admisión general a la grada superior cuesta 5 mc en la mayoría de los eventos. Los asientos no son reservados y a veces los vendedores de entradas venden más allá de la capacidad de la grada, aunque más por falta de atención que por malicia. Las peleas por un sitio en un banco no son infrecuentes.

Los asientos de la grada inferior se numeran y suscriben, lo que quiere decir que no hay disponibles entradas para un único evento en la administración del Torneo. En vez de eso, alguien suscrito a un asiento ha adquirido el

El Gran Torneo



derecho a disponer de un asiento o palco para cada evento en la arena central, y dicho derecho se plasma en una teja de pizarra que muestra el número de ese asiento o palco. Por supuesto, nadie tiene la intención de asistir a todos y cada uno de los eventos, por lo que existe un comercio activo de asientos de la grada inferior de un evento al siguiente. Los mercaderes especializados en comprar y vender derechos de asiento en la grada inferior, que operan tanto individualmente como en pequeños carteles, ganan una fortuna en el Gran Torneo, que quizás solo se vea superada por la de los corredores de apuestas. Lamentablemente, las tejas de asiento y palco falsificadas no son desconocidas, aunque las tejas falsas son fácilmente descubiertas y confiscadas cuando aparecen dos espectadores que quieren ver los eventos desde el mismo sitio. Por supuesto, para entonces ya hace mucho tiempo que los falsificadores han desaparecido...

Por regla general, los asientos particulares en los mercaderes cuestan entre 10 y 30 mp en función del interés popular del evento en cuestión, y los asientos en los nobles cuestan entre 20 y 100 mp. El tamaño de los palcos varía, y suelen costar aproximadamente la mitad más de la suma del precio de los asientos que albergan, ya que los palcos son prestigiosos y llamativos. Por ejemplo, un palco de

cuatro asientos podría costar entre 120 y 600 mp. El suelo de la pista es arena absorbente, con raras excepciones. Para ciertos eventos insólitos del pasado, por ejemplo, se ha contratado a magos para que cubran la superficie de la pista de hielo, o se ha derramado aceite sobre la arena y se le ha prendido fuego.

LA PRADERA DE LOS MAGOS

Ligeramente retirada hacia el noroeste del recinto del Torneo central se encuentra la pradera de los magos, un campo despejado provisto de gradas y salpicado de extraños andamios. Aunque estos últimos son utilizados en ocasiones para eventos de lucha poco habituales, su propósito principal sirve a las competiciones para magos en el Gran Torneo.

Cuando el Gran Torneo empezó a celebrarse hace varios siglos, el Círculo prohibió terminantemente la idea de que los magos se batieran en duelo entre ellos, pero las exhibiciones precisas de magia resultaron una alternativa aceptable. La competición mágica que se desarrolló con los años es en la práctica una competición de puntería y exhibición en la que los magos emplean su poder arcano para destruir el equivalente a platos de barro del modo más

preciso y espectacular posible ante una multitud rugiente y asombrada. Los andamios sirven como plataformas de lanzamiento y además como escenarios acrobáticos para estos eventos.

LA CIUDAD CAMPAMENTO

La ciudad campamento que hay más allá del recinto del Torneo se extiende varios kilómetros por los campos

al oeste de Cumberland. Aunque es un caos absoluto, pues no tiene calles propiamente dichas ni un principio que guíe su organización, la ciudad campamento también es bastante segura, pues a los organizadores del Torneo les interesa sobremanera tener a los visitantes ilusionados y con buena salud. Además de las patrullas de vigilancia de la ciudad, también hay patrullas mercenarias a las que se paga para complementar a la propia guardia. Los alborotadores también se enfrentan a la posibilidad real de tener

SISTEMAS DEL TORNEO

Los eventos marciales del Duelo de Armas se dirigen según una serie de reglas complejas que garantizan que sigan siendo una celebración de destreza marcial en vez de una serie de baños de sangre públicos. Aunque el cuerpo de reglas y precedentes del torneo es voluminoso y su sistema de jueces y juicios complejo, estos se reducen a un sencillo sistema mecánico de cuatro partes mediante el que los combates pueden terminarse con la derrota de un luchador.

Un determinado combate del torneo puede lucharse a sangre (es decir, "a primera sangre"), a dolor, a angustia o (muy raramente) a muerte. La mayoría de las contiendas se luchan a dolor. La mayor parte de los combates a muerte implican a viejos enemigos que acceden a arreglar sus rencillas personales sobre la palestra ante los gritos de una multitud que paga por verlos, y normalmente el ganador recibe una parte del dinero recaudado en la venta de entradas de la grada superior, además de la gloria que pueda obtener.

Las contiendas uno contra uno terminan cuando un combatiente es eliminado. En eventos con múltiples combatientes por bando, un luchador que sea eliminado (es decir, sufre sangre, dolor o angustia) recibe la indicación de los jueces de abandonar el evento. Un combatiente que se niegue a marcharse cuando se le indica o que golpee a un enemigo tras ser eliminado será expulsado de la Competición de Armas.

En los torneos de todo tipo, un combatiente puede claudicar en cualquier momento, rindiendo el evento antes de su final natural. Un luchador que no respete la rendición de su adversario será expulsado del Duelo de Armas. Un combatiente que se rinda pero que después ataque de nuevo es "entregado a la multitud", lo que normalmente es tanto espantoso como fatal.

SANGRE: Un combatiente hace sangre en cualquiera de las siguientes circunstancias, todas las cuales se consideran después de tener en cuenta la armadura.

- Un ataque con éxito con un arma de filo que haga más de 1 punto de daño.
- Un ataque con éxito con un arma romana que haga 3 puntos de daño o más.
- Un ataque desarmado con éxito que haga 4 puntos de daño o más.

Una proeza especial constituye una cuarta (y particularmente espectacular o humillante) manera de alcanzar un resultado de sangre en el torneo:

PROEZA ESPECIAL DE TORNEO

PP

PROEZA

- 4 **PRIMERA SANGRE:** Haces sangre de manera humillante pero sin infligir ningún daño a la Salud del adversario. Esto es suficiente para satisfacer los requisitos del Duelo de Armas para una eliminación "a sangre" del torneo.

DOLOR: un combatiente sufre dolor cuando recibe daño, en el combate actual, equivalente a un tercio o más de su valor completo de Salud. Por ejemplo, un guerrero con un valor inicial de 53 puntos de Salud sufriría dolor cuando perdiera 18 puntos de Salud en el combate actual. Esto es así independientemente de la cantidad de Salud que el luchador pudiera tener realmente al principio del evento a causa de daños recibidos en otros eventos, peleas de taberna y demás. Si un combatiente empieza un evento con menos Salud de la que sería necesaria para infligir dolor, los jueces pueden a su discreción emplear en cambio los criterios de una eliminación a sangre del torneo.

ANGUSTIA: La angustia es parecida al dolor, excepto que el umbral de daño es igual a dos tercios del valor completo de Salud. El guerrero de ejemplo de Salud inicial de 53 sufriría angustia al perder 36 puntos de daño. Si un combatiente empieza un evento con menos Salud de la que sería necesaria para infligir angustia, los jueces pueden dictaminar la derrota de ese luchador con el equivalente de una eliminación a dolor.

MUERTE: Un combatiente sufre la muerte cuando su Salud se ve reducida a cero, tanto si su oponente decide hacer que el golpe final sea mortal como si no. Los combates a muerte son muy raros en el Duelo de Armas, y cuando son presentados, se los llama más a menudo "combates hasta la rendición".

que vérselas con nerviosos y prometedores participantes del Duelo de Armas, por no mencionar a los malhumorados perdedores.

Aunque pocos visitantes deben temer por su seguridad personal, el robo es otra historia totalmente distinta. Muchos visitantes traban amistad con aquellos cuyas tiendas están próximas a las suyas, y determinados miembros de estas comunas informales cuidan de las cosas de los demás mientras estos se encuentran fuera viendo los eventos. Muchos individuos emprendedores también ofrecen sus servicios como guardas a sueldo.

ESCENA 1: LAS RONDAS CLASIFICATORIAS

ENCUENTRO DE EXPLORACIÓN Y DE COMBATE

Rainer Aehrenthal da la bienvenida a los numerosos contendientes a las rondas de clasificación de la Caída del Otoño. Los PJ se inscriben a algunos eventos y echan un vistazo a la competición.

La espera ha concluido, pues hoy empiezan las rondas de clasificación. Habrá encuentros de arquería, duelos de lanzamiento, competiciones de fuerza, enfrentamientos desarmados e incluso un desafío abierto únicamente a magos. El mayor evento es la propia Caída del Otoño, un torneo en el que los combatientes luchan uno contra uno, en combate libre, con todas las miradas puestas en el antiguo martillo enano ofrecido como gran premio.

Rainer Aehrenthal, un mercader de Cumberland de impresionante riqueza, es el patrón del Duelo de Armas de este año. Desde un estrado de la arena central, vocifera a los centenares de competidores reunidos, incluidos vosotros: “¡Que empiece la Caída del Otoño!”.

Se da por hecho que al menos un Personaje Jugador querrá entrar en el torneo principal de la Caída del Otoño. Sin embargo, incluso los héroes que decidan no probar suerte en ese evento podrán encontrar una o más competiciones que les interesen. Por regla general, asume que cualquier evento que proponga un jugador (“¿Hay una competición de lanzamiento de cuchillo?”) está disponible en algún momento. Los personajes que trataron amistad con Felyan comprueban que es una fuente de información útil, los enanos del lugar pueden informar a los héroes de Orzammar, y los cumberlandeses locales, por no mencionar a los asistentes al Torneo en general, pueden guiar a los Personajes Jugadores la dirección hasta los eventos en los que les gustaría participar.

Las secciones siguientes describen las rondas clasificatorias de la Caída del Otoño así como una serie de otros posibles eventos. Utilízalos como base para otros eventos que pidan los jugadores o que tú puedas imaginar.

Dado el modo en que estos eventos están espaciados durante el curso del Torneo, es casi seguro que acabarás intercalando algunos de ellos con las escenas que siguen a esta. Sin embargo, todas las rondas de clasificación de la Caída del Otoño deberían ser completadas antes de avanzar hasta la siguiente escena, ya que los acontecimientos posteriores se basan en el hecho de que los enanos de Kalsharok llegan demasiado lejos para clasificarse para el evento principal.

LAS RONDAS DE CLASIFICACIÓN DE LA CAÍDA DEL OTOÑO

Las rondas de clasificación de la Caída del Otoño se libran principalmente para eliminar a los combatientes aburridos e ineptos de los eventos principales más apreciados, a los que asisten muchos más espectadores. El Gran Torneo tiene una reputación que mantener, y aunque algunos espectadores disfrutan viendo los desiguales enfrentamientos habituales en el Imperio de Tevinter, la mayoría de los habitantes de las Marcas Libres prefieren un buen combate a una masacre.

REGLA OPCIONAL: PURO AGUANTE

Si estás dispuesto a hacer unos cuantos cálculos adicionales, permite la siguiente regla opcional en los eventos de torneo librados a dolor o a angustia (y asegúrate de que los jugadores conocen dicha opción antes de que empiece el combate):

Un personaje que reciba daño que normalmente lo eliminaría de una competición puede intentar ocultarles el verdadero alcance de sus heridas a los jueces, fingiendo no estar herido, a fin de evitar ser eliminado. Tras ser golpeado por un ataque cuyo daño resultaría en una eliminación, el personaje puede hacer una tirada variable de **VOLUNTAD (DISCIPLINA)** con un NO equivalente a la cantidad de puntos de daño (a) que se han sufrido a causa de ese impacto o (b) que se han sufrido por encima del umbral de eliminación del evento actual, lo que sea mayor. Con un éxito el combatiente no es eliminado, y puede seguir luchando hasta que otra herida provoque una tirada fallida. Con un fracaso, los jueces determinan el verdadero alcance de las heridas del personaje y lo eliminan inmediatamente.

Apretar los dientes y tratar de seguir luchando no acarrea ningún estigma de juego sucio en el Duelo de Armas. En vez de eso, se considera una estrategia excelente, y marca a aquellos que pueden llevarla a cabo como guerreros disciplinados y poderosos a ojos de la multitud y de los otros competidores.

Si permites esta regla, los PNJ también pueden intentar esta estratagema.

CONVERTIR UNA MONEDA EN DOS

Aunque los luchadores se forjan una reputación en el Duelo de Armas, los jugadores y corredores de apuestas hábiles ganan fortunas apostando en los resultados de los acontecimientos. Las apuestas pueden llevarse a cabo de forma tan abstracta o concreta como deseas mientras resulte de interés para los jugadores.

Si quieres un sistema simple para unas apuestas generales sin especificar un contendiente particular, un PJ que apueste cantidades relativamente modestas (menos de un soberano de oro) pueden pasar una tarde o una noche observando eventos y apostando para hacer una tirada de **COMUNICACIÓN (JUEGO)** con NO 13. Antes de tirar, el jugador especifica la cantidad que está arriesgando. Con un fracaso, los fondos se pierden. Con un éxito, se multiplican por el grado de éxito de la tirada. Así, para que quede claro, con un resultado de 1 en el dado dragón, el héroe simplemente se queda igual.

APOSTAR EN LA CAÍDA

APUESTA DE UNA TARDE	NO
1-5 mo	15
5-10 mo	17
10+ mo	19

Los PJ que deseen apostar más de una moneda de oro en un día se enfrentarán a tiradas de mayor NO siguiendo la tabla adjunta, pues quienes están dispuestos a cubrir tales apuestas son corredores más hábiles.

En la práctica, no existe apuesta tan grande que no pueda encontrarse a ningún corredor que la cubra. Dicho esto, cuanto mayor sea la apuesta, más en serio será tomado todo el asunto, desde la validez de las propias monedas hasta la supervisión de los corredores de apuestas para asegurarse de que los propios eventos no estén manipulados (o al menos, que no lo estén en contra del corredor...).

Si deseas un mayor detalle que el que proporciona este sistema abstracto, puedes inventar y presentar fácilmente apuestas en eventos y contendientes específicos, intrigantes PNJ corredores de apuestas, eventos que ciertos competidores de mala reputación intentan amañar, y similares. Sería posible basar toda una campaña en tales competiciones y los chanchullos comerciales asociados, si se quisiera.

Todos los competidores deben demostrar su valía en las rondas clasificatorias, con la excepción de los vencedores de ciertos eventos anteriores del Duelo de Armas, quienes entran automáticamente en el torneo propiamente dicho. El gentilhombre Forsard Malecot, por ejemplo, ganó en uno de estos eventos en los juegos de verano, y solo empezará a luchar en la ronda de 64 (consulta la página 72).

ADVERSARIO CON DOS ESPADAS EN LAS CLASIFICATORIAS

ATRIBUTOS (CONCENTRACIONES)			
ASTUCIA	1		
COMUNICACIÓN	0		
CONSTITUCIÓN	2		
DESTREZA (HOJAS LIGERAS)	3		
FUERZA (HOJAS PESADAS)	2		
MAGIA	1		
PERCEPCIÓN (BUSCAR)	1		
VOLUNTAD (MORAL)	2		
VALORES DE COMBATE			
VELOCIDAD	SALUD	DEFENSA	ARMADURA
13	50*	13	3
*17 puntos de daño causan dolor, 34 causan angustia.			
ATAQUES			
ARMA	ATAQUE	DAÑO	
ESPADA CORTA	+5	1D6+4	
ESPADA LARGA	+4	2D6+2	
PUÑO	+3	1D6+2	
APTITUDES			
PROEZAS PREDILECTAS: Ataque relámpago (2 PP con la espada corta), Golpe doble (3 PP), Postura defensiva.			
TALENTOS: Combate con dos armas (Experto), Combate desarmado (Aprendiz), Entrenamiento con armaduras (Aprendiz).			
GRUPOS DE ARMAS: Hojas ligeras, Hojas pesadas, Pelea.			
EQUIPO			
ARMADURA DE CUERO LIGERA, ESPADA CORTA, ESPADA LARGA.			

Las rondas clasificatorias deben librarse con armaduras que no sean más pesadas que la de cuero ligera. Puede que los guerreros acostumbrados a vestir armaduras pesadas quieran echar un vistazo de cerca a las nuevas opciones de combate presentadas en el *Manual del Jugador* de la Caja Intermedia (página 75), especialmente la nueva acción menor de **En guardia**, que permite que un combatiente sacrifique un poco de potencia ofensiva a cambio de una Defensa elevada.

No pueden llevarse arcos ni ballestas a la arena. Por lo demás, los combatientes están limitados a un arsenal de armamento (incluyendo un escudo) que puedan llevar en las manos a la vez. Los héroes que intenten sortear el sistema, como llevando en las manos media docena de cuchillos arrojadizos a la arena antes de volver a enviarlos, podrían o no entrar en disputa con los jueces, a discreción tuya.

La magia no se permite en la arena, con la excepción de armas y armaduras encantadas para aquellos que las posean. Los luchadores no pueden lanzar hechizos ni ser sus beneficiarios durante sus encuentros.

ADVERSARIO CON ESPADA Y ESCUDO EN LAS CLASIFICATORIAS

ATRIBUTOS (CONCENTRACIONES)			
ASTUCIA	0		
COMUNICACIÓN	0		
CONSTITUCIÓN (VIGOR)	2		
DESTREZA (PELEA)	1		
FUERZA (HOJAS PESADAS, INTIMIDACIÓN)	3		
MAGIA	0		
PERCEPCIÓN	0		
VOLUNTAD (DISCIPLINA)	1		
VALORES DE COMBATE			
VELOCIDAD	SALUD	DEFENSA	ARMADURA
11	50*	13	3
*17 puntos de daño causan dolor, 34 causan angustia.			
ATAQUES			
ARMA	ATAQUE	DAÑO	
ESPADA BASTARDA	+5	2D6+4	
PUÑO	+3	1D6+3	
APTITUDES			
PROEZAS PREDILECTAS: Golpe doble (3 PP), Postura defensiva (1 PP).			
TALENTOS: Combate con arma y escudo (Experto), Combate desarmado (Aprendiz), Entrenamiento con armaduras (Aprendiz).			
GRUPOS DE ARMAS: Hojas ligeras, Hojas pesadas, Pelea.			
EQUIPO			
ARMADURA DE CUERO LIGERA, ESCUDO MEDIANO, ESPADA BASTARDA.			

En cada combate clasificatorio se arroja a cuatro combatientes juntos a la palestra en un combate a dolor. Los luchadores entran en la arena elíptica desde los cuatro puntos cardinales, por lo que empiezan a unos 20 metros del adversario más próximo. El último luchador que quede avanzará hasta la siguiente ronda. Este proceso se repite hasta que quede un total de 64 luchadores, en cuyo momento empezará la Caída del Otoño propiamente dicha (consulta la CUARTA PARTE, ESCENA 1: ANÚNCIATE).

Los jueces hacen lo posible para asegurarse de que no haya potenciales aliados entre ningún grupo de cuatro, y hay participantes más que suficientes para repartir en combates diferentes a aquellos de los que se sabe que han venido juntos al Duelo. Cuando empieza un combate de cuatro, cualquier pareja de luchadores que se alíen de manera obvia son descalificados inmediatamente, independientemente de sus heridas. No obstante, las alianzas silenciosas son frecuentes, hasta que solo quedan los luchadores aliados. Se requiere una tirada de COMUNICACIÓN (ENGAÑO) con NO 11 para engañar a los jueces en dichos casos.

ADVERSARIO ENANO EN LAS CLASIFICATORIAS

ATRIBUTOS (CONCENTRACIONES)			
ASTUCIA	-1		
COMUNICACIÓN	-1		
CONSTITUCIÓN (BEBER ALCOHOL)	3		
DESTREZA	0		
FUERZA (ARMAS CONTUNDENTES, FORTALEZA, HACHAS)	4		
MAGIA	0		
PERCEPCIÓN	0		
VOLUNTAD (CORAJE, DISCIPLINA)	3		
VALORES DE COMBATE			
VELOCIDAD	SALUD	DEFENSA	ARMADURA
8	65*	10	3
*22 puntos de daño causan dolor, 44 causan angustia.			
ATAQUES			
ARMA	ATAQUE	DAÑO	
HACHA ARROJADIZA	+6	1D6+6	
MAZO A DOS MANOS	+6	2D6+7	
PUÑO	+0	1D3+4	
APTITUDES			
PROEZAS PREDILECTAS: Derribo, Golpe poderoso (1 PP).			
TALENTOS: Combate con armas a dos manos (Experto), Combate con armas arrojadizas (Experto), Entrenamiento con armaduras (Experto).			
GRUPOS DE ARMAS: Armas contundentes, Bastones, Hachas, Pelea.			
EQUIPO			
ARMADURA DE CUERO LIGERA, DOS HACHAS ARROJADIZAS, MAZO A DOS MANOS.			

Todos los eventos de la Caída del Otoño se libran a pie; la caballería se limita a los juegos de verano.

Para los PJ que participen en las rondas clasificatorias, emplea el buen juicio para determinar cuántos combates de cuatro deben ganarse para obtener un lugar en la ronda de 64. Si los jugadores se divierten luchando, permítelos seguir, pero ten cuidado de no marginar a quienes juegan con no combatientes, o de permitir que se aburran.

EVENTOS Y COMPETICIONES

Además del evento principal, la Caída del Otoño, el Duelo de Armas presenta docenas y quizás incluso cientos de eventos diferentes. A continuación se describen brevemente unos pocos ejemplos. Improvisa las estadísticas de los competidores PNJ a fin de que supongan un desafío para los héroes.

EL DUELO DE LANZAMIENTO

En el duelo de lanzamiento, los contendientes lanzan hachas o dagas para golpear dianas voladoras (arrojadas) forradas de cuero llamadas "bateas" a varias distancias.

En la ronda clasificatoria, un competidor debe acertar a dos de tres bateas a 8 metros para avanzar. Cada uno de los tres lanzamientos requiere una tirada de **DESTREZA (HACHAS U HOJAS LIGERAS)** CON NO 11 y una penalización de -2 por la distancia a menos que el competidor tenga un arma de calidad superior con un corto alcance extendido.

En las rondas subsiguientes, los contendientes que quedan deben acertar tres de tres dianas, que se vuelven extremadamente más pequeñas. En términos mecánicos, esto significa que el NO de las tiradas de lanzamiento aumenta en 2 por cada asalto hasta que solo quede un competidor.

Si todos los contendientes son eliminados en la misma ronda final, empezará una ronda de "muerte súbita" entre los participantes empatados, en la que estos lanzarán por turnos contra el último NO que alcanzaron con éxito, siendo eliminados tras fallar una única vez.

Al igual que en el duelo de arquería, los competidores pueden intentar maniobras impresionantes. Esto es mucho más habitual en esta competición que en la de arquería.

Además del duelo de lanzamiento principal, existen variantes ofrecidas a lo largo de todo el Duelo de Armas que implican lanzar con los ojos tapados, en condiciones de embriaguez progresivamente mayores, colgando cabeza abajo o a los otros competidores (a veces con los ojos tapados, ebrios y/o cabeza abajo). Los forofos de estas

diversas competiciones están, como cabría suponer, entre los individuos de pies más ligeros a la hora de esquivar de todo Thedas.

El duelo de lanzamiento principal ofrece un premio de 100 soberanos. Las competiciones secundarias ofrecen premios en metálico inferiores. Muchas de estas competiciones menores también tienen trofeos rotativos por los que muchos de los mismos contendientes compiten año tras año. El increíblemente abollado Pichel de Latón de Towerby, por ejemplo, es el premio rotativo del duelo de lanzamiento de hachas borracho, y ha estado pasando de mano en mano durante más de un siglo. Sus cicatrices de batalla provienen de la tradición de usarlo como batea para cualquier ronda de muerte súbita que se requiera en dicho evento.

LA COMPETICIÓN DE ARQUERÍA

La competición de arquería reúne a más de cien competidores. Se divide en tres "vuelos" alcance corto, largo y distante, respectivamente. En cada vuelo, los competidores disparan flechas a dianas hechas de círculos concéntricos. A corto alcance, cada competidor dispara diez flechas y la mitad que puntúe más bajo es eliminada. A largo alcance, cada uno de los competidores que quedan dispara otras diez flechas, y se elimina a todos los arqueros excepto a seis. A alcance distante, los últimos seis competidores disparan flechas por turnos a una diana común. Después de que cada arquero haya disparado, aquel cuya flecha esté más lejos del centro de la diana es eliminado. Así, el ganador final disparará cinco flechas a alcance distante, con un solo competidor eliminado después de cada una.

Los arcos largos son el arma predilecta en las competiciones de arquería. Rara vez se utilizan ballestas, e incluso se las prohíbe en algunos eventos de arquería.

Trata el alcance corto (25 metros) como una tirada avanzada de **DESTREZA (ARQUERÍA)** con NO 10 que requiere un umbral de 15 para avanzar. Un competidor dispone de 10 disparos.

Trata el alcance largo (50 metros) como una tirada avanzada de **DESTREZA (ARQUERÍA)** con NO 12 que requiere un umbral de 20 para avanzar (la penalización de -2 por largo alcance ya se ha calculado en el número objetivo). Nuevamente, cada competidor dispone de 10 disparos.

A alcance distante, las dianas se desplazan hasta 100 metros. A esta distancia, los competidores realizan una serie de tiradas normales (es decir, no avanzadas) de **DESTREZA (ARQUERÍA)** con NO 15 (la penalización de -2 por largo alcance ya se ha calculado en el número objetivo). Tira separadamente por cada PNJ arquero. Todos los competidores que fracasen fallarán totalmente el tiro y serán eliminados. Si todos fracasan, repite la ronda sin eliminar a nadie. Si todos tienen éxito, el arquero con el menor grado de éxito es eliminado. Repite este proceso hasta que quede solo un competidor, el vencedor.

A cualquier distancia, un competidor puede intentar una maniobra impresionante aceptando voluntariamente una penalización de -3 en un tiro determinado. Tener éxito en un tiro acrobático enloquecerá a la multitud.



Tener éxito en muchos de estos tiros a lo largo del evento probablemente mejorará la reputación del competidor en el Torneo. Los jugadores deberían describir la naturaleza de sus tiros acrobáticos antes de tirar los dados. Como ejemplos podría citarse disparar con los ojos tapados, con la mano torpe, hacer disparos con rebotes, o partir por la mitad las flechas del adversario.

Quienes participen en la competición de arquería se enfrentarán sin ninguna duda al avvarita Alsgaard de Villatormenta, así como a otros miembros de su banda. Las estadísticas de Alsgaard se proporcionan en la página 49; improvisa las del resto de competidores según sea necesario.

El premio por la victoria en la competición de arquería son 100 soberanos de oro y el antiguo arco largo Vuelo de Halcón, un arma extraordinaria de calidad superior hecha de corteza de hierro. Tiene una Fuerza mínima de -1, concede un rango de talento adicional, otorga el beneficio de la concentración Arcos incluso para quienes no la posean, tiene un corto alcance de 39 metros y un largo alcance de 104 metros, posee una bonificación de precisión de +2, y dispondrá de una bonificación social de +3 (consulta **Los beneficios sociales de los objetos extraordinarios y de calidad superior** de la página 35) para cuando alguien lo haya ganado en esta competición.

ENCUENTROS DE LUCHA

Los encuentros desarmados, llamados de “lucha” por los asistentes al Torneo independientemente del estilo de combate que adopten los luchadores en un encuentro determinado, se libran normalmente en un cuadrilátero de diez metros por dos adversarios desnudos de cintura para arriba. A menudo se empareja a los luchadores contra retadores del mismo tamaño y peso aproximadamente, aunque ciertos campeones están dispuestos a aceptar a todo el que venga.

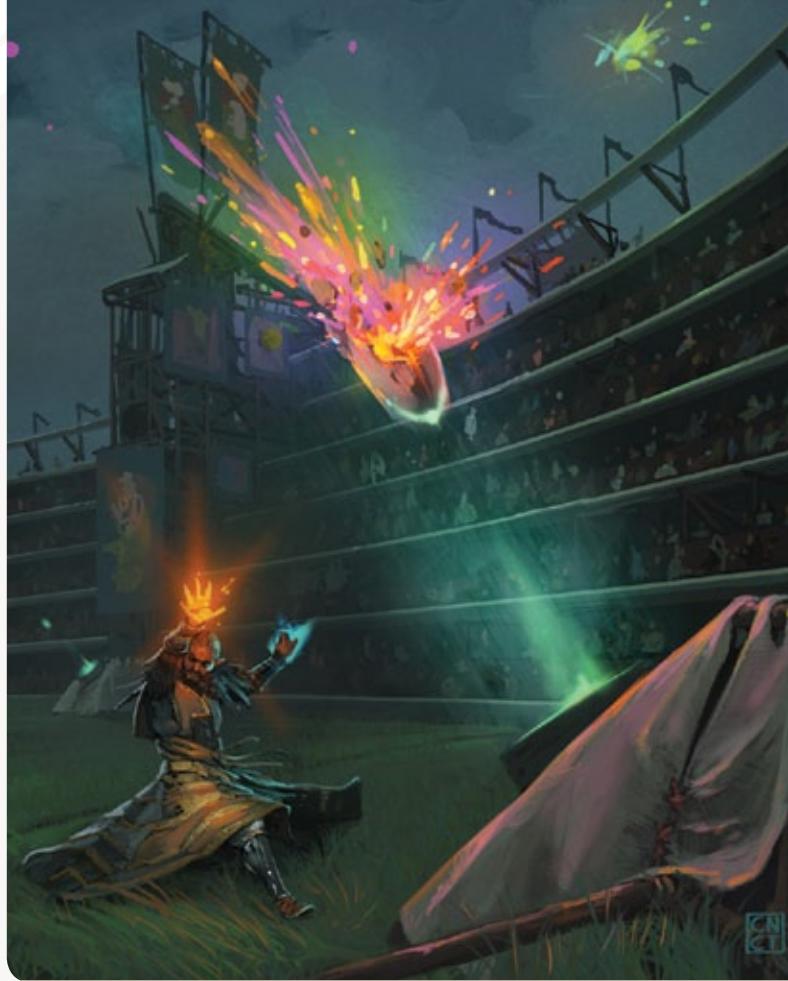
La mayoría de los encuentros desarmados se libran a dolor, pero en todos los casos, ser empujado fuera del cuadrilátero supone una derrota automática. Las armaduras, obviamente, están prohibidas. Las luchadoras femeninas tienen la opción de luchar con los pechos tapados, pero algunas deciden no hacerlo para aprovecharse de los adversarios fáciles de distraer.

Las ligas competitivas de 32 o 16 luchadores son habituales, pero algunos eventos son perpetuos, con una regla de “el ganador se queda, el perdedor se va” y un pequeño premio, a menudo de diez o veinte monedas de plata, por cada lucha ganada.

Los encuentros de lucha son extremadamente populares y se apuesta mucho en ellos.

LA PRADERA DE LOS MAGOS

Uno de los eventos más populares que el Duelo de Armas haya celebrado es también uno de los más controvertidos, pues la Capilla se siente incómoda ante la idea de que la masa de thedanos pueda ver alguna vez a los magos con otra cosa que no sea desconfianza y escepticismo, mientras que al grueso del Círculo le gustaría gozar como mínimo de una consideración neutral por parte de la mayoría del populacho.



En las competiciones de la pradera de los magos, varios magos del Círculo compiten para destruir dianas de arcilla esmaltada. Se agregan pólvoras especiales al esmalte para que exploten con espectaculares colores al ser destruidas con suficiente fuerza o con llamas. Las dianas se arrojan desde varios lugares diferentes de la pradera, incluyendo andamios y gradas, a fin de que los competidores nunca sepan de dónde vendrá la próxima.

Para cada diana, un mago debe realizar una tirada de **PERCEPCIÓN (VER)** con NO 9 para verla a tiempo de lanzarle una Lanza arcana o un hechizo. Entonces, alcanzar la diana requiere una tirada de **MAGIA (LANZA ARCANA)** con NO 9, y destruirla requiere 4 puntos de daño.

Los números objetivo tanto para avistar una diana y para alcanzarla aumentan en +2 cada vez que se han arrojado tres dianas seguidas más. Así, será NO 11 para las dianas cuarta a sexta, NO 13 para las que van de la séptima a la novena, y así sucesivamente. Las dianas que se arrojan también son cada vez más resistentes, con un umbral de daño para su destrucción 1 punto superior por cada tres dianas. Todo mago que falle un total acumulativo de tres dianas por cualquier motivo (no conseguir verlas, alcanzarlas o destruirlas) es eliminado, con una puntuación igual al número de dianas destruidas.

Los magos pueden intentar hacer tiros acrobáticos si están dispuestos a sumar una cantidad a su elección a cualquier número objetivo. Las cantidades mayores, naturalmente, indican tiros más impresionantes (si tienen éxito).

Al igual que en las competiciones de arquería y de lanzamiento, los jugadores deberían describir los tiros acrobáticos que intentan hacer.

La puntuación más alta de cada día gana un soberano de oro, la más alta de cada semana gana una docena de paciones de lirio (consulta la página 37 de este libro), y la puntuación más alta de todo el Duelo de Armas gana un Canal del Poder (como el **Canal del Poder Entrópico** de la página 38 de este libro, pero adaptado a la especialidad del mago vencedor).

El mejor tiro acrobático del Duelo de Armas obtendrá un premio de 25 soberanos. El mago favorito de la audiencia de toda la Caída del Otoño, que se determina obviamente entre los competidores en la arena central mediante el clamor vocal de la multitud justo antes de la última ronda del combate final de la Caída del Otoño, recibirá como premio una corona extraordinaria de calidad superior con una bonificación social de +3.

Un mago puede entrar en la pradera de los magos tan a menudo como haya espacio para darle cabida (no estaría bien que las gradas de la pradera se quedasen vacías), lo que generalmente es una vez cada 1d6 días.

LORD LYULF AZAHARG

El joven y pálido señor de un pueblo que se debilita; la última ascua de un fuego que se extingue, o la brillante chispa de uno nuevo.

ATRIBUTOS (CONCENTRACIONES)

ASTUCIA (INGENIERÍA, NAVEGACIÓN)	2
COMUNICACIÓN (NEGOCIACIÓN)	3
CONSTITUCIÓN (VIGOR)	1
DESTREZA	0
FUERZA (FORTALEZA, HACHAS)	4
MAGIA	0
PERCEPCIÓN (OLFATO)	2
VOLUNTAD (CORAJE)	4

VALORES DE COMBATE

VELOCIDAD	SALUD	DEFENSA	ARMADURA
8	65	10	10

ATAQUES

ARMA	ATAQUE	DAÑO
HACHA A DOS MANOS	+6	3D6+4

APTITUDES

PROEZAS PREDILECTAS: Golpe doble (3 PP), Golpe letal, Golpe poderoso (1 PP con armas a dos manos).

TALENTOS: Campeón (Experto), Combate con armas a dos manos (Maestro), Entrenamiento con armaduras (Experto).

GRUPOS DE ARMAS: Armas contundentes, Hachas, Hojas ligeras, Pelea.

EQUIPO

CORAZA PESADA, HACHA A DOS MANOS.

ESCENA 2: SHAROKOVAR HABLA

ENCUENTRO DE INTERPRETACIÓN

El Gran Torneo es interrumpido por la llegada tardía de una banda de enanos de Kal-Sharok.

Es una cálida tarde, y los eventos nocturnos del Gran Torneo están empezando justo ahora. Se rumorea que un grupo de tragafuegos asombrosamente hábiles actuará esta noche a la orilla del río, y es allí donde os dirigís cuando una banda de enanos fuertemente armados con antorchas resplandecientes y expresión firme surge de detrás de una esquina que hay ante vosotros, acompañada de una gran multitud de espectadores embobados que va en aumento.

¿Os molestáis en seguirla?

Los enanos son una banda de guerreros de la distante ciudad enana de Kal-Sharok. Su llegada supone una conmoción total para todos en la ciudad, pero especialmente para los enanos de Orzammar. Kal-Sharok fue abandonada a su suerte hace doscientos años, cuando el rey y el Cónclave de Orzammar ordenaron que se sellaran los Caminos de las Profundidades que discurrían entre ambas ciudades. Desde entonces siempre se ha pensado que Kal-Sharok había sido destruida. Reconocer a estos enanos por sus insignias requiere una tirada de **ASTUCIA (SABER HISTÓRICO)** con NO 17. Quienes fallen esta tirada solo verán y notarán que estos enanos son extraños: pálidos, más jóvenes de lo que cabría esperar, y quizás incluso corrompidos de una manera difícil de definir.

El thaig de Sharokovar es el lugar en el que ahora se reúne el Cónclave de Kal-Sharok. No tiene rey ni le debe lealtad a Orzammar. Sus enanos han estado separados de sus hermanos durante tanto tiempo que su cultura se ha vuelto extraña y un poco inquietante; los detalles completos escasean incluso entre los hijos de la Piedra.

La delegación de Kal-Sharok se encamina directamente a la arena central, respondiendo a quienes les preguntan con brevedad y rudeza: "Pronto descubrirás por qué estamos aquí, contemplanubes". En la arena, la delegación exige ser escuchada por los jueces del Gran Torneo. Cuando los jueces presentes están reunidos, el líder de la delegación habla:

"¡Soy lord Lyulf Azaharg, del poderoso y antiguo reino enano de Kal-Sharok!"

Los murmullos corren entre la multitud, pero lord Azaharg trona por encima de ellos:

"Hemos atravesado con valentía Caminos de las Profundidades largo tiempo abandonados para representar al thaig de Sharokovar en este Juego, y para reclamar el martillo del Padre de las Armas que según se rumorea ha sido descubierto. Nos sometemos a cualquier desafío para demostrar nuestra valía. ¡Nombrad la prueba y la superaremos!".

La arena entra en erupción. Algunos exigen que se permita luchar a los enanos, otros braman que han llegado demasiado tarde. Lord Aehrenthal, el patrón de este Torneo, no tarda en ser llamado para decidir respecto a esta singular situación.

Si alguno de los héroes desea hablar públicamente o interactuar con los enanos de Kal-Sharok, tendrán unos minutos para hacerlo. Después, Aehrenthal llega a la arena casi al mismo tiempo que lord Kynrik y lord Quennar, junto a sus guerreros de Orzammar, aparecen en escena.

El ruido en la arena se interrumpe cuando lord Aehrenthal llega y asciende hasta el palco en el que los jueces han estado parlamentando. Desde detrás de vosotros una voz retumba: "¡Estos enanos han llegado tarde a las rondas clasificatorias! Sin duda, el honor de la Caída del Otoño no será mancillado por un favor injustificado".

Os dais la vuelta. Es lord Quennar de la casa Gustrik, acompañado por lord Kynrik y prácticamente todos los enanos de Orzammar que hay en la ciudad.

Azaharg se vuelve, con ojos relucientes. Atraviesa a Quennar con una mirada que podría hacer pedazos una montaña. "Tú no tienes voz, hijo de Orzammar. La Piedra ha olvidado tu nombre".

¡Estalla el caos!

Por todas partes los enanos desenvainan sus armas, gritando. Kynrik pide calma; Quennar, sangre. La multitud vacila...

Toda situación descansa al filo de la navaja, y podría caer en cualquier dirección. Uno o varios PJ que actúen rápidamente y con decisión pueden influir en lo que ocurra.

Todo héroe que pida ser escuchado será atendido, y cualquier PJ que supere una tirada de COMUNICACIÓN (LIDERAZGO O PERSUASIÓN) CON No 15 podrá influir en la multitud.

Un héroe que simpatice con los enanos de Kal-Sharok pero que crea que las reglas son las reglas puede influenciar a los jueces para que rechacen la petición de quienes han llegado tarde. Si esto ocurre, Azaharg escupe en el suelo frente a la tribuna de los jueces y se retira, sin dirigir la mirada a los enanos de Orzammar. Él y sus seguidores se retiran a las afueras de la ciudad campamento, donde observan malhumorados los juegos mientras hacen planes de emboscar al vencedor del torneo y llevarse a Rompeyunkes por la fuerza.

Un héroe que supere la tirada y replique que a los recién llegados debería permitírseles luchar será saludado con grandes vítores por parte de la entusiastica multitud. Aehrenthal y los jueces declaran a la banda de Kal-Sharok bienvenida, considerando que un viaje por los Caminos de las Profundidades equivale a una ronda clasificatoria. La banda de Kal-Sharok se hospeda en el Cubil del Dragón, aunque se aseguran de elegir una posada que esté lo más lejos posible de los alojamientos de los enanos de Orzammar.

Aunque lord Kynrik aprueba en silencio este curso de acción, lord Quennar toma nota de cualquier PJ que hablara a favor de los enanos de Kal-Sharok. En un momento oportuno, envía asesinos enanos tras ellos (utiliza las estadísticas de los asesinos de la Primera parte, Escena 2: No es por oro). También ordena a todos los enanos que estén bajo su influencia que vayan a matar contra los PJ si se enfrentan a ellos en el torneo. Por el lado bueno, Azaharg se acerca a cualquier PJ que hablara a favor de su grupo cuando la muchedumbre se dispersa para ofrecer el agradecimiento de su pueblo. Se tratará de una interacción rígida e incómoda si alguno de ellos es un enano de Orzammar, pero el honor de Azaharg exige dicho gesto.

También puede que los PJ deseen influir a la multitud en otras direcciones. Sería posible provocar una pelea multitudinaria, ofrecer el puesto ganado por un PJ en el torneo a Kal-Sharok, o cualquier otra cosa que pueda ocurrírseles a los jugadores. Dirige las ideas que se alejen de la trama mediante improvisación. Las proezas de interpretación son especialmente apropiadas en esta situación.

Si los PJ no están interesados en tomar parte, Aehrenthal y los jueces deciden finalmente admitir a los enanos de Kal-Sharok en el torneo. Suponen que la emoción será mejor para la venta de entradas.

ESCENA 3: TARDE EXPLOSIVA

ENCUENTRO DE EXPLORACIÓN

Una explosión en la ciudad da la alarma de que algo siniestro se está tramando en Cumberland.

Es recomendable que esta escena se presente en el momento final y decisivo de alguno de los eventos del Duelo de Armas aparte de las rondas clasificatorias de la Caída del Otoño. Por ejemplo, si uno de los PJ es un luchador, tal vez la explosión tenga lugar al final de un duro enfrentamiento de lucha, distraiendo al adversario del héroe y permitiendo que el golpe final del PJ impacte sin ser bloqueado. En caso contrario, la explosión puede presentarse de manera que ocurra mientras los PJ estén recorriendo las calles de la ciudad.

Lo mejor es no presentar la explosión mientras los héroes se encuentren en El Remo Roto. Si haces eso, probablemente lleguen a la (incorrecta) conclusión de que el suceso está relacionado de algún modo con su presencia, lo cual es probable que los confunda excesivamente cuando más tarde se les solicite que se involucren en la investigación.

Un sonido grave como el de un trueno surge de pronto desde algún lugar hacia el este, más grave que el rugido de una multitud pero muchísimo más fuerte. Suena algo parecido a los poderes que habéis oido desplegarse en la pradera de los magos, pero eso queda en la otra dirección.

En la distancia, una nube de humo se eleva por encima de la ciudad. ¿Qué queréis hacer?



Puede que algunos PJ decidan que esto no es de su incumbencia y lo ignoren. Finalmente oirán que un incendio se descontroló en la cocina de una taberna de la ciudad. El ir y venir de rumores muestra una falta bastante desconcertante de explicaciones para el ruido de la explosión, pero la mayoría se limita a encogerse de hombros: “¿Cómo voy a saberlo? Yo no estaba allí”.

Los héroes que investiguen el ruido no tendrán que buscar mucho para encontrar la fuente. La columna de humo ascendente los conduce directamente a El Remo Roto, una taberna a la que ahora le falta toda la pared trasera. Hay voluntarios haciendo fila con cubos para apagar el fuego que queda, y un sanador del Círculo atiende a los quemados y a los heridos en un patio cercano. Ninguna de estas personas tiene idea de lo que ha ocurrido, aunque algunos proponen con descaro suposiciones absurdas como si fueran hechos irrefutables.

Un héroe que pregunte a los testigos de por allí y haga una tirada de **Comunicación (Indagar)** acaba localizando a Klera, una conmocionada moza de taberna que puede informar de lo siguiente, suponiendo que se le muestre algo de amabilidad y se le dé un momento para aclararse:

- Klera estaba sola en la cocina principal del Remo cuando hubo una especie de fuerte explosión en la cocina secundaria, más pequeña y en la parte de atrás. Salió corriendo de la taberna todo lo rápido que pudo.
- El jefe de Klera, Oktav Vogl, dueño de El Remo Roto, estaba en la cocina secundaria en el momento

de la explosión. No lo ha visto desde que estallara el incendio, y supone que está muerto; empieza a llorar cuando cae en la cuenta de esto.

- Klera no puede recordar nada insólito que ocurriera esta tarde. Admite que el baremo para lo que es “insólito” está muy alto estos días, debido a la clientela que está en la ciudad a causa del Gran Torneo.
- Al principio, a Klera no se le ocurre nadie que pudiera querer hacerle daño a Vogl. Con un par de preguntas sucesivas y una tirada exitosa de **COMUNICACIÓN (INDAGAR)** con NO 13, se le ocurre que uno de los antiguos empleados de Oktav, Pauli, vino hace unas noches y tuvo una discusión de alguna clase con el tabernero. Klera no alberga ninguna opinión respecto a Pauli, ni en un sentido ni en el otro. Recuerda que fue despedido en vez de marcharse él, pero también tiene la sensación de que Oktav y él seguían siendo amigos. En todo caso, sabe a ciencia cierta que Pauli seguía pasándose por la taberna después de dejar su empleo.

Escarbar en los escombros de la cocina secundaria de El Remo Roto y superar una tirada de **PERCEPCIÓN (BUSCAR)** con NO 13 descubre un gran amasijo de hierro retorcido enterrado bajo los escombros en el centro de la explosión. Parecen los restos de un horno.

Los héroes que investiguen en mayor profundidad y superen una tirada de **PERCEPCIÓN (BUSCAR)** con NO 15 se

dan cuenta de que los bordes de la grieta en la pared trasera de la posada han volado más que sufrir quemaduras. Un grado de éxito de 4 o más permite que un héroe señale, además, que hay fragmentos de hierro incrustados en diversos restos de la cocina secundaria, así como en la tienda que hay al otro lado del callejón trasero. Estos proceden del horno.

Considerar el conjunto de la escena y superar una tirada de **ASTUCIA (SABER ARCANO O SABER MILITAR)** con NO 15 sugiere que muy pocos hechizos, y unas pocas armas de asedio, podrían en teoría causar tal devastación. Sin embargo, aquí el daño parece bastante concentrado, y el deterioro provocado por el fuego bastante limitado, para poder deberse a dichas causas.

Si estás utilizando la trama secundaria de los qunari (consulta **Adivina quién viene a cenar**), Drun y sus compañeros aparecen finalmente en El Remo Roto para inspeccionar los daños.

Si los héroes deciden buscar afanosamente a Pauli, el desenlace de seguir dicha pista se describe en la **CUARTA PARTE, ESCENA 4: LA REVELACIÓN FINAL DE PAULI**.

No hay nada más que los PJ puedan averiguar en la escena, a menos que desees dar detalles adicionales sobre algún rastro de pistas o alguna trama secundaria. Mientras los héroes investigan los asuntos tratados previamente, recuérdales la oportunidad de utilizar proezas de exploración.

En cualquier caso, la guardia de la ciudad acaba echando a los mirones y el encuentro finaliza.

LO QUE HA OCURRIDO AQUÍ

Tal como Klera informa, Pauli era un empleado de Oktav Vogl en El Remo Roto hasta que fue despedido por pereza y lentitud generales. Incluso después de su despido, el amable Pauli no guardó rencores, mantuvo su amistad con Vogl y siguió pasándose por el Remo.

Sin embargo, Pauli también ha hecho otros amigos recientemente: se ha unido al culto de la Última Luna, y fue uno de los sectarios responsables de transportar los barriles de pólvora gaatlok qunari robada a varios puntos próximos a la arena central. Por diversión, Pauli robó dos sacos de dicha sustancia para gastarle una broma a su antiguo jefe. Los metió en la cocina trasera de El Remo Roto, que apenas se usaba, sabiendo que en algún momento el aumento en el negocio causado por el Duelo de Armas obligaría a utilizar la cocina trasera, en cuyo momento un alegre horno lleno de brillantes luces y fuertes ruidos resultaría una enorme y divertida sorpresa para todos.

Ups.

KLERA

Moza de taberna de El Remo Roto.

ATRIBUTOS Y CONCENTRACIONES: Astucia 0; Comunicación 3 (Actuación); Constitución 1 (Beber alcohol); Destreza 2; Fuerza 0; Magia -1; Percepción 2 (Empatía); Voluntad 1 (Fe).

Tal como se acaba de describir, la cantidad que Pauli estimó suficiente para impresionar a su viejo amigo lo mató, volando además la mitad trasera de la taberna. Tras el desastre, Pauli está aterrorizado. No solo está totalmente arrepentido por lo que ha hecho, le aterra que sus amos de la secta lo maten por robar los dos sacos de pólvora. Pero aún peor, ahora que sabe lo potente que es la pólvora gaatlok, se da cuenta del alcance completo de los planes del culto. No van a realizar un espectáculo, planean incinerar la arena central al completo y matar a todos los que estén en ella. Eso no es lo que tenía en mente cuando se unió al culto para hacer nuevos amigos.

Para más información acerca de los planes y el paradero de Pauli, consulta la **CUARTA PARTE, ESCENA 4: LA REVELACIÓN FINAL DE PAULI**.

ESCENA 4: UNA INVITACIÓN TARDÍA

ENCUENTRO DE INTERPRETACIÓN

Los PJ son convocados a una reunión a altas horas de la noche con Rainer Aehrenthal y la guarda gris Kilina en la que son invitados a unirse a la investigación de la guarda de una serie de crímenes inquietantes.

Pasa largamente de medianoche cuando un golpeo sacude la puerta de vuestra habitación (o "... cuando voces ásperas exigen que os despertéis desde el exterior de vuestra tienda"). Media docena de figuras vestidas con relucientes armaduras de semiplacas permanecen fuera. Cuando los miráis encogiendo los ojos y con cara de sueño, su aparente líder habla:

"Ah, bien, estás despiertos. Hemos sido enviados para lleváros ante nuestro señor, Rainer Aehrenthal. Le gustaría hablar con vosotros de un asunto de cierta urgencia".

Los hombres son miembros de la guardia personal de Aehrenthal. El nombre de su líder es Veit. Una tirada de **ASTUCIA (HERÁLDICA)** con NO 11 confirma que el blasón de su armadura es el de Aehrenthal. No tienen idea de lo que quiere su jefe de los PJ, y están dispuestos a esperar mientras los PJ se arman y visten sus armaduras si lo desean, lo cual sugiere que los PJ no están bajo arresto ni tienen ningún otro problema con el patrón del Duelo.

Si los héroes rechazan la invitación de Aehrenthal, Veit se sorprenderá genuinamente, y se asegurará de que los PJ sepan que Aehrenthal es el patrón de todo el Duelo de Armas. Si los PJ objetan debido a la extraña hora, Veit señala que Aehrenthal es de lo más generoso con sus amigos, y que no convocaría a los héroes tan tarde sin una buena razón. Si siguen negándose, Veit se encoge de hombros y se marcha acompañado de sus hombres.

Si uno o más PJ están dispuestos a ir, Veit les da oscuras capas con capuchas para ocultar sus rasgos e identidades. Seguidamente, la tropa los lleva directamente y con

rapidez a uno de los barrios más ricos de Cumberland en el lado oriental del Cumber. Si es necesario, habrá una barca lista para cruzarlos al otro lado del río. Toman medidas de seguridad prudentes, si bien algo paranoicas, durante todo el camino, como tener hombres adelantados para vigilar la ruta.

Al final de la misma, los PJ son rápidamente escoltados a una mansión elegante, pero también fortificada. En un estudio cálidamente amueblado, un hombre de tamaño corriente de mediana edad, de espeso cabello gris y ojos de un azul intenso se levanta para reunirse con el grupo. Un amplio fuego brilla en el hogar para expulsar el helado aire nocturno del otoño. Los PJ pueden reconocer a Aehrenthal, pues se trata de él, de las ceremonias de apertura de la Caída del Otoño o de la llegada de los enanos de Kal-Sharok.

Aehrenthal se presenta, Veit y sus hombres se retiran de la habitación, y se ofrecen y sirven bebidas. Cuando la puerta de la habitación se cierra al fin para que pueda tratarse el asunto en cuestión, los héroes se dan cuenta de que la cierra la mano de Kilina, la guarda gris, quien, a menos que alguien examinara activamente la sala al llegar, ha pasado desapercibida hasta ese momento. La mujer sonríe a los PJ.

En cuanto los PJ se hayan puesto cómodos, Aehrenthal les agradece que hayan venido a una hora así y empieza un monólogo:

“En todas las ciudades muere gente. La edad avanza, la enfermedad se apodera de la salud, la pasión y la mezquina venganza se descarrían. Pero no así.



No hace mucho, cinco estibadores fueron brutalmente asesinados en la orilla occidental del río, en el interior de Cumberland. Homicidios rituales, según parece; los cuerpos estaban mutilados. Crímenes tan atroces como puede serlo un asesinato.

Las autoridades de la ciudad encubrieron dicha atrocidad. ¿Por qué hacer que cunda el pánico? Pero los asesinatos han continuado, se han vuelto más osados. Un trío de mis mejores agentes. Toda una patrulla de guardas de la ciudad. Y ahora, esta misma noche, un enano de Orzammar. Sus señores reclaman venganza, convencidos de que el grupo de Kal-Sharok perpetró el crimen. ¿En una ciudad extranjera? ¿En la superficie? No lo creo.

Estas muertes involucran a una secta, la Última Luna. Veneran a los viejos dioses de los tevinteranos. Está claro que se han infiltrado en el consejo de hombres libres de Cumberland. Están tramando algún plan en contra del Torneo. Envieron a un asesino para matar a la guarda gris Kilina.

Estáis aquí porque no tenéis asuntos que os aten a este lugar, y venís muy recomendados”. Vuelve a mirar a Kilina.

“¿Nos ayudaréis?”

La Última Luna es muy esotérica, pero un héroe que lleve a cabo una tirada de **ASTUCIA (SABER RELIGIOSO)** con NO 17 recuerda que está asociada al viejo dios tevinterano llamado Lusacan, conocido como el Dragón de la Noche.

Sin duda, los jugadores tendrán preguntas. La sección de preguntas y respuestas de más adelante resume lo que Aehrenthal y Kilina saben.

Después de que las dudas de los héroes hayan sido resueltas, Aehrenthal espera que los PJ le den una respuesta inmediata respecto a si aceptarán esta misión o no, pero está dispuesto a retirarse y darles la oportunidad de que discutan el asunto en privado. No está dispuesto a dejarles irse de su casa sin darle una respuesta; si no le dicen que sí antes de marcharse, lo tomará como un no, lamentando lo bajo que ha caído la sangre fereldena en estos tiempos oscuros. También les pide a los héroes que se guarden para ellos lo que acaban de averiguar.

Si los PJ aceptan, Aehrenthal les informa de que podrán encontrar a su hombre, Veit, cerca de la arena casi todos los días, y que pueden darle un mensaje a Aehrenthal en persona a través de casi cualquiera de las autoridades del Gran Torneo. Kilina informa a los héroes de que ella

RAINER AEHRENTHAL

Astuto, generoso y obsesivo mercader de armas.

ATRIBUTOS Y CONCENTRACIONES: ASTUCIA 4 (INGENIERÍA, SABER CULTURAL, SABER MILITAR); COMUNICACIÓN 4 (ENGAÑO, ETIQUETA, NEGOCIACIÓN, PERSUASIÓN); CONSTITUCIÓN 1 (BEBER ALCOHOL); DESTREZA 0; FUERZA 0; MAGIA 0; PERCEPCIÓN 1; VOLUNTAD 3 (MORAL).

seguirá investigando por su cuenta, y aunque puede que la vean por el recinto del torneo, no deberían actuar con familiaridad en público.

Veit y sus hombres acompañan a los PJ de vuelta cruzando el río, o todo lo lejos que estos deseen ser escoltados, y esta escena termina.

PREGUNTAS Y RESPUESTAS

Al igual que en otras aventuras publicadas de *Dragon Age*, no se pretende que estas preguntas y respuestas sean formuladas literalmente. En vez de eso, están escritas en este formato para comunicar la información de manera sucinta, para que puedas dirigir fácilmente la interpretación entre Aehrenthal, Kilina y los héroes.

“¿POR QUÉ IRÍA A ATACARTE UN ASESINO?”

KILINA: Probablemente para poner fin a mi investigación, o como represalia ante ella. No sabría decirlo con seguridad.

“¿CÓMO SABÉIS QUE LA ÚLTIMA LUNA ESTÁ DETRÁS DE TODO ESTO?”

KILINA: El asesino dijo: “Hasta que la noche lo cubra todo”, una frase asociada a la Última Luna. También llevaba un tatuaje de la estilizada luna creciente que representa a la Última Luna. Desgraciadamente, luchó con demasiada agresividad como para sobrevivir para un interrogatorio.

“¿POR QUÉ PENSÁIS QUE LOS INCIDENTES ESTÁN RELACIONADOS?”

KILINA: Todas las víctimas fueron mutiladas de forma parecida, aparentemente de manera acorde a los rituales que, según dicen los registros que guarda mi orden, está relacionada con la veneración de Lusacan. Sin embargo, no parece haber relación entre las víctimas; no una que podamos ver.

AEHRENTHAL: Incluso si no están relacionados, los asesinatos deben acabar. Ya existe una explicación o varias, el Gran Torneo debe continuar.

“¿CÓMO SE RELACIONAN ESTOS CRÍMENES CON EL GRAN TORNEO?”

AEHRENTHAL: No lo sabemos. Tal vez simplemente se da el caso de que esta gran reunión ha atraído a asesinos chiflados del mismo modo que a millares de hombres libres honorables de las Marcas y más allá. Pero lo que es más importante, se relacionan con el Gran Torneo en que ocurren en el mismo lugar y al mismo tiempo. Sean cuales fueren los crueles actos que se están tramando, no puede permitirse que ensombrezcan el éxito de este torneo.

“¿NO SERÍA MÁS APROPIADA LA GUARDIA LOCAL, O TUS PROPIOS HOMBRES, PARA ESTA INVESTIGACIÓN?”

AEHRENTHAL: Ya he enviado a mis mejores agentes a investigar estas muertes. Operaban con la cooperación de la guardia y los oficiales de la ciudad. Como ya he mencionado, tres de ellos fueron hallados descuartizados, y los otros han desaparecido. Parece evidente que nuestros enemigos tienen ojos y oídos entre los hombres libres de Cumberland.

“¿POR QUÉ NOSOTROS?”

AEHRENTHAL: Necesitamos extranjeros rápidos y habilidosos. Por lo que Kilina me cuenta y yo mismo he observado, vosotros lo sois. ¿O estamos equivocados?

“¿QUÉ QUERÉIS EXACTAMENTE QUE HAGAMOS?”

KILINA: Averiguar quién anda detrás de estos asesinatos, por supuesto. Y evitar que cometan más.

AEHRENTHAL: Y si no podéis evitarlos, al menos mantenedlos a raya hasta de aquí a cuatro días, que es cuando se lleva a cabo la última ronda del torneo. Sean cuales sean los actos perversos que pretendan llevar a cabo al servicio de su dios oscuro, al menos las decenas de miles que habrá allí empezarán a dispersarse en dirección a sus casas después de ella.

“¿CÓMO PODÉIS AYUDARNOS?”

AEHRENTHAL: Podemos proporcionaros dinero y equipamiento; cualquier cosa que necesitéis. Y de ser preciso, hombres armados. Si los necesitáis, enviad sin dudarlo una petición de ayuda. Nunca estamos más lejos que el recinto del torneo o esta propiedad.

KILINA: Pero tened en cuenta que vuestro anonimato es un arma poderosa. Si se expande el círculo de gente que conoce vuestros rostros, no solo ocurrirá que vuestra investigación será más difícil; es probable que vuestras vidas también estén en peligro.

“¿POR QUÉ NOS LLAMASTEIS A TAN ALTAS HORAS DE LA NOCHE?”

AEHRENTHAL: Los otros que han investigado estos asuntos han sido asesinados o han desaparecido. Cuanta menos gente sepa que os habéis reunido con nosotros y que tomáis cartas en esta investigación, mejor.

“¿POR QUÉ SE PREOCUPA UNA GUARDA GRIS POR TODO ESTO?”

“¿NO LUCHÁIS CONTRA LOS ENGENDROS TENEBROSOS?”

KILINA: Mis metas y motivos son asunto mío. Los Guardas Grises no deben explicaciones a nadie.

“¿HAS ENCONTRADO ALGÚN ENGENDRO TENEBROSO EN CUMBERLAND?”

KILINA: No, gracias al Hacedor.

“TODO ESTO SUENA PELIGROSO. ¿QUÉ SACAMOS NOSOTROS?”

AEHRENTHAL: Como sin duda os habréis dado cuenta, soy un hombre de recursos. Si descubrís lo que se está tramando y le ponéis fin, os proporcionaré un cofre lleno de plata y una gema de primera calidad procedente de mis minas occidentales a cada uno de vosotros. Como tal vez también sepáis, mi negocio son los pertrechos de guerra. Ordenaré que se forjen las mejores armaduras de semiplacas de Nevarra para que se ajusten a vuestras proporciones, y que se fabriquen armas dignas de reyes para vuestras manos.

Kilina no añade nada más, pero el brillo en sus ojos sugiere que el éxito en esta misión también podría traer consigo el valioso favor de los Guardas Grises.

El Imperio veneró una vez a siete dioses: Dumat, Zazikel, Toth, Andoral, Razikale, Lusacan y Urthemiel. Cuatro se han levantado como archidemonios. Los Guardas Grises han vigilado a través de las eras, muy consciente de que la paz es efímera, y de que su guerra continuará hasta que desaparezca el último de los dioses dragón.

— De Ferelden: Folclore e historia, de la hermana Petrine, erudita de la Capilla

ESCENA 5:

UNA LARGA NOCHE

ENCUENTRO DE COMBATE

La Última Luna embosca a los PJ cuando regresan a sus alojamientos.

Camináis cansadamente por calles silenciosas en dirección a vuestras camas, dándole vueltas en la cabeza a la inquietante información que acabáis de averiguar. Mientras estáis inmersos en vuestros pensamientos, tirad PERCEPCIÓN (Oír o Ver).

Aunque Aehrenthal confía de forma implícita en Veit, pues en realidad es su sobrino, uno de los hombres de Veit ha sido sobornado por la Última Luna. Tanto si los PJ han aceptado la oferta de Aehrenthal como si no, los sectarios saben que los héroes han estado hablando con el mercader de armas y la guarda gris, y han decidido actuar contra ellos. Afortunadamente para los PJ,

SECTARIOS DE LA ÚLTIMA LUNA

Desechos nevarranos convertidos en fanáticos discípulos de la Última Luna.

ATRIBUTOS (CONCENTRACIONES)

ASTUCIA (SABER RELIGIOSO)	1
COMUNICACIÓN (ENGAÑO)	-3
CONSTITUCIÓN	2
DESTREZA (ARCOS)	0
FUERZA (ARMAS CONTUNDENTES, INTIMIDACIÓN)	2
MAGIA	0
PERCEPCIÓN	1
VOLUNTAD (FE)	3

VALORES DE COMBATE

VELOCIDAD	SALUD	DEFENSA	ARMADURA
8 (10 SIN ARMADURA)	30	10	5

ATAQUES

ARMA	ATAQUE	DAÑO
BALLESTA	+2	2D6+2
MAZA	+4	2D6+2

APTITUDES

PROEZAS PREDILECTAS: Golpe letal.

TALENTOS: Arquería (Aprendiz), Combate con un arma (Aprendiz).

GRUPOS DE ARMAS: Arcos, Armas contundentes, Pelea.

EQUIPO

ARMADURA DE MALLA LIGERA, BALLESTA, MAZA, TÚNICAS GRISAS Y NEGRAS.

los asesinos han recibido tarde la noticia de la ocasión de atacar, y no han podido movilizar sus recursos más mortíferos contra ellos.

La emboscada tiene lugar después de que Veit y sus hombres hayan dejado a los héroes. Puede estar mejor o peor preparada, en función de los alojamientos que hayan escogido los PJ. Si se hospedan en la ciudad, serán atacados cerca de la entrada de su posada. Si duermen en la ciudad campamento, serán asaltados mientras cruzan un claro entre las tiendas. Si es posible, los asesinos eligen un lugar en el que los héroes tengan dificultades para reclutar aliados o hallar cobertura. Deberías inventarte los detalles del lugar en función de lo que los PJ hayan especificado acerca de sus alojamientos y de los acontecimientos anteriores.

Hay dos atacantes por héroe. Tácticamente, los asesinos disparan ballestas por la espalda de los PJ desde dos lugares distintos y después las dejan caer, corriendo a enzarzarse con los héroes antes de que estos puedan escapar. Si es posible, concentran su disparo inicial contra cualquier usuario de magia que resulte evidente entre los héroes.

El combate comienza con una tirada de PERCEPCIÓN (Oír o Ver) con NO 11. Todo héroe que fracase será sorprendido durante el primer asalto de combate. Un sectario que dispare a un héroe sorprendido recibe una bonificación de +2 a su tirada de ataque en el primer asalto de combate.

Estos sectarios de la Última Luna no son guerreros excepcionales, pero están perturbadoramente decididos a acabar con los PJ, y luchan sin preocuparse por sus propias vidas. Al sacar dobles, un sectario de la Última Luna puede sufrir voluntariamente hasta 5 puntos de daño penetrante a fin de obtener puntos de Proeza adicionales a razón de uno por uno, hasta un máximo de 6 puntos en total. Un sectario podría arrojarse contra la lanza de un héroe para desarmarlo, por ejemplo, o impedir una parada asiendo la hoja de un adversario con su mano desnuda con tal de infiijir un golpe letal.

La sensación definitiva de los héroes debería ser que los sectarios son fáciles de matar pero inquietantes de combatir, y completamente reacios a ser capturados con vida. Luchan en silencio, sin gritar nunca, ni al atacar, ni al recibir cortes o punciones, ni al morir.

Después del combate, si los héroes inspeccionan los cuerpos, encontrarán tatuajes de la Última Luna, y con una tirada de PERCEPCIÓN (Ver) con NO 9, se dan cuenta de que a todos estos atacantes se les ha cortado la lengua, y hace relativamente poco.

Si los PJ se las arreglan para coger vivo a un sectario, no podrá lograrse que el cautivo responda a sus preguntas; se limitará a mirar al vacío, y si se le presenta cualquier oportunidad de escapar o de quitarse su propia vida, lo intentará sin dudarlo.

Básicamente, deberías utilizar la enloquecida devoción de los sectarios para dejar claro a los jugadores que los miembros de la Última Luna, y probablemente cualquier plan que estén tramando, están completamente locos.

LOS ASESINATOS

Los múltiples asesinatos perpetrados por la Última Luna no son explorados en su totalidad en las siguientes escenas. Sin embargo, puede que los jugadores activos deseen investigar la mayoría de los asesinatos, o todos ellos. Este recuadro presenta los hechos de los asesinatos tal cual, de forma que puedes improvisar el resultado de cualquier investigación que los PJ lleven a cabo.

- **Los estibadores muertos** fueron asesinados porque se toparon con los sectarios de la Última Luna mientras estos descargaban el gaatlok qunari de su barco de transporte, y uno de aquellos reconoció los barriles como lo que eran realmente. Este ataque tuvo lugar hace meses y el rastro está bastante frío.
- **La patrulla de guardas de la ciudad asesinados**, de forma similar, descubrió a los sectarios de la Última Luna en alguna vil actividad y murió por ello. Estos asesinatos tienen semanas de antigüedad, así que, al igual que arriba, las pistas son escasas.
- **Los investigadores de Aehrenthal muertos** fueron asesinados, como se teme Aehrenthal, precisamente por las preguntas que hicieron sobre los crímenes. Sus cuerpos aún no han sido hallados y, a menos que determine otra cosa, nunca lo serán. Los héroes decididos podrían acabar identificando al miembro del consejo de Cumberland que está aliado con la Última Luna y les está aportando información sobre las investigaciones; lo lejos que llegues por ese camino dependerá de tu interés en las investigaciones políticas. Dado que el centro de atención en La Caída del Otoño estriba en los eventos gladiatorios del Gran Torneo, este curso de acción no es una parte explícita de la aventura.
- **El enano de Orzammar muerto** fue asesinado en una emboscada muy parecida a la que les fue tendida a los héroes en la TERCERA PARTE, ESCENA 5: UNA LARGA NOCHE. Lo mataron después del asesinato, aún por descubrir, del ingeniero de Kal-Sharok Eldrek. Tal como se describe en la CUARTA PARTE, ESCENA 2: UNA DISPUTA ENTRE ENANOS, Eldrek fue asesinado porque la Última Luna vio que este se tomaba demasiado interés en la arquitectura de la arena central, que ellos habían llenado de trampas. Pero después de que el poco meditado asesinato de Eldrek hubiese sido consumado, les preocupó que una investigación de su muerte pudiera atraer una atención que expusiese su plan, así que además de esconder el cuerpo de Eldrek lo mejor que pudieron, la Última Luna urdió un plan apresurado para matar a un enano de Orzammar elegido al azar para hacer que pareciera un ataque por represalias, y con suerte iniciar un enfrentamiento de distracción entre las facciones enanas que persistiera hasta que el plan de la Última Luna hubiera sido llevado a término. Ten en cuenta que aunque Eldrek fue asesinado primero por el culto, el cuerpo de su contrapartida de Orzammar fue descubierto antes.

Todos los cuerpos de estos fallecidos fueron mutilados de formas específicas que Kilina dice que están asociadas a la Última Luna. Tampoco es que estas asociaciones sean demasiado conocidas; después de todo, Lusacan es una deidad antigua de otra parte del mundo. Dichas desfiguraciones rituales forman parte de los ritos de asesinato de la Última Luna, y a pesar de que este punto en común les de pistas a los enemigos del culto, su veneración de Lusacan no les permite desviarse de estas prácticas.

DESENLACE Y SOLUCIÓN DE PROBLEMAS DE LA TERCERA PARTE

La manera en que las primeras escenas de esta parte de la aventura se desarrollen depende en gran medida del grado en que los héroes se impliquen en las diversas competiciones del Gran Torneo. Anima a que participen por todos los medios, pero evita permitir que otros elementos de la trama decaigan. Dirige una o dos competiciones, después la ESCENA 2: SHAROKOVAR HABLA, luego otro par de eventos, a continuación la ESCENA 3: TARDE EXPLOSIVA, y así sucesivamente.

Puede que a un grupo compuesto enteramente por héroes fereldenos no le importe en demasiá la llegada de los enanos de Kal-Sharok. Su desinterés no afectará particularmente a la línea argumental principal de La Caída del Otoño, así que no te agobies si así es como se desarrollan las cosas. Lo peor que puede ocurrir es que se perderán

algunos de los detalles de interpretación con las diversas facciones enanas en la CUARTA PARTE: VENDRÁN POR HONOR.

Es posible que los jugadores ignoren completamente la ESCENA 3: TARDE EXPLOSIVA, suponiendo que es irrelevante para ellos. Si eso ocurre, puede que cambien de idea después de reunirse con Aehrenthal y Kilina en la ESCENA 4: UNA INVITACIÓN TARDÍA. En ese caso, permíteles volver a la escena de la explosión y encontrar más o menos las mismas pistas por la mañana, después de la emboscada de la ESCENA 5: UNA LARGA NOCHE.

Si los PJ no aceptan la misión de Aehrenthal, dirige la ESCENA 5: UNA LARGA NOCHE de todas maneras, pues los sectarios no saben que los héroes han rechazado la invitación de Aehrenthal. Si no, el resto de la aventura se desarrolla de forma bastante diferente, dado que los héroes no están dedicando su tiempo a otra cosa que a sus objetivos relacionados con la competición. En ese caso, debes decidir si Kilina y Veit hacen algún progreso y descubren por su cuenta la trama de la Última Luna o si toda la arena central es destruida según los planes de la secta. La última opción, aunque macabra, es fiel sin lugar a dudas al énfasis que

pone *Dragon Age* en la fantasía oscura y las consecuencias naturales de las decisiones morales. Tal vez un fracaso tan descomunal convenza a los supuestos héroes de ponerse manos a la obra la próxima vez que los enfrenten a una situación desagradable.

CUARTA PARTE

VENDRÁN POR HONOR

En la **Cuarta parte**, el torneo de la Caída del Otoño llega a su conclusión... tal vez en más de un sentido. Además de los combates programados, vuelan acusaciones entre las facciones enanas y estallan las peleas en las calles. Las investigaciones de los héroes sobre la Última Luna conducen al aterrorizado Pauli, que solo revela parte de la historia antes de expirar de manera espectacular. Al final, los PJ deben darse prisa para impedir que la Última Luna vuela en pedazos toda la arena central y sus más de 15.000 espectadores.

ESCENA 1: ANÚNCIATE

ENCUENTRO DE COMBATE

¡El torneo de la Caída del Otoño propiamente dicho empieza en la arena central!

Esta escena está escrita bajo el supuesto de que al menos un PJ se encuentra entre los 64 luchadores que se han clasificado para el propio torneo de la Caída del Otoño, habiendo superado las rondas clasificatorias (consulta la **TERCERA PARTE, ESCENA 1: LAS RONDAS CLASIFICATORIAS**). Si ninguno de ellos lo ha conseguido, ajusta las descripciones proporcionadas más adelante si alguno de los héroes está en las gradas para mirar, o sáltate completamente esta escena si ninguno de los PJ se molesta en mirar el espectáculo.

No hay nada como el rugido de la multitud, y pocas multitudes en todo Thedas rugen con quince mil voces.

Solo quedan sesenta y cuatro luchadores en la Caída del Otoño. Marchas entre ellos sobre la tierra de la arena central para ocupar tu sitio, para esperar a que saquen tu número y, finalmente, para luchar.

Los dos primeros números son anunciados, y dos luchadores caminan hasta el centro de la arena. La tradición de los torneos de las Marcas Libres exige que cada uno se anuncie: quién es, o por quién lucha. El clamor desciende a un susurro cuando el público aguarda para oír las declaraciones de los competidores.

“¡Gwaren!”, ruge uno.

“¡Por el honor de mis padres!”, grita el otro.

¡La multitud entra en erupción y los combatientes cargan!

La Caída del Otoño, de aquí en adelante, es un torneo de eliminación simple con rondas de 64, 32, 16, 8, 4 y 2 guerreros respectivamente. Las rondas de 64 y 32 se luchan a dolor, las rondas de 16 y 8 a angustia, y las de 4 y 2 hasta que un combatiente se rinda, lo que equivale a decir, hasta la muerte o la inconsciencia (las reglas de estos puntos de detención del combate se encuentran en el recuadro **Sistemas del Torneo** de la página 58). En la ronda de 64, los combatientes pueden vestir cualquier armadura que deseen que no sea coraza y llevar todas las armas que quieran, a excepción de arcos y ballestas. Por lo demás, las reglas son las mismas que en las rondas clasificatorias.

Los sesenta y cuatro combatientes clasificados esperan alrededor de los bordes de la arena mientras se determinan los emparejamientos de combate de la primera ronda de 32 mediante la extracción aleatoria de tejas numeradas de un cuenco ceremonial. Los combates se suceden; la mañana da paso a la tarde. El gentío vitorea con entusiasmo a todos aquellos que luchan honorablemente. La mayoría de los espectadores aún no ha elegido a sus favoritos. Los aspectos más destacables incluyen el sonoro éxito de casi todos los enanos que se clasificaron. Hay dos que sobresalen de manera evidente entre ellos: lord Kynrik y Ralevi, la Raíz.

Lord Kynrik anuncia que lucha por la casa Clangdrol. Demuestra ser un grácil luchador que blande una majestuosa hacha y abraza un grueso escudo redondo.

Ralevi, la Raíz anuncia que lucha por la Legión, y se produce una inspiración audible cuando el público se da cuenta de que está a punto de presenciar las habilidades de lucha de un guerrero de la legendaria Legión de los Muertos. Ralevi lucha con hachas gemelas ennegrecidas, y destruye a su adversario con tanta rapidez que es un combate de “si parpadeas te lo pierdes”.

Lord Forsard Malecot anuncia venir en honor de los Gentlehombres, lucha con armadura de malla pesada y hace que parezca fácil. Empuña una reluciente espada bastarda y un escudo pesado con forma de cometa, y lleva su original máscara astada. Tumba a su adversario con golpes precisos y eficientes.

Si los enanos de Kal-Sharok consiguieron ser admitidos al torneo, lord Azaharg anuncia luchar por “los enanos que fueron dejados atrás” y despacha a su adversario de Orzammar estrellando su devastador mazo a dos manos contra su pecho, lo que lo manda casi tres metros hacia atrás y lo deja inconsciente en el polvo.

Si los héroes que no luchan aprovechan la ocasión del evento principal para avanzar en su investigación de la Última Luna, ya sea vigilando a la multitud o echando un vistazo a las tiendas y edificios prácticamente vacíos a causa del torneo, no descubren nada de interés particular en este momento.

Finalmente, sacan el número de un PJ combatiente...

Empiezas a impacientarte mientras miras a otros luchar, pero al fin tu número es extraído del cuenco. Te pones en pie de un salto, recoges tus armas y corres hacia la arena. Ha llegado el momento de mostrar a esos extranjeros de qué estás hecho. ¡Anúnciate!

BELIRAN

Espadachín antivano.

ATRIBUTOS (CONCENTRACIONES)

ASTUCIA	2
COMUNICACIÓN (ENGAÑO)	1
CONSTITUCIÓN	2
DESTREZA (ACROBACIA, HOJAS LIGERAS, INICIATIVA)	4
FUERZA (HOJAS PESADAS)	3
MAGIA	1
PERCEPCIÓN (BUSCAR)	1
VOLUNTAD (MORAL)	2

VALORES DE COMBATE

VELOCIDAD	SALUD	DEFENSA	ARMADURA
12	65*	14	5

*22 puntos de daño causan dolor.

ATAQUES

ARMA	ATAQUE	DANÓ
ESPADA CORTA	+6	1D6+5
ESPADA LARGA	+5	2D6+3

APTITUDES

PROEZAS PREDILECTAS: Ataque relámpago (2 PP), Atravesar armadura, Golpe letal.

TALENTOS: Combate con dos armas (Maestro), Entrenamiento con armaduras (Aprendiz).

GRUPOS DE ARMAS: Hojas ligeras, Hojas pesadas, Pelea.

EQUIPO

ARMADURA DE MALLA LIGERA, ESPADA CORTA, ESPADA LARGA.

Un héroe que se anuncie de manera impresionante al empezar su combate puede realizar una tirada de COMUNICACIÓN (ACTUACIÓN) con NO 11. Si tiene éxito, dicho PJ recibirá una bonificación de +2 al ataque que realice en su primer asalto gracias al rugido de aprobación del público.

El adversario del héroe es un espadachín antivano llamado Beliran que anuncia: "¡Lucho por los perdidos!". Si el PJ gana, Beliran es amable, saludando a su adversario antes de retirarse del campo de batalla.

Si varios héroes han llegado a la ronda de 64, genera adversarios para ellos que sean de uno o dos niveles más, pues definitivamente estos combates deberían resultar desafiantes.

Cuando se pone el sol, la ronda de 64 toca a su fin. Si a algún PJ se le ocurre preguntarlo, los lugareños les aseguran que el último día de la Caída del Otoño, enormes faroles iluminarán la arena central y los combates proseguirán por la noche, hasta que solo queden dos guerreros para luchar entre sí y los fuegos artificiales señalen el comienzo de su batalla.



ESCENA 2: UNA DISPUTA ENTRE ENANOS

ENCUENTRO DE INTERPRETACIÓN

Los PJ oyen un alboroto y se topan en una escena de anarquía total: un patio lleno de enanos peleándose.

Estáis tomando unas bebidas bien merecidas en una de las muchas tabernas próximas a la arena central cuando oís un alboroto en el exterior. Alguien cerca de la ventana traga saliva: "¡Tenéis que ver esto!".

Fuera hay enanos peleándose hasta donde alcanza la vista. Parece una especie de Orzammar contra Kal-Sharak.

¿Os molestáis en inmiscuirlas?

Los enanos de Kal-Sharak han encontrado hace tan solo una hora el cadáver mutilado de su camarada Eldrek y han llegado colectivamente a la conclusión de que un enano de Orzammar debe de ser el responsable. Los enanos de Orzammar, que recientemente han perdido a uno de los suyos por causas violentas (tal como los PJ han oído a través de Aehrenthal y Kilina), no estaban de humor para oír tales acusaciones. No es sorprendente que cuando los grupos se enfrentaron en la calle alguien lanzara un puñetazo y estallara una pelea general.

QUÉ LE OCURRÍO A ELDREK

Al herrero enano Eldrek le fascinaba la arquitectura humana, en parte porque los humanos emplean madera en sus edificios, un material raro en los reinos enanos. La arena central, siendo una descomunal construcción de madera, resultaba especialmente interesante para el ingeniero.

El enérgico estudio que Eldrek llevó a cabo de la arena en varias ocasiones llamó la atención del culto de la Última Luna. Preocupados ante la idea de que el activo escudriñamiento del enano lo llevase a descubrir demasiado acerca de su plan, lo mataron y enterraron su cuerpo cerca del límite de la ciudad campamento, ocultándolo lo mejor que pudieron. Sin embargo, no sirvió de nada: la zona está tan abarrotada que alguien tropezó aleatoriamente con él mientras cavaba una letrina.

Si los PJ hacen preguntas en el Gran Torneo buscando a cualquiera que pueda haber visto a un enano estudiando la arquitectura, una tirada de **COMUNICACIÓN (INVESTIGACIÓN)** con NO 11 descubre a uno o dos testigos que vieron específicamente a Eldrek examinando la arena central con sumo cuidado, tomando notas y haciendo bosquejos.

Cuando los PJ ven la escena en un primer momento, se trata de una pelea sin armas. Seguirá así si se inmiscuyen e intentan calmar las cosas, pero no es tarea fácil: se requiere una tirada de **COMUNICACIÓN (PERSUASIÓN O LIDERAZGO)** con NO 15 para lograr que un mínimo de enanos deje de pelear el tiempo suficiente como para atender a razones. Un PJ al que se le ocurra sugerir que una falta de preocupación tan flagrante por la seguridad pública podría resultar en que los enanos fueran expulsados del torneo, acabando con sus esperanzas de obtener el martillo de forja del paragón Zadol por medios legítimos, obtendrá una bonificación de +2 a su tirada. Inversamente, un enano de la superficie, sin importar lo bienhablado que sea, que intente evitar la carnicería sufre una penalización de -2 a las tiradas para detener la pelea. Proezas de interpretación como Influir a la multitud y Silencio estupefacto son de gran ayuda en esta situación para rebajar tensiones.

Si los héroes permanecen al margen o fallan la tirada, los puños y las botas dan paso a las armas cuando llega la guardia de la ciudad y todo el asunto se pone muy, muy feo. En algún momento durante la pelea resultante, lord Kynrik levanta las manos para pedir calma, pero un enemigo planta un hacha en su espalda y el señor de las profundidades se derrumba sobre los ladrillos para no volver a levantarse. Esto tiene implicaciones funestas, pues le da a lord Quennar completo dominio sobre los enanos de Orzammar. Quennar conduce a su delegación a tal crudidad en los combates del torneo que no deja a sus adversarios doloridos ni angustiados, sino muertos.

Por otro lado, si los héroes detienen la pelea, lord Azaharg camina a grandes zancadas hasta ellos para expresar su dolor, rugiendo que uno de sus hermanos ha sido cruelmente asesinado. Lord Kynrik se abre camino a través de la multitud y proclama con no poca dignidad que ni él ni sus seguidores han asesinado bajo ningún concepto a ninguno de sus hermanos apartados.

Los PJ pueden mediar entre los señores enanos si lo ven oportuno y del modo que estimen conveniente. Lo más importante que deben averiguar en algún momento tras la pelea es que el enano de Kal-Sharok asesinado era un ingeniero de la casta de los herreros llamado Eldrek. A Eldrek lo fascinaba la arquitectura humana de Cumberland, y antes de que se encontrara su cuerpo mutilado, que había sido escondido cerca de las afueras de la ciudad campamento,

les había dicho a sus compañeros que iba a dar un paseo por la ciudad. Los enanos de Kal-Sharok dan por hecho que se encontró con alguno de los miembros de la hueste de Orzammar por el camino. Obviamente, este es un débil argumento para acusar a la delegación de Kynrik. Señalar amablemente que es así da como resultado un asentimiento algo incómodo por parte de Azaharg, que sin embargo protesta: "Entonces, ¿quién habría hecho una cosa así? No tenemos otros enemigos aquí".

ESCENA 3: A TODO EL MUNDO LE LLEGA SU OPORTUNIDAD

ENCUENTRO DE COMBATE

Los PJ que aún formen parte de la Caída del Otoño luchan contra nuevos adversarios. Uno es emparejado con el arrogante gentilhombre orlesiano lord Forsard Malecot.

El segundo día del torneo amanece brillante. Los combatientes marchan hacia la arena; los rugidos de la multitud son incluso más altos y fuertes que ayer. La primera pareja de tejas extraídas del cuenco trae buenas noticias: has sido emparejado con el arrogante gentilhombre al que te enfrentaste en la calle, lord Forsard Malecot.

Si aún hay múltiples PJ en el torneo, elige a aquél que tenga más posibilidades contra el poderoso gentilhombre. Cualquier otro PJ que siga en el torneo debería enfrentarse a uno o más de los luchadores enanos renombrados. Si Kynrik cayó en la **ESCENA 2: UNA DISPUTA ENTRE ENANOS**, recuerda que bajo el liderato de lord Quennar, los enanos de Orzammar lucharán deliberada y deshonestamente para matar a sus adversarios si pueden.

Esta ronda de 32 se libra a dolor, y ahora todas las armaduras y armas (excepto los arcos y las ballestas) están permitidas. Por lo demás, las reglas son las mismas que antes. No obstante, hoy los anuncios requieren una tirada de **COMUNICACIÓN (PERSUASIÓN)** con NO 15 para conceder una

bonificación al ataque del primer asalto, pues el público es más difícil de impresionar.

Malecot lucha vestido con una armadura de semiplacas de adornos floridos. Ha cambiado su máscara por otra mucho más elaborada (pero también astada) cubierta de intrincadas inscripciones. Al principio lucha precavidamente, pero después de tomarle la medida a su adversario para asegurarse de que este no lo sorprenderá, ataca sin cuartel. Los PJ que luchen con tácticas poco ortodoxas serán sometidos a constantes insultos proferidos en la lengua del rey con un marcado acento.

Lord Malecot tiene muchas posibilidades de ganar este encuentro. Un PJ que lo derrote debería sentir que el combate fue muy igualado. Gane o pierda, Malecot guardará rencor.

Las estadísticas de lord Malecot se encuentran en la **SEGUNDA PARTE, ESCENA 2: DE ALCES Y GRIFOS**.

Esta escena termina cuando los combates concluyen.

ESCENA 4: LA REVELACIÓN FINAL DE PAULI

ENCUENTRO DE INTERPRETACIÓN Y DE COMBATE

Los PJ descubren el paradero del antiguo sectario Pauli Lueger, que consigue aliviar una parte de su alma antes de entregar su vida a la Última Luna.

Puedes presentar la introducción de esta escena de distintas maneras en función de los cursos de investigación que los héroes hayan estado siguiendo. Puedes incluso emplear más de una de estas situaciones:

- Si los héroes han estado buscando afanosamente a Pauli tras descubrir su posible asociación con el incendio de El Remo Roto, averiguarán que alguien ha visto a Pauli escondiéndose en la ciudad campamento.
- Si los héroes fueron amables con Klera, ella los buscará y les dirá que Pauli se le acercó la pasada noche, comportándose de un modo paranoico y exigiéndole enfáticamente que no asistiera al último día del torneo de la Caída del Otoño por razones que se resistió a divulgar. Klera no sabe qué hacer; tiene la sensación

de que la extraña conducta de Pauli podría estar relacionada con la explosión de El Remo Roto, y le preocupa que vaya a hacer algo estúpido en el último día del torneo. Klera dice que Pauli mencionó que había estado viviendo en la ciudad campamento.

- Si los héroes han estado haciendo preguntas sobre la Última Luna, un desaliñado informante se les acerca ofreciéndoles una pista a cambio de dinero. Dice que la noche anterior habló con alguien en la ciudad campamento cuyo nombre desconoce pero que coincide con la descripción de Pauli. Este le confió que la Última Luna le guardaba rencor a toda la población, y que todo el que no quisiera morir debería permanecer alejado del torneo. Pauli se comportaba de un modo inestable, y acabó huyendo en mitad de la conversación, asustado por un ruido fuerte.

Si los PJ no han estado investigando sobre Pauli o la Última Luna y no fueron amables con Klera, se quedarán a oscuras a menos que decidas lanzarles un hueso. Pauli es encontrado y asesinado por la Última Luna, el combate que termina esta escena tiene lugar sin la presencia de los PJ, y es probable que los héroes sufran daños graves en la **ESCENA 5: LAS RONDAS FINALES**.

No obstante, suponiendo que los héroes descubran una o más de estas pistas, es probable que empiecen a registrar la ciudad campamento en busca de Pauli. En algún momento del tercer y último día del torneo de la Caída del Otoño (las rondas de 16, 8, 4 y 2 se libran el mismo día), si superan una tirada de **COMUNICACIÓN (INDAGAR)** con NO 11 los PJ que estén investigando averiguarán que alguien ha visto a un “delincuente nervioso” que coincide con la descripción de Pauli escondiéndose por ahí.

Siguiendo dicha pista, encuentran a Pauli incapacitado en el extremo más lejano al norte de la ciudad campamento. Ha estado durmiendo en la hierba y el fango durante días, debatiéndose entre su deseo desesperado de huir de la ciudad y su necesidad de hacer algo para detener los viles planes de la Última Luna. Conoce a la mayoría de los sectarios de la Última Luna, así que ha podido eludir a los pocos que se han molestado en buscarlo hasta ahora.

Los PJ que se acerquen a su escondrijo deberán hacer una tirada enfrentada de **PERCEPCIÓN (VER)** contra **DESTREZA (SIGILO)** para encontrar a Pauli. Si lo encuentran, Pauli está desaliñado y fuera de sí. Se necesita una tirada de **COMUNICACIÓN (LIDERAZGO, PERSUASIÓN O SEDUCCIÓN)**

¿CÓMO HA CONSEGUIDO ESTE IDIOTA SOBREVIVIR TANTO TIEMPO?

Dado que Pauli es básicamente un simplón, puede que los jugadores (y tú, ya puestos) se pregunten por qué la Última Luna no lo ha encontrado ni lo ha eliminado todavía. El propio Pauli no lo sabe realmente, pero la respuesta es simple: no han estado buscando con demasiado empeño hasta la pasada noche. Después de todo, ¿qué es un desertor para la Hermandad de Lusacan, el Dragón de la Noche? Han estado ocupados enfrentando a las facciones enanas entre sí y por lo demás han estado atentos a la recompensa que para ellos es la demolición de la arena central y la masacre de tantos nevarranos y habitantes de las Marcas Libres como albergue la estructura.

No obstante, la pasada noche un informante de la Última Luna en el Remo Roto, en realidad el mismo que reclutó originariamente a Pauli para la causa, lo oyó intentando avisar a Klera de que se mantuviera alejada de la arena central. Fue entonces cuando decidieron que tenían que encontrarlo y librarse de él para que no arruinara sus planes.

con NO 13 para conseguir que hable con coherencia. Mencionar a Klera resulta de ayuda, proporcionando una bonificación de +2 a la tirada. Si la superan, los héroes pueden enterarse de que hace unos meses, Pauli se unió a una secta llamada la Última Luna, pero huyó de ella cuando se dio cuenta de que estaban locos y planeaban hacer algo enorme (Pauli no entiende exactamente qué) cuando se enciendan los fuegos artificiales ceremoniales al final del torneo. Lo que sí sabe es que destruirá toda la arena central. Él sabía que su parte en el plan era estar alerta, en la arena, por si el torneo se interrumpiera por cualquier motivo, para asegurarse de que la destrucción se llevaba a término incluso si las autoridades se enteraban del plan e intentaban evacuar la arena: “*¡Veis a qué me refiero! ¡Es una locura! ¡Se suponía que yo debía quedarme en un sitio que iban a destruir completamente!*”.

Si los PJ no consiguen controlar los balbuceos de Pauli, este se limitará a seguir escupiendo frases inútiles como: “*¡Tienen ojos en todas partes! ¡Vosotros no lo sabéis! ¡Todo va a acabar con fuego! ¡No hay modo de evitarlo!*”.

En cualquier caso, Paul finalmente deja de hablar a mitad de frase y una extraña expresión cruza su rostro.

PAULI. ANTIGUO SECTARIO

Antiguo sectario de muy pocas luces.

ATRIBUTOS Y CONCENTRACIONES: Astucia -2; Comunicación -1; Constitución 2 (Beber alcohol); Destreza 0 (Sigilo); Fuerza 3 (Fortaleza); Magia -1; Percepción -1 (Empatía); Voluntad 1 (Moral).



Traga saliva una vez; puede que los personajes que presencien esto piensen que ha sido envenenado. Un personaje que supere una tirada de **ASTUCIA (SABER ARCANO)** tendrá tiempo de gritar: “*¡Corred!*” (o algo equivalente), y una fracción de segundo después Pauli explotará, víctima de un hechizo de Bomba andante. Gracias a este aviso y suponiendo una huida inmediata, los héroes resultan ilesos. De lo contrario, todo el mundo está en el centro de la explosión cuando Pauli estalla y todos los presentes reciben 2d6 puntos de daño.

El mago de la Última Luna que ha lanzado este hechizo es el apóstata Issus Eyras. Eyras y un grupo de sectarios han logrado entrar sigilosamente en una tienda cercana, justo hasta el alcance de 10 metros del hechizo Bomba andante.

Eyras no tiene interés en permitir que los PJ se alejen después de oír las revelaciones de Pauli, de modo que se produce un combate. Hay un sectario presente por

ISSUS EYRAS

Sectario apóstata de la Última Luna.

ATRIBUTOS (CONCENTRACIONES)

ASTUCIA (INGENIERÍA, SABER DE LOS VENENOS, SABER ARCANO)	3
--	---

COMUNICACIÓN (ENGAÑO, LIDERAZGO)	0
----------------------------------	---

CONSTITUCIÓN	3
--------------	---

DESTREZA	1
----------	---

FUERZA	-2
--------	----

MAGIA (LANZA ARCANA, MAGIA DE SANGRE)	5
---------------------------------------	---

PERCEPCIÓN (RASTREAR)	3
-----------------------	---

VOLUNTAD (DISCIPLINA)	3
-----------------------	---

VALORES DE COMBATE

VELOCIDAD	SALUD	DEFENSA	ARMADURA
11	75	11	5*

*Armadura de roca en funcionamiento.

ATAQUES

ARMA	ATAQUE	DAÑO	ALCANCE
BÁCULO	+1	1d6-1	-
LANZA ARCANA	+7	1d6+5	24 METROS

APTITUDES

POTENCIA MÁGICA: 15 **MANÁ:** 50 (42 restantes después de Armadura de roca de 6 horas)

HECHIZOS: Absorción de vida, Armadura de roca, Armas llameantes, Bomba andante, Estallido de llamas, Herida sangrante, Revigorizar.

PROEZAS MÁGICAS PREDILECTAS: Escudo de maná, Hechizo imponente.

GRUPOS DE ARMAS: Bastones, Pelea.

EQUIPO

BÁCULO.

cada PJ, más dos adicionales, más Eyras. Eyras ataca con una Bomba andante al héroe de aspecto más peligroso, lanza Armas llameantes para prender las armas de sus secuaces, y a continuación prosigue con cualquier elemento de su arsenal arcano que resulte más útil para la situación táctica que se desarrolle.

Estos sectarios de la Última Luna no tienen las lenguas cortadas como los que emboscaron a los héroes con anterioridad, y están bien adiestrados para trabajar con el apóstata, bloqueando a los atacantes que intenten alcanzarlo y por lo demás luchando con inteligencia y siguiendo las órdenes. Luchan a muerte sin reservas, haciendo todo lo posible para detener a los PJ de cualquier manera a su alcance. No dudan en permitir que Eyras potencie sus hechizos de magia de sangre (consulta el rango Experto del talento de Mago de sangre). Llevan báculos, lo mejor para evitar la atención de la guardia de la ciudad.

Eyras lucha hasta que sus puntos de maná estén a punto de agotarse o hasta que parezca claro que los PJ llevan las de ganar, en cuyo momento ordena a sus sectarios que retengan a los héroes mientras él huye en dirección a la arena central para iniciar la última etapa del plan asesino del culto, independientemente de la fase en que se encuentre el torneo.

SOLDADOS DE A PIE DE LA ÚLTIMA LUNA

Sectarios devotos y dignos de confianza.

ATRIBUTOS (CONCENTRACIONES)

ASTUCIA	0
COMUNICACIÓN	-1
CONSTITUCIÓN	0
DESTREZA (HOJAS LIGERAS, INICIATIVA)	1
FUERZA (BÁCULOS)	2
MAGIA	0
PERCEPCIÓN	0
VOLUNTAD (MORAL)	1

VALORES DE COMBATE

VELOCIDAD	SALUD	DEFENSA	ARMADURA
11	40	11	3

ATAQUES

ARMA	ATAQUE	DAÑO
ARMA IMPROVISADA	+1	1D6+1
BÁCULO	+3	1D6+3
DAGA	+3	1D6+3

APTITUDES

PROEZAS PREDILECTAS: Ataque relámpago, Golpe poderoso.

GRUPOS DE ARMAS: Armas contundentes, Bastones, Hojas ligeras, Pelea.

EQUIPO

ARMADURA DE CUERO LIGERA, BÁCULO, DAGA.

ESCENA 5: LAS RONDAS FINALES

ENCUENTRO DE COMBATE

Los héroes deben impedir que la Última Luna vuele la arena central y mate a decenas de miles de personas.

El tercer día del torneo de la Caída del Otoño, las rondas de 16, 8, 4 y 2 se libran ante la mayor audiencia que se congregará en la arena central en todo el año. El resto de la ciudad, a efectos prácticos, está vacía, con todas las miradas puestas en algunos de los guerreros más poderosos de Thedas.

Puede que los Personajes Jugadores sigan activos en el torneo, avanzando hacia el encuentro final, aunque no se pretende que sea probable. Salvo sucesos insólitos que puedan haber acaecido hasta ahora, Ralevi, la Raíz es un gran favorito para ganar el torneo, pero la derrota de un favorito no es un fenómeno desconocido, y los PJ pueden dar alguna sorpresa. Si quedan uno o varios héroes, enfrentalos a adversarios de tu propia invención o a PNJ enanos de renombre a los que hayan conocido. Los héroes que continúen en el torneo no podrán ir con el resto del grupo a la ciudad campamento para buscar a Pauli, no al menos sin abandonar el torneo, con lo que el grupo podría encontrarse en una desventaja significativa contra Issus Eyras, con sus luchadores más poderosos en otra parte.

La Última Luna ha escondido barriles de gaatlok qunari entre el andamiaje, los pilares y los soportes de la arena, todos dispuestos para ser fácilmente activados por sus mártires voluntarios. Se espera que los fragmentos dentados de metal que han introducido en los barriles arrojen metralla incluso mientras los explosivos derriban las gradas.

La manera en que se desarrollen las rondas finales depende completamente de lo que los héroes descubran de Pauli y del momento en que lo descubran. También depende de si Issus Eyras logra escapar de la batalla contra los PJ en vez de morir. Si corre a alertar a sus camaradas para que detonen el gaatlok anticipadamente, los PJ tienen pocos minutos para actuar, en vez de lo que podrían ser varias horas si encontraron a Pauli por la mañana del tercer día del torneo y detuvieron a Eyras.

En términos tácticos, hay veinte grupos de explosivos dispersos por la arena. Hay dos sectarios de la Última Luna cerca de cada grupo, quienes llegado el momento deben emplear tres asaltos en acceder a su mecha, encenderla y esperar a que explote. A todos se les han dado instrucciones de trabajar de manera sincronizada, encendiendo las mechas en el momento en que los combatientes de la ronda de dos sean anunciados desde el suelo de la arena.

Detectar el primer grupo de explosivos requiere una tirada de ASTUCIA (INGENIERÍA) con NO 15 de alguien que lo esté buscando. Detectar otros grupos de explosivos, para aquellos que sepan lo que están buscando, solo requiere una tirada de ASTUCIA (INGENIERÍA) con NO 11. Ver un grupo de

explosivos por pura casualidad es básicamente imposible, a menos que tengas verdaderas ganas de echarles un hueso a unos jugadores totalmente desafortunados.

Impedir que un grupo de explosivos estalle una vez que su mecha ha sido encendida requiere una tirada de **ASTUCIA (INGENIERÍA)** con NO 15 o una tirada de **DESTREZA (INICIATIVA O TRAMPAS)** con NO 15. Los héroes que intenten tal cosa y fallen se encontrarán en el centro de la explosión resultante.

La tarea de los héroes, una vez hayan averiguado lo que se avecina, es encontrar los grupos de explosivos y evitar que estallen. Afortunadamente, tienen aliados:

- Reiner Aehrenthal necesita un poco de esfuerzo para ser convencido de que lo que los héroes están proponiendo es siquiera posible, pero una vez sea persuadido, palidecerá y pondrá todos los recursos de que disponga en manos de los héroes.
- Kilina está asombrada ante la osadía del plan de la Última Luna, pero puede impedir que al menos un grupo de explosivos sea activado.
- Si los héroes cuentan con el respeto de lord Kynrik y/o lord Azaharg, la suya será la ayuda más eficiente a la que los PJ puedan recurrir. Los enanos asumen inmediatamente la terrible gravedad de la situación y hacen todo lo posible por ayudar.
- Si los héroes piden ayuda a lord Quennar y a sus seguidores, estos canallas huirán discretamente de la arena, posiblemente enviando agentes para tratar de robar Rompeyunques al marcharse.
- Si alguno de los héroes tiene buena relación con el Círculo, este podría proporcionar una ayuda increíblemente útil, pues hay un número considerable de hechizos dirigidos que pueden detener tanto a los sectarios como los explosivos.

Si quieras algunos cálculos generales, supón que Veit y los hombres de Aehrenthal que están inmediatamente disponibles son capaces de impedir la activación de tres grupos de explosivos. Lord Kynrik y sus seguidores pueden impedir cinco. Lord Azaharg y su banda pueden impedir tres. Los magos del Círculo pueden impedir cuatro. Kilina puede impedir uno. Eso deja cuatro grupos de explosivos para los PJ en el mejor de los casos, de los que pueden encargarse reclutando ayuda poco convencional, eliminando a los sectarios por su cuenta, o empleando cualquier otro plan alocado que pueda ocurrírseles. Si estás utilizando la trama secundaria de los qunari y los PJ han interactuado de manera positiva con Drun, los qunari pueden impedir la activación de dos grupos de explosivos. Altera cualquiera de estas cantidades como resulte dramáticamente apropiado.

Algo que deberías dejar claro es que será imposible evacuar la arena. Simplemente hay demasiados espectadores en un espacio demasiado pequeño con demasiado pocas salidas, y es demasiado sencillo para los sectarios activar manualmente los grupos de explosivos si presencian cualquier tipo de huída masiva. Si los héroes intentan pese a todo una evacuación general, sus aliados PNJ intentarán

avisarlos de que es una causa perdida, pero si los PJ persisten, no harán otra cosa que adelantar la devastación.

Ten en cuenta que el ruido y el tumulto de la muchedumbre son completamente abrumadores. Llegar rápidamente a cualquier sitio es imposible, así como comunicarse a cualquier distancia, o incluso ver claramente a un aliado a más de 10 metros de distancia a través de la multitud. Esto puede favorecer o perjudicar a los PJ. Por ejemplo, si Eyras escapa y regresa para avisar a sus hermanos, le llevará un tiempo coordinarlos a todos.

Un grupo de explosivos que detone infligirá 20d6+10 puntos de daño a un metro de la explosión, 19d6+10 puntos de daño a 2 metros, 18d6+10 puntos de daño a 3 metros, y así sucesivamente. No tires todos esos dados a menos que realmente lo necesites; asume que la mayoría de las víctimas cercanas simplemente muere. A más de 20 metros de distancia, el daño adicional se reduce en un punto por cada metro de más, haciendo que la distancia segura más próxima sea de 31 metros desde el lugar de detonación de un grupo de explosivos.

Si estalla algún grupo de explosivos, docenas de espectadores mueren y cientos resultan heridos por la caótica estampida que resulta (además de aquellos que mueran directamente por las explosiones). Si más de tres grupos de explosivos estallan, la estructura de la arena central es dañada y cientos de inocentes resultan heridos al desplomarse al suelo o ser aplastados por la arquitectura que cae. Si más de la mitad de grupos de explosivos estalla, la arena central se derrumba. Más de diez mil personas mueren en una horrible masacre. La Última Luna se hace infame y muchos villanos peligrosos se reúnen bajo su bandera, dándote bastante material para una campaña completa de aventuras adicionales.

DESENLACE Y SOLUCIÓN DE PROBLEMAS DE LA CUARTA PARTE

El desarrollo de esta parte depende en gran medida de lo lejos que los PJ consigan avanzar en el torneo. Incluso después de que todos los PJ hayan sido eliminados de la competición, la Caída del Otoño sigue siendo un entorno asombroso para su investigación. Dales a los jugadores tanta información como sus personajes parezcan requerir respecto a quién está luchando, qué posibilidades tienen, etcétera. El avance inexorable del calendario del torneo debería darles a los jugadores, si no a sus personajes, la sensación de que se les está acabando el tiempo.

Si varios grupos de héroes están luchando e investigando, desplaza el foco de atención entre ellos, intentando evitar que ningún jugador se aburra.

El combate contra Issus Eyras debería ser horrible, y uno o más PJ podrían morir. Si quieres darles un respiro a los héroes, baja un poco los puntos de Maná de Eyras, asumiendo que ya ha lanzado más hechizos ese mismo día. Si Eyras y la Última Luna están barriendo el suelo con los PJ, Kilina podría aparecer para equilibrar la balanza.

ROMPEYUNQUES

Rompeyunque es un martillo de forja, usado para la herrería en vez de para la lucha. Puede ponerse a rojo vivo instantáneamente, a voluntad de su portador. Las armas forjadas con él están imposiblemente afiladas. Sin duda posee otras propiedades conocidas únicamente entre ciertas líneas familiares que son completamente independientes de su importancia como artefacto cultural. Es absolutamente único, y literalmente no tiene precio. Si un Personaje Jugador gana el martillo, habrá adquirido un increíble objeto de intercambio por el que los enanos de Orzammar harían casi cualquier cosa para devolverlo a su thaig.

Detener la trama de la Última Luna y evitar que los grupos de explosivos estallen debería ser una tarea difícil. Impedir la explosión de todos los barriles debería ser casi imposible, especialmente si los PJ no han cultivado aliados con anterioridad. Si tus jugadores van a sentirse verdaderamente decepcionados por no ser capaces de salvar a todo el mundo, puede que quieras reducir el número de grupos de explosivos, puede que quieras reducir su cantidad, pero recuerda que *Dragon Age* es un juego cruel, y Thedas un mundo oscuro. Ser alabado como un héroe y a pesar de todo no ser capaz de perdonarse uno mismo por aquellos a quienes no se pudo salvar constituiría una excelente oportunidad de interpretación...

A menos que haya un PJ implicado, tendrás que decidir cómo acaba el torneo. Ralevi, la Raíz puede haber ganado o perdido, o el duelo final podría haberse visto perturbado o abandonado a la mitad. Tanto lord Azaharg como lord Quennar podrían estar planeando una emboscada para apoderarse de Rompeyunque de su legítimo ganador. No obstante, si Azaharg y Kynrik llegan a entenderse, especialmente al trabajar juntos contra la Última Luna, Azaharg admite con dificultad que Orzammar siempre ha sido el hogar de los herreros y que tal vez sea mejor que el martillo del Padre de las Armas regrese a dicho hogar.

DESENLACE

Aclamados como héroes, o testigos de una gran tragedia; la conclusión de la aventura descansa firmemente en las manos de los PJ. Si no logran impedir el plan de la Última Luna en lo más mínimo, un gran número de los mejores guerreros y comandantes militares de Thedas morirá, y el mundo sufre por ello durante la Ruina que ha de venir. Cumberland no se recupera pronto de la tragedia. Las muertes son solo el principio, con familias rotas dispersándose de nuevo por las Marchas. Aehrenthal les da la espalda a los PJ, sin darles nada y considerándolos una inversión fallida. Es improbable que Kilina los considere de manera favorable para su inclusión en las filas de los Guardas Grises.

Por otro lado, si los héroes detienen siquiera una parte del vil plan de los sectarios, Aehrenthal mantiene su palabra.

El cofre prometido contiene el equivalente a 1.000 monedas de plata por PJ, y cada uno recibe además una gema que vale casi 2 monedas de oro.

La armadura prometida es una coraza ligera extraordinaria +1, de calidad superior por estar hecha de veridio. Además, proporciona una bonificación a las interacciones sociales de +1 en todo Thedas, o un +2 en las Marcas Libres, donde la influencia de Aehrenthal es bien conocida. Los magos, desgraciadamente, no están de suerte: Aehrenthal les proporciona corazas que ellos son libres de utilizar o vender, tal como prometió, pero él es un mercader de armas, no un tratante de magia. Si lo deseas, puedes hacer que Aehrenthal les ofrezca a los magos armaduras más ligeras, también excepcionales, con valores de impedimento menos severos que los de la coraza ligera.

Las espadas de Aehrenthal son extraordinarias +2, de calidad superior únicamente por el acero y la fabricación excepcionales. No proporcionan bonificaciones sociales.

El coraje y el valor de los PJ frente al mal podrían hacer o no que Kilina los invitase a unirse a las filas de los Guardas Grises, dependiendo de lo mucho que quieras retrasar dicha posibilidad en tu campaña. En cualquier caso, ellos la impresionan con sus capacidades.

Los PJ son considerados héroes en Nevarra. Ninguno de ellos volverá a pagar por una bebida en Cumberland en toda su vida.

Los PJ enanos podrían quedar atrapados en las continuas rivalidades entre las diversas facciones enanas. Es probable que estos problemas los acompañen a casa en Orzammar. Los PJ fereldenos que se llevaran bien con los enanos podrían ser invitados como visitantes de honor a Orzammar, aunque independientemente de la buena consideración en que los tenga Kal-Sharok, no serán invitados a ese reino en guerra.

Casi sin importar lo que ocurra, la Última Luna no se olvidará pronto de los PJ. Si Issus Eyras sobrevive, supondrá un buen villano recurrente.

De un modo similar aunque tal vez menos nefario, el duelo de un héroe contra Malecot generará un rival a largo plazo para los PJ, y orlesiano, además. No todos los enemigos pueden sencillamente matarse...

A

A todo el mundo le llega su oportunidad	74
Acechador de las profundidades	22, 23
Adivina quién viene a cenar	42
Adversario con dos espadas	
en las clasificatorias	60
Adversario con espada y escudo	
en las clasificatorias	61
Adversario enano en las clasificatorias	61
Adversarios	22
Agentes libres	13
Alsgaard Ar Kjus O Villatormenta	49
Amado por el Hacedor	32
Amado por los mabari	33
Antorcha buscadora	37
Anúnciate	72
Apariciones enanas	22, 23
Arco Largo Antivano de Fidelidad	38
Arena central, La	56
Armaduras	36
Armamento	35
Asesinatos, Los	71
Asesino enano	46
Aventura	40
Azote de (enemigo)	33

B

Bandido fereldeno	44
Bastón de duramen ennegrecido	38
Beliran	73
Beneficios sociales de los objetos extraordinarios	
y de calidad superior, Los	35
Bereskarn	23, 24
Bienvenidos a Navarra	49
¡Bienvenido de nuevo a Thedas!	1
Brazo de la justicia	33

C

Caída del Otoño, La	40
Cálculos de combate	17
Campañas durante la Ruina	6
Canal del Poder Entrópico, El	38
Celebridad de (lugar o gente)	33
Chillido	23, 24
Ciudad campamento, La	58
ciudad sobre el río, La	50
¿Cómo ha conseguido este idiota	
sobrevivir tanto tiempo?	75
Cómo se viven las Ruinas	5
competición como ninguna otra, Una	43
Competición de arquería, La	62
Consejero Mardohl	46
Consejos generales para encuentros	14
Consumibles de calidad superior	
y tesoros poco prácticos	39
Convertir una moneda en dos	60
Corrupción de las décadas, La	3
Cota del Felón, La	38

D

De alces y grifos	51
Debate en La Muchacha de Diamante	54
Decisiones morales	16
Defensor de los débiles	33
Desenlace	79
Dirigir una campaña	8
Diseño de encuentros	14
disputa entre enanos, Una	73
Draco	24, 25
Duelo de lanzamiento, El	61

E

Efectos de las materias primas en las armaduras	36
Efectos de las materias primas en las armas	34

F

Efectos de las materias primas	
en los alcances de las armas	34
Elegido de la era	33
Emisario genlock	24, 25
Emisario hurlock	25, 26
Encuentro de combate y de interpretación	43
Encuentro de exploración y de combate	59
Encuentros de combate	17
Encuentros de exploración	18
Encuentros de interpretación	19
Encuentros de lucha	63
Engendro tenebroso	24, 25, 26, 27, 29, 31
Enjambre de escarabajos de cueva	26
Entornos: Cumberland	49
Entornos: El Gran Torneo	56
Entornos: Viñetas de Thedas	43
Escudos de la familia Aeduan	38
Espadas de la casa Aeduan	38
Espíritu de ceniza	26, 27
Eventos y competiciones	61

F

Favorecido por el destino	33
Felayn	45
Flechas certeras	37

G

Genlock alfa	27, 28
Gran oso	28
Guardas Grises	9
Guardia de la ciudad de Cumberland	51
Guerreros qunari	43
Guerrilleros políticos	12

H

Halla	28
Herramientas	36
historia secreta, Una	2
Hombre lobo	28, 29
Honores	32
Hurkick Alfa	29
Hurlock alfa	28

I

Ideas de aventuras	38
Impasible ante el infortunio	33
Implicando a los personajes	42
Interpretar y tirar dados	21
Introducción	1
invitación tardía, Una	67
Issus Eyras	76

K

Kilina	53
Klera	67

L

larga noche, Una	70
Limo resplandeciente	29, 30
Llamada, La	7
Llave de Orzammar	39
Lo que ha ocurrido aquí	67
Lord Forsard Malecot	52
Lord Kynri	48
Lord Lyulf Azaharg	64
Lord Quennar de la casa Gustrik	54
Luchadores por la libertad: Hoy	10
Luchadores por la libertad: Ocupación orlesiana	9

M

Maestro de la espada	33
Maestro del lirio	33
Marcos de campaña	8
Matalobos	39
Mercenarios	11
Motivar a los aventureros	14

N

No es por oro	45
Nombrado por el cielo	33

O

Objetivos de ejemplo	15
Objetos extraordinarios y de calidad superior	34
Objetos mágicos	37
Objetos mágicos permanentes	38
Objetos mágicos temporales	37
Obstáculos de ejemplo	15
Ogro	30, 31
Origen de la Unión, El	3
Osríc	45
Otros marcos	13

P

Pauli, antiguo sectario	76
Pinturas de protección	37
Poción curativa	37
Poción de fortuna y habilidad	37
Poción de lirio	37
Por unos pocos dragones más	41
Pradera de los magos, La	57, 63
Precio y beneficios de los bienes	
de calidad superior	39
Precios que se pagaron	3
Preguntas y respuestas	69
Proeza especial de debate	55
Proveniencia histórica	37

Q

Que empiecen los juegos	56
Qué le ocurrió a Eldrek	74

R

Rainer Aehrenthal	68
Ralevi, la Raíz	48
Rama de Roble	39
Recompensas	32
Regla opcional: Puro aguante	59
Resumen de la aventura	40
revelación final de Pauli, La	75
Ritual de la Unión, El	6
Rompeyunque	79
rondas clasificatorias, Las	59
rondas de clasificación	
de la Caída del Otoño, Las	59
rondas finales, Las	77
Ruina y los Guardas Grises, La	2
Ruinas	4

S

Salsa especial	18
Sectarios de la Última Luna	70
Sharokovar habla	64
Si viene uno, vienen todos	43
Siervos orlesianos (incluido Huon)	52
Silvano salvaje	31
Sistemas del Torneo	58
Soldados de a pie de la Última Luna	77

T

Tarde explosiva	65
Tinta de esplendor	38
Tipos de aventuras	14
Tipos de héroes	14
Trama secundaria opcional	42

U

Umbrales de beneficio	35
Unión, La	7
Unir a los héroes	14

V

Vendrán por honor	72
Viaje profético	47