

2-6 JUGADORES
14 AÑOS EN
ADELANTE

adventure game engine
age



DRAGON AGE

DRAGON AGE



JUEGO DE ROL DE FANTASIA OSCURA
CAJA BASICA NIVELES 1 A 5



DRAGON AGE



JUEGO DE ROL DE FANTASIA OSCURA
CAJA BASICA NIVELES 1 A 5

edge

DRAGON AGE



age
adventure game engine

2-6 JUGADORES
14 AÑOS EN
ADELANTE

MANUAL DEL DIRECTOR DE JUEGO



25 KM 25 KM 25 KM

1 CM - 10 KM

Mar del Despertar

A Orlais

Orzammar
Paso de Gherlen

Lago Calenhad

Montañas de la Espalda Helada

Castillo de Risco Rojo
Pueblo de Risco

Tierras Interiores

Espesura de Korcari
Territorios inexplorados

A las Marcas Libres

Pináculo

El Litoral

Colinas Occidentales
Caminio del Norte

Río Hafter

Amaranthine

El Bannorn

Ferelden

Caminio del Oeste

Linde Sur

Campamento dalishano

Colinas Southron

Pasadizo de Brecilia

Gwaren

Corazón del bosque

Bosque de Brecilia

N



DRAGON AGE

CAPÍTULO 1



EL ARTE DE DIRIGIR PARTIDAS

Si estás leyendo este libro, significa que has decidido asumir el papel del Director de Juego de tu grupo. Es una labor importante y complicada, pero no menos gratificante. El Director de Juego (DJ) es en igual medida narrador, árbitro, mediador social y actor de reparto. El propósito de este *Manual del DJ* es el de enseñarte a dirigir partidas y a organizar series continuadas de aventuras. En estas páginas hallarás consejos, reglas adicionales, adversarios, recompensas y una aventura introductoria titulada *La maldición dalishana*, que podrás utilizar como punto de partida para tu propia campaña. Si no vas a jugar como DJ, deberías dejar de leer ahora mismo y pasarte al *Manual del Jugador*, que es el que te interesa.

LA LABOR DEL DJ

Ejercer como Director de Juego puede intimidar un poco, y no es para menos; pero también te proporcionará muy buenos ratos. Los consejos que te damos en este primer capítulo son de carácter general y te ayudarán a convertirte en un DJ de primera. Si lo que buscas son consejos específicos sobre las reglas de *Dragon Age*, consulta el **CAPÍTULO 2: CÓMO USAR LAS REGLAS**.

Así como los jugadores tienen la responsabilidad de controlar a sus personajes y decidir sus acciones, el DJ debe ocuparse de todos los demás aspectos del juego. Un buen DJ procura que las partidas discurran con fluidez y todos los jugadores se divierten.

tan. Para ofrecer una experiencia de juego satisfactoria, es preciso tener en cuenta diversos factores. En las siguientes secciones trataremos los fundamentos básicos, pero la experiencia será tu mejor baza para adaptarte a tu papel como DJ. Tus principales funciones serán las siguientes.

APLICAR LAS REGLAS

Como cualquier otro juego, *Dragon Age* tiene reglas, y a veces hay que interpretarlas sobre la marcha para determinar el desenlace concreto de una tarea. El DJ es el encargado de tomar decisiones relativas a las reglas y dictar sentencia cuando se duda de cómo implementarlas. Las reglas constituyen un marco de referencia, pero no pueden cubrir todas las posibilidades. Debes estar preparado para reaccionar cuando los jugadores hagan algo inesperado, ¡y ten por seguro que lo harán!

CREAR AVENTURAS

Dragon Age se centra en las heroicas aventuras de los personajes interpretados por los jugadores (los Personajes de Jugador, PJ). Es responsabilidad del DJ diseñar las aventuras e introducir a los personajes en ellas, brindándoles una oportunidad para enfrentarse a nuevos retos. Puedes limitarte a dirigir aventuras publicadas, crear las tuyas propias o utilizar una combinación de ambas. Un buen DJ siempre adapta las aventuras a los personajes de sus jugadores, incluso las diseñadas por otros.

DIRIGIR PARTIDAS

El DJ es como el director de una orquesta; debe coordinar los distintos elementos del juego para que el resultado sea óptimo. Por lo tanto, algunos de sus cometidos son preparar una aventura, planteársela a los jugadores y narrar la historia partiendo de las decisiones que tomen sobre sus personajes. También es responsabilidad del DJ interpretar a los diversos personajes secundarios y antagonistas de la aventura, describiendo sus acciones e interacciones con los PJ. Y en todo momento debe procurar que el ritmo de juego no decaiga, marcando el paso y asegurándose de que la historia siga su curso.

PLANIFICAR CAMPAÑAS

El DJ debe idear el arco argumental general de una serie de aventuras, creando lo que se conoce como *campaña* (denominada así por las campañas militares, ya que los primeros juegos de rol estaban basados en juegos de guerra estratégicos). Algunos DJ diseñan la totalidad de una campaña de antemano, proyectando una serie de aventuras que llevarán a los PJ de un desafío al siguiente, mientras que otros abordan la creación de campañas de un modo más abierto y se limitan a idear un par de aventuras, para luego basar el resto de la campaña en las decisiones de los jugadores y las acciones de sus personajes.

APLICAR LAS REGLAS

El DJ actúa como árbitro en lo referente a la aplicación imparcial y equitativa de las reglas de *Dragon Age* para que todos se diviertan por igual. Parte de este trabajo requiere conocer bien las reglas; los aspirantes a DJ deben leer detenidamente el *Manual del Jugador* además de éste para familiarizarse con las reglas de juego. El resto consiste en aprender a aplicar las reglas a los eventos que vayan surgiendo durante el juego. Esto puede ser tan sencillo como saber qué reglas deben utilizarse en una situación y resolverla en consecuencia, o tan complejo como tener que improvisar una nueva aplicación de las reglas o modificar alguna ya existente si no es del agrado de los jugadores y limita la diversión. Aunque el *Manual del Jugador* contiene las reglas básicas del sistema de juego, el DJ necesita saber más. En el CAPÍTULO 2: CÓMO USAR LAS REGLAS (página 16) se explican estas mecánicas adicionales y se ofrecen consejos sobre cómo implementarlas.

TIRADAS OCULTAS

A veces es recomendable hacer ciertas tiradas donde ningún jugador pueda verlas para que no sepan qué has sacado. Normalmente esto se hace cuando los personajes (y por tanto los jugadores) no tienen forma de saber si han tenido éxito o han fracasado. Por ejemplo, sería conveniente que las tiradas de Percepción las hicieras tú en secreto. Si un personaje consigue su tirada, se dará cuenta de algo. Pero si la falla, el jugador que lo interpreta no debería saber si su personaje ha pasado algo por alto o si es que no había nada que percibir.

Un método sencillo para ocultar los resultados de tus tiradas consiste en elaborar una lista de resultados aleatorios. Siempre que debas hacer una tirada secreta durante una partida, tacha uno de los resultados de la lista y úntalo como resultado de la tirada. De este modo los jugadores ni siquiera se darán cuenta de que estás haciendo una tirada por ellos.

LA PALABRA DEL DJ ES LEY

Hay ocasiones en las que el resultado de una tirada puede dar lugar a una situación decepcionante o sencillamente absurda. En estos casos, el DJ tiene total libertad para cambiar el resultado si con ello las cosas se ponen más emocionantes o se vuelve a encauzar la partida en la buena dirección. Una de las máximas del juego de rol es que “la palabra del DJ es ley”, ya que sus decisiones tienen prioridad absoluta sobre las reglas del juego.

¿Pero esto no es hacer trampas? Bueno, en cierto modo sí que lo es, pero a fin de cuentas su propósito es que el juego resulte más interesante y divertido para todos. Mientras no alteres el resultado de una tirada injustamente o en perjuicio de los jugadores, y te limites a hacerlo para que la partida sea más emocionante y amena, no tiene nada de malo. Además, los jugadores no tienen por qué enterarse de que has cambiado el resultado de una tirada. Ésta es una de las razones por las que es conveniente que el DJ tire los dados donde los jugadores no puedan verlos.

EL MEOLLO DE DRAGON AGE

Aunque *Dragon Age* tiene bastantes reglas, sobre todo en lo que respecta a las diversas aptitudes de clase y talentos, la esencia del juego se reduce a un concepto muy sencillo: casi todo puede resolverse mediante una tirada de atributo.

Así, cuando tengas que idear el modo de solventar un problema que no aparezca cubierto de forma clara por las reglas, piensa en el atributo y la concentración más aplicables a la situación y pide una tirada. Puedes basar las consecuencias de la acción en el resultado de esta tirada, o bien contrastarlo con un número objetivo empleando la tabla de **Dificultad de tiradas básicas** (página 18) para orientarte. Luego sigue jugando como si tal cosa.

Mientras recuerdes esta regla general, podrás resolver prácticamente cualquier situación que pueda surgir durante el juego.

CREAR AVENTURAS

Una aventura es una única historia dentro de una campaña. Piensa en cada aventura como en un capítulo de una novela; si es especialmente larga, también puedes verla como una novela dentro de una saga. Algunas son historias independientes y tienen una presentación, un nudo y un desenlace claros que se resuelven en una tarde. Otras se extienden a lo largo de varias partidas antes de llegar al final de la historia.

Crear una aventura para *Dragon Age* es bastante sencillo. En primer lugar, define el peligro o desafío en torno al cual se desarrolla la aventura. A continuación esboza la trama general y describe los encuentros que los personajes podrían tener durante la aventura. También debes asegurarte de contar con los valores de juego y las hojas de personaje de los enemigos y PNJ más destacados de la aventura.

DEFINIR EL RETO

Las aventuras de *Dragon Age* suelen centrarse en un reto particular. Podría consistir en cualquier cosa, desde una incursión de engendros tenebrosos en un reino fronterizo hasta una delicada misión diplomática en tierras extranjeras, pasando por la búsqueda de un misterioso artefacto con el poder de salvar el mundo (o destruirlo). Cuando el reto tome forma, los héroes deberán idear el modo de superarlo.

La amenaza en las aventuras de *Dragon Age* suele presentar la forma de un villano con un plan que los héroes deberán frustrar. También puede tratarse de un PNJ con un objetivo que sólo puede alcanzar con ayuda de los personajes, como por ejemplo defender una frontera, eliminar a una infame banda de forajidos que se oculta en el bosque o disponer una alianza matrimonial con intereses políticos. Las tierras de Thedas son una fuente inagotable de inspiración para aventuras, y en el CAPÍTULO 3: ADVERSARIOS encontrarás villanos con los que aderezarlas.

ESBOZAR LA TRAMA

Cuando te hayas hecho una idea del reto que quieras proponer a los jugadores, piensa en cómo puede manifestarse. Plantea una serie de eventos relacionados con ese reto. Esto te ayudará a decidir la trama general de la aventura, una especie de derrotero que podrás seguir mientras diriges para saber qué es lo que puede ocurrir en todo momento.

Por ejemplo, imagina que el reto de tu aventura consiste en una banda de forajidos que asalta a los viajeros en una ruta principal de una región fronteriza. No sólo suponen una amenaza para el comercio local, sino que además han exacerbado las tensiones políticas al hacer que la nobleza del lugar se acuse mutuamente de respaldar a los bandidos. Si nadie pone fin a sus tropelías, acabará produciéndose una sangrienta escaramuza en la región, quizás incluso una guerra a pequeña escala que se salde con la pérdida de numerosas vidas.

O eso es lo que sucedería si los héroes no pasaran por allí en ese momento. Lo lógico es que los jugadores no permitan que esos criminales salgan impunes. Quizá un conocido haya sido víctima de un asalto, o los representantes de un asentamiento cercano los contraten para solucionarles el problema. Puede que su señor les ordene investigar el asunto. ¡O tal vez todo lo anterior! Los héroes comenzarán sus pesquisas tratando de averiguar algo sobre los bandidos, quiénes son y

dónde actuarán la próxima vez. Podrían tenderles una trampa para sacarlos de su escondite, seguirlos cuando regresen a su guarida o capturar a uno de ellos para interrogarlo. Lo que suceda a continuación dependerá en gran medida de las decisiones que tomen los jugadores.

Procura centrar la trama en las acciones de los antagonistas, y deja que los jugadores reaccionen a lo que ocurre en torno a sus PJ. Es difícil basar un argumento en las posibles acciones de los héroes, ya que no existe forma de anticiparlas. Por eso es mejor centrarse en el reto; así brindas a los héroes la libertad de reaccionar como prefieran, y luego podrás modificar los planes de los villanos en consecuencia.

TRAMAS SECUNDARIAS

A medida que adquieras experiencia como DJ, te verás más capacitado para incluir tramas secundarias en la campaña. Estas subtramas pueden estar relacionadas con la aventura o no tener nada que ver con ella, y su propósito es complicar un poco las cosas y mantener a los jugadores en ascuas. Las tramas secundarias también son ideales para aprovechar los objetivos y vínculos de los PJ; procura estar atento a cualquier oportunidad para enlazarlos. Pongamos por caso que el objetivo de uno de los PJ es encontrar a su hermana desaparecida. Mientras investiga a unos forajidos, descubre que su hermana es uno de ellos. Peor aún, parece que se siente muy cómoda ejerciendo el bandidaje y no tiene intención alguna de dejar la banda. El grupo al completo debe ocuparse de los forajidos, pero ese jugador en particular tendrá que decidir qué hacer con su hermana. Como ves, esto complica la historia y tiene potencial para una magnífica escena dramática.





ENCUENTROS

Tu resumen de la trama te sugerirá varios *encuentros* posibles que los héroes podrán vivir durante la aventura. Un encuentro es un único desafío, interacción o actividad, como por ejemplo un combate, una exploración, una persecución a través de la ciudad y cosas así. Basándote en tu concepto de la trama puedes hacerte una idea del tipo de encuentros que puedan producirse en la aventura. En el ejemplo anterior, los héroes podrían tener un encuentro con los forajidos en el camino, en un asentamiento o en su guarida. Tal vez investiguen los lugares que han saqueado o contacten con los supervivientes por si tienen alguna información que les resulte útil.

Haz un resumen de los posibles encuentros y anota los detalles más importantes de cada uno de ellos. Por ejemplo, ¿dónde y cuándo tendrá lugar la próxima incursión de los forajidos? ¿Podrán los héroes descubrirlo a tiempo para detenerlos, o se enterarán después de que haya ocurrido? ¿Quiénes son los objetivos de los forajidos, y cómo reaccionarán ante los personajes? ¿Dónde pueden encontrar a los supervivientes, y qué opinarán estos de que unos forasteros estén investigando los ataques? Cabe la posibilidad de que los forajidos descubran que los héroes los están buscando. Ya te haces una idea.

A continuación, decide si el encuentro será de combate, de exploración o de interpretación, y anótalo. Procura dar con una combinación surtida de los tres tipos de encuentros para satisfacer los gustos de todos los jugadores.

EL GRAN FINAL

Y por último, está el punto culminante de la aventura, la apoteosis final, cuando los héroes se enfrentan al principal reto

de la aventura y tienen ocasión de superarlo. Puede consistir en un enfrentamiento definitivo con el villano, evitar un desastre, delatar a un asesino en la sala del trono o librarse una batalla decisiva. Sea como fuere, los eventos de la aventura confluyen y los héroes han de dar un paso al frente y salvar la situación.

El gran final es el momento en que todas las cartas quedan sobre la mesa, el objetivo que los jugadores han estado persiguiendo durante la aventura, por ello has de procurar que resulte tan apasionante y divertido como sea posible; esto significa que debe suponer un auténtico desafío. Por otro lado, tampoco puede suponer un obstáculo insalvable cuyo único desenlace posible sea la inevitable derrota de los héroes, de lo contrario la aventura acabará en frustración. Plantea a los personajes un reto difícil, pero concédeles una ligera ventaja proporcionándoles algún recurso especial o as en la manga en un encuentro previo.

Por ejemplo, quizás los aventureros estén intentando impedir que un engendro tenebroso escape de su confinamiento en unas ruinas cercanas. Ya se han ocupado de la mayor parte de la secta que venera a la criatura, y se disponen a acabar con el malvado hechicero que intenta liberarla. Por el camino podrían descubrir que el engendro tenebroso tiene una debilidad: una zona concreta de su cuerpo que su impenetrable armadura no cubre. En otras palabras, la criatura es vulnerable a la proyección Atravesar armadura, que en vez de reducir a la mitad su valor de armadura, ¡lo ignora por completo! Si los héroes aprovechan esta información, la lucha final contra el monstruo les resultará mucho más fácil. Sin embargo, es importante darles una oportunidad de triunfar aun cuando no hayan descubierto este punto débil; los jugadores podrían pasar por alto una pista vital, pero no por ello vas a dejar que se arruine la aventura.

EL EPÍLOGO

El epílogo es la conclusión de la aventura, el colofón al que se llega tras el apogeo final. Es cuando los héroes desvelan los últimos misterios, resuelven las intrigas de la aventura y son recompensados por su triunfo. Puede que aún queden algunos cabos sueltos (que podrás aprovechar para futuras aventuras), pero por lo general todo debería quedar más o menos finiquitado y resuelto, como en el final de cualquier buena historia.

Puedes dirigir el epílogo como una parte más de la aventura para que los jugadores tengan ocasión de describir lo que harán sus personajes, o bien limitarte a narrarlo de forma resumida. Un ejemplo: "Tras matar al jefe de los forajidos, desvalijáis su guarida y os quedáis todo aquello que no podéis devolver a sus legítimos dueños. El pueblo os da la bienvenida celebrando un banquete en vuestro honor, y vuestro señor se muestra muy complacido con vuestros esfuerzos por mantener la paz".

DIRIGIR PARTIDAS

Además de preparar la aventura antes de una partida, también tienes que disponer un sitio en el que puedas reunir a los jugadores y los recursos necesarios para dirigir la partida. Puedes confiar algunas de estas tareas a los jugadores, pero debes ser consciente del material con el que contáis y asegurarte de que todo se haga correctamente. Estos elementos pueden dividirse en tres categorías generales: el entorno de juego, la gestión de información y los estilos de juego.

EL ENTORNO DE JUEGO

El éxito o fracaso de una partida puede depender de factores completamente ajenos al juego en sí. Crea un buen ambiente, consigue que los jugadores se diviertan, y todo irá sobre ruedas; ignorarán tus equivocaciones, se reirán de las peores tiradas y tomarán los conflictos entre personajes como dramas heroicos. Pero si el ambiente no es propicio, el menor contratiempo provocará quejas y enfados. De igual modo, un grupo de jugadores podrían llegar contentos y emocionados, pero acabar aburriéndose y perdiendo el interés antes incluso de que termine la partida.

Todos estos son problemas del entorno, el ambiente y el ritmo de juego; sin duda los aspectos más difíciles de controlar durante una partida. Existen ciertos trucos para que los jugadores se relajen, aparten el mal humor y disfruten del juego, pero lo mejor que puedes hacer en general es crear un entorno acogedor y confiar en que los jugadores sepan aprovecharlo.

ELEGIR UN SITIO PARA JUGAR

El sitio donde quedéis para jugar afectará en grado sumo al ambiente de la partida, y con frecuencia también a su duración. Los juegos de rol son una actividad de ocio, y como tal los jugadores serán más propensos a continuar la partida si el hacerlo no les supone una molestia. Una buena zona de juego debe ser lo bastante espaciosa para que todos los jugadores quepan cómodamente (a ser posible sin tener que sentarse en el suelo, menos quienes lo prefieran, claro), disponer de una mesa para dejar los libros y tirar dados, un lugar para las miniaturas si las vais a utilizar, y espacio suficiente para que

puedas ocultar todo lo que no quieras que vean los jugadores antes de tiempo, como mapas, accesorios o miniaturas especiales. También debe estar en un sitio al que todos los jugadores puedan llegar sin demasiado problema (es más fácil si todos tenéis coche), y sería conveniente contar con un rincón en el que guardar la bebida y los aperitivos, lejos de los libros y de las hojas de personaje.

Aunque muchos grupos no disponen de una zona de juego ideal, se pueden tomar medidas para mejorar la que haya. En primer lugar, no des por hecho que se debe jugar en casa de alguien o en una tienda especializada. Hay bibliotecas, centros comunitarios, asociaciones y otros locales en los que podéis jugar gratis o pagando una cuota simbólica. El principal inconveniente de estos sitios es que no están disponibles a todas horas, pero lo normal es que un sábado por la tarde las salas públicas estén abiertas. Con lo que debéis tener cuidado es con la intimidad y el escándalo; la partida no será divertida si cada dos por tres os interrumpe alguien que pasa por ahí, y si jugáis en un sitio que no esté insonorizado podrían echarlos.

Si jugáis en casa, sería buena idea turnaros. Un grupo de jugadores puede dejar la casa manga por hombro, y no es cuestión de abusar siempre del mismo anfitrión. Por mucho que se esfuerce el grupo en recogerlo todo antes de irse (cosa que, por otro lado, sería todo un detalle), siempre hay sillas que se mueven, hojas de papel que se amontonan de cualquier forma, cubos de basura que se llenan y vajilla que se ensucia. Si os acostumbráis a repartiros las tareas de limpieza, tendréis muchos menos problemas al respecto.

TOMARSE UN DESCANSO

Si la partida va por mal camino a pesar de tus esfuerzos, quizás haya llegado el momento de pausar el juego y tomarse un respiro. La partida se puede interrumpir para que todos estiren las piernas, se sirvan alguna bebida o vayan a por algo de comer. Como ocurre cuando se cambia de contexto dentro del juego, hacer un alto en la partida y cambiar de tercio puede aliviar la tensión para luego continuar con la mente despejada. Pero esta pausa no debe prolongarse demasiado, pues quizás a los jugadores no les apetezca volver a la partida si no va a durar mucho más.

A veces la mejor solución es dejar la partida para otro día. Si todos los esfuerzos por establecer un buen ambiente han fracasado y nadie se lo está pasando bien, sugiere la posibilidad de continuar en otro momento. Esta medida no debe tomarse a la ligera; si el grupo no suele reunirse con cierta frecuencia, posponer una partida puede molestar a algunos jugadores. El mero hecho de preguntar si quieren seguir jugando podría afectar a la dinámica de grupo lo suficiente como para que todos empiecen a divertirse. Esta solución requiere cierta consideración, pero si estás convencido de que nadie disfruta del juego, no está de más comprobar si de verdad quieren jugar.

Si surgen continuamente problemas en la campaña a causa de la falta de interés y el escaso ánimo de los jugadores, es el momento de discutirlo con ellos; puede que estén satisfechos pero tengan un modo peculiar de demostrarlo. Quizás tengan la cabeza en otras cosas y eso les impida disfrutar al máximo del juego, por lo que convendría aplazar la partida varias semanas. Algunos temas de la campaña podrían ofender a uno o varios jugadores, en cuyo caso deberías comentar con ellos la posibilidad de hacer algunos cambios.

GESTIÓN DE INFORMACIÓN

Una de las funciones más molestas para el DJ es tener que llevar la cuenta de todo. Cada jugador se encarga de gestionar un solo personaje y tal vez algún que otro acompañante, pero tú tienes que ocuparte literalmente de todo un mundo. A nada que te despistes podrías olvidar cuántos tesoros han acumulado los héroes, qué sabe exactamente un conocido de los personajes, cómo se llamaba el dirigente de una nación menor o incluso a quién le toca resolver su turno en un combate. Llevar la cuenta de todo es una tarea hercúlea, pero también muy importante. Los jugadores dependen de ti para saber qué está pasando, tanto a pequeña escala durante un combate, como a mayor escala en el mundo que les rodea.

El consejo más valioso que se puede dar a un DJ abrumado por todo esto es que haga todo lo posible cuando no esté jugando. Entre partidas no hay necesidad de preocuparse por entretenér a los jugadores ni acordarse de anotar algo al final de un asalto de combate. Es aconsejable que utilices una libreta con separadores para cada tipo de información. Puedes tomar notas rápidas en una hoja de papel durante la partida y luego transcribirlas a tu libreta con más calma y añadiendo cualquier detalle pertinente.

Procura espaciar estas labores de mantenimiento tanto como te sea posible; no lo hagas todo de una vez. Si estás diseñando una aventura y decidiendo el tesoro que encontrarán los personajes, anota esa información a medida que se te vaya ocurriendo. Ya tendrás tiempo cuando acabe la aventura de apuntar lo que realmente han conseguido.

La atención a los detalles puede ahorrarte muchos quebraderos de cabeza. Si es posible, ten a mano una libreta abierta durante la partida. Siempre que ocurra algo importante, haz un breve apunte al respecto. No te pares a describir todo lo que ha pasado; tan sólo anota quién, dónde y qué, lo más abreviado que puedas. Procura añadir la fecha tanto de tiempo real como en tiempo del juego, así sabrás cuándo fue la última vez que actualizaste tus notas. También te servirá como recordatorio de lo que ha sucedido, cosa que te resultará de gran ayuda si estáis jugando una campaña larga. La posibilidad de echar la vista atrás para comprobar en qué fecha conoció el grupo a una princesa encinta te permitirá determinar si ha dado a luz cuando los personajes decidan visitarla de nuevo.

HOJAS DE REFERENCIA

Como DJ, tendrás que consultar mucha información sobre distintos personajes durante el juego: valores de Defensa y Salud, modificadores a los atributos y cosas así. En vez de rebuscar entre tus notas o ponerte a hojear manuales, lo mejor es recopilar toda esta información en una hoja de referencia rápida. En ellas se enumeran los datos más importantes de personajes y criaturas, sus parámetros de combate y otras puntuaciones esenciales de tal modo que puedas consultarlas con un rápido vistazo. Más abajo tienes una hoja de referencia de ejemplo con las características de juego de un esqueleto. En la página 64 encontrarás esta misma hoja de referencia en blanco para que puedas fotocopiarla, y también podrás descargarla de la sección de utilidades de la página oficial del juego en WWW.EDGEENT.COM.

NOMBRE	Esqueleto	SALUD
CLASE/NIVEL	Demonio de la cólera	17
ASTUCIA	-2	
COMUNICACIÓN	2	
CONSTITUCIÓN	-2	Vigor
DESTREZA	2	
FUERZA	1	Garras
MAGIA	0	
PERCEPCIÓN	3	
VOLUNTAD	2	
ARMA	ATAQUE	DAÑO
Lanza a dos manos	+3	2d6+3
Garras	+5	1d6+5
		VELOCIDAD
		10
	DEFENSA	
	12	
APTITUDES	Desgarrado por la Locura Proezas: Atravesar armadura, Golpe poderoso. Armas: Arcos, Contundentes y Lanzas.	
EQUIPO	Lanza a dos manos	

Asegúrate de actualizar tu hoja de referencia al principio de cada partida y siempre que los atributos o puntuaciones de los personajes cambien por cualquier motivo.

TARJETAS DE COMBATE

El orden de iniciativa es uno de los datos más importantes que nunca debes perder de vista durante el juego. Escríbe los nombres de todos los personajes y PNJ en tarjetas de papel o cartulina. Cuando se declare un combate, anota con un lápiz el orden de iniciativa de cada personaje en la esquina superior derecha de su correspondiente tarjeta y luego amontónalas todas en orden descendente de iniciativa. Por último, empieza el combate con el turno del personaje que esté en la parte superior del montón. Cuando haya completado su turno, pon su tarjeta boca abajo junto al montón y pasa al turno del siguiente personaje (el que está ahora en la parte superior). Repite el proceso hasta haber pasado por todas las tarjetas, momento en que el asalto se da por finalizado. Este procedimiento es más eficaz que anotar el orden de iniciativas en una hoja de papel, ya que basta con cambiar las tarjetas para reflejar posibles modificaciones en el orden de iniciativas.

Las tarjetas de combate también son un buen lugar para anotar los datos básicos de cada personaje, pues lo normal es consultarlos durante sus respectivos turnos. Las puntuaciones defensivas como la Salud y la Defensa deberías tenerlas en una hoja de referencia aparte, porque se suelen utilizar en los turnos de otros personajes o monstruos y es mejor no perder tiempo buscando la tarjeta de un personaje concreto para ver cuál es su valor de Defensa. Más abajo tienes una tarjeta de combate de ejemplo con los valores de juego de una pícara de nivel 1 llamada Locke. En la página 64 encontrarás esta misma tarjeta de combate en blanco para que puedas fotocopiarla, y también podrás descargarla de la sección de utilidades de la página oficial del juego en WWW.EDGEENT.COM.

NOMBRE	Locke	VELOC.	INICIATIVA
CLASE/NIVEL	Pícara 1	16	11
ASTUCIA	2	COMUNICACIÓN	-1
CONSTITUCIÓN	0	DESTREZA	4
FUERZA	1	MAGIA	4
PERCEPCIÓN	1	VOLUNTAD	0

TARJETAS DE HECHIZO

Puedes usar otro tipo de tarjetas para llevar la cuenta de la duración de los hechizos. Si un personaje lanza un hechizo que dura 5 asaltos, puedes anotar su nombre y duración en una de estas tarjetas; luego la añades al montón de tarjetas de combate como si fuera una más, y cada vez que aparezca le descuentas 1 asalto. De este modo no sólo te aseguras de no olvidar el efecto del hechizo, sino que éste expirará en el mismo orden de iniciativa en el que fue lanzado incluso aunque el personaje que lo hiciera haya cambiado de iniciativa.

DIARIO DE CAMPAÑA

Es buena idea mantener un “diario de campaña” en el que dejes constancia de las partidas completadas. Debería contener la siguiente información, bien organizada para que puedas consultarla con rapidez y facilidad:

- Un resumen de cada aventura: las fechas en las que se jugaron, la ubicación y el momento de la ambientación en la que tuvieron lugar. También deberías incluir aquí una breve reseña de lo sucedido, de los personajes implicados y de cualquier victoria o derrota protagonizada por los héroes, con sus correspondientes puntos de Experiencia, tesoros y demás. Lo más cómodo es escribir este resumen entre partidas, cuando aún tengas los acontecimientos frescos en la memoria.
- Una lista de los personajes más destacados de la ambientación y la campaña que hayan aparecido hasta el momento; basta con anotar sus nombres y un par de detalles breves, por si los jugadores quieren saber cómo se llamaba el jefe de los bandidos que logró escapar hace un par de aventuras. Quizá sea conveniente recalcar también los nombres de los personajes y detalles más importantes en los resúmenes de tus aventuras por si los necesitas.
- Información sobre todas las tramas, subtramas y acontecimientos de la campaña. Dado que la protagonizan varios personajes, es posible que haya novedades en sus respectivas historias personales. Si anotas todos estos progresos, podrás consultarlos en cualquier momento y no omitirás hilos argumentales específicos.

NOTAS DE JUEGO

Además del diario de campaña, utiliza otra página o libreta para tomar tus propias notas durante el juego. Más adelante podrás usarlas para redactar un resumen más detallado en tu diario de campaña. Por ejemplo, podrías anotar que los héroes han conocido a un sargento de la guardia llama-

do Pfister, y que le causaron muy mala impresión; un suceso inesperado que podría tener repercusiones si deciden volver a pasarse por la jurisdicción del sargento Pfister.

PIZARRAS BLANCAS

Las pizarras, ya sean para tiza o para rotuladores, son herramientas ideales para apuntar cualquier dato a la vista de todos. Cuanto más grande sea la pizarra, mejor; las blancas para rotuladores suelen ser más baratas, se leen mejor y ensucian menos. Puede ponerse a un lado o detrás del DJ, donde todos los jugadores puedan verla bien y el DJ no tenga que estirarse demasiado para escribir sobre ella. Cuando no haya que resolver un combate, pueden enumerarse en la pizarra los nombres de todos los PJ y de los PNJ más importantes junto a los jugadores que los interpretan y cualquier otro rasgo distintivo. Esto resulta de gran utilidad en los primeros compases de una campaña para que tanto los jugadores como el DJ sepan quién es quién.

También puede emplearse una pizarra blanca para representar escenas de acción. Puesta boca arriba sobre la mesa, se puede dibujar un mapa en ella y luego utilizar miniaturas o fichas para señalar las posiciones de personajes y objetos (o marcarlas directamente con el rotulador si la pizarra se deja en posición vertical).

MINIATURAS, MAPAS Y ACCESORIOS

Los juegos de rol apelan a la imaginación de los jugadores, por lo que no necesitan ningún tipo de tablero. Sin embargo, trazar un mapa para una escena concreta y colocar fichas o miniaturas sobre él puede ayudar a los jugadores a visualizar la acción y determinar ciertos aspectos de la misma, como las posiciones relativas de distintos personajes, la ubicación de obstáculos y demás. Si quieres saber más sobre el uso de miniaturas y otros accesorios, consulta el recuadro **USAR MAPAS Y TABLEROS** de la página 58 del *Manual del Jugador*.

ESTILOS DE JUEGO

Dos partidas de *Dragon Age* pueden tener las mismas reglas, aventuras e incluso personajes principales, y aun así presentar estilos de juego completamente distintos. Tu interacción con los jugadores y el modo en que estos entienden el mundo de juego y se ven mutuamente dan pie a tipos de partidas muy diferentes. Conocer el estilo de juego de tus jugadores y el tuyo propio te ayudará a evitar posibles problemas. También tienes a tu disposición ciertas herramientas narrativas que te permiten alterar el tono de una partida cambiando el modo en que presentas los escenarios a los jugadores.

Estas herramientas y descripciones pueden ser muy útiles para concretar por qué no está yendo bien una partida, o por qué ciertos jugadores causan problemas o se quejan del juego. Ninguno de estos estilos es idóneo ni incorrecto en un sentido absoluto, pero hay grupos e incluso jugadores individuales que no encajan en determinados estilos. Si os divertís, es un buen estilo; y si surgen problemas, habrá que estudiarlos para ponerles remedio.

ESTILOS DEL DJ

Cada DJ desempeña sus funciones de distinta forma. A continuación se describen los estilos más comunes a la hora de dirigir partidas. Piensa en cómo y cuándo utilizas cada estilo, y cuál es la reacción de los jugadores. A veces el principal problema del juego estriba en que a los jugadores no les convence tu modo de dirigir, y eso es algo que sólo tú puedes cambiar.

ANTAGÓNICO

El DJ antagónico es el que intenta complicarles la vida a los héroes siempre que puede. Los enemigos de los PJ actúan con despiadada eficacia y por lo general están diseñados específicamente para derrotarlos. Un DJ antagónico suele atenerse mucho al manual. Si es del tipo de DJ que utiliza reglas caseras, siempre se aplicarán según su interpretación de las mismas, al igual que las reglas básicas del juego. Los jugadores podrán decidir qué acciones intentan realizar sus personajes, pero ejercerán poca o ninguna influencia en el mundo que les rodea. Además, el DJ organizará los encuentros y creará PNJ con el único propósito de poner en peligro a los PJ, y no dudará ni un instante en matar a todo el grupo.

Muy pocos jugadores disfrutan de los DJ que van a por ellos a muerte. Como es lógico, no hay nada que puedan hacer para “vencer” a uno de estos DJ. No importa lo duros que sean sus héroes, el DJ siempre los enfrentará contra una horda de engendros tenebrosos, un archidemonio o cualquier otra amenaza desproporcionada. La idea de que un DJ quiera “derrotar” a sus jugadores por todos los medios posibles es ridícula; el DJ tiene todas las de ganar, y los jugadores no querrán volver a jugar con él.

Con todo, algunos jugadores disfrutan de las partidas en las que el DJ *parece* ir contra ellos. La sensación de peligro y riesgo percibido es mayor, y con ello la satisfacción que conlleva su triunfo se ve multiplicada.

Las aventuras diseñadas por este tipo de DJ deben ser razonablemente asequibles para el nivel de poder de los PJ. No es justo que todos los héroes mueran envenenados por un maestro asesino cuando no tienen forma alguna de advertir o frustrar el peligro. Aumentar la dosis de peligro de las aventuras está muy bien, pero es preciso dejar claro desde el principio que serán peligrosas. El DJ sólo debe plantear encuentros si el grupo tiene alguna posibilidad de salir airoso de ellos, o al menos ofrecer a los jugadores la opción de retirarse de aquellos que les vengan grandes. Un grupo que decide combatir a un archidemonio desde el principio ha escogido su propio destino, pero si el monstruo aparece de la nada y les ataca, pensarán que eres injusto.

Hasta el mejor y más imparcial de los DJ antagónicos puede acabar enojando a sus jugadores. Con este estilo de juego es muy posible dar la impresión de que el DJ se está divirtiendo a costa del sufrimiento de los jugadores, y a nadie le gustan los abusones. El único uso legítimo de este estilo es el destinado a incrementar la emoción, y aun así sólo puede considerarse un éxito si todos se divierten en consecuencia. Muchos jugadores prefieren contar una buena historia o disfrutar de sus logros antes que arriesgarse

continuamente a perder a sus personajes en un interminable laberinto de trampas mortales.

En la mayoría de los casos, el estilo antagónico debe reservarse para los finales más épicos, e incluso así han de anunciarlo previamente. No es justo cambiar los resultados de las tiradas y salvar a los héroes con milagros inesperados para luego arrojarlos a los leones. Si vas a cambiar el tono del juego para un momento dramático, asegúrate de que los jugadores estén sobre aviso y sean conscientes de que esta vez no habrá intervención divina, cambios repentinos de opinión ni segundas oportunidades. Luego que los dados caigan donde tengan que caer.

BENEVOLO

El DJ benévolos es un árbitro de las reglas que procura asegurarse de que todo sea justo y divertido. Al igual que el antagónico, el DJ benévolos tiende a respetar todas las reglas, pero no busca el modo de plantear retos más exigentes a sus jugadores ni se aprovecha de ellos cuando cometen alguna estupidez. Las reglas del juego pueden tergiversarse o incluso ignorarse si entran en conflicto con la lógica, pero las excepciones no se hacen únicamente para mejorar la historia.

Bien llevado, este estilo de dirección de juego da lugar a partidas animadas y flexibles en las que todos saben cómo funciona el mundo (ya que las reglas son consistentes) y que no se explotarán resquicios en las reglas para imponer un desenlace poco razonable. Los DJ benévolos suelen caer víctimas de los conflictos de suposiciones (ver página 11) si quebrantan una regla en alguna ocasión pero se niegan a hacer lo mismo en otras circunstancias. También suelen conceder demasiado libre albedrío a sus jugadores, hasta el punto de que las partidas acaban convirtiéndose en búsquedas inútiles y viajes sin propósitos definidos.

CONTROLADOR

Un DJ controlador procura que los jugadores actúen como él considere oportuno en cada situación y argumento. La mayoría de sus aventuras presentan un modo “correcto” de proceder, y los jugadores son premiados si lo encuentran, pero también se les penaliza si no es así. Este estilo de juego suele anteponer las necesidades de la historia a las reglas.

Un DJ controlador que sepa guiar a sus jugadores sin restringir su libertad de elección ni su diversión puede crear las historias y los momentos dramáticos memorables que tanto apasionan a los jugadores aficionados a la interpretación. Este tipo de partidas suele presentar un estilo muy marcado que las diferencia de otras campañas menos envolventes, y se presta a la recreación de escenas intensas sacadas de películas y otras obras de ficción. Una batalla heroica por la defensa de un puente, la redención de villanos malvados, el martirio que inspira a los camaradas y la derrota de enemigos aparentemente invencibles a manos de los héroes más insospechados son escenarios más plausibles en las partidas dirigidas por un DJ que deje caer sutiles pistas y consejos por el bien de la historia.

El lado negativo de este estilo es que un DJ controlador puede acabar agobiando a sus jugadores si estos sólo quie-

ren pasarlo bien. La parcialidad de un DJ controlador es mucho más evidente y puede influir en las reacciones a los actos de los PJ. Los malos DJ penalizan a los jugadores por comportamientos perfectamente razonables cuando no encajan en sus planes, y en general tratan de encauzarlos por un camino concreto, tanto si les gusta como si no.

CONÓCE A TU GRUPO

Para crear un mundo que divierta a todos tus jugadores, primero tendrás que conocerlos bien. Comprender cómo pueden reaccionar a determinadas situaciones, qué tipo de partidas son sus favoritas y de qué forma interactúan entre ellos te permitirá adaptar el mundo de juego y sus retos para satisfacer sus expectativas, enfrentándolos a enemigos a los que deseen vencer y causas que aspiren a defender. Si esto te suena a terapia, no te falta razón; conocer a los jugadores lo bastante como para saber predecir sus reacciones y diseñar aventuras que apelen a sus gustos es la función más difícil y a la vez más importante del DJ. Si conoces bien a tus jugadores, todo lo demás te resultará más fácil.

No existen trucos para conocer mejor a un grupo de jugadores. Aunque ciertos perfiles abundan más que otros, cada jugador es un mundo con sus propias peculiaridades y manías. Debes pasar algo de tiempo con ellos para familiarizarte con sus preferencias, lo que no te sirve de mucho al comienzo de la primera campaña. Lo mejor es empezar con partidas de argumentos y tópicos algo trillados (hechiceros malignos, ciudades en peligro, aliados que parecen dispuestos a ayudar desinteresadamente a los personajes). Reserva las tramas más complejas para cuando conozcas mejor a los jugadores. También puede ser útil participar con ellos en actividades sociales diferentes, como por ejemplo ver películas juntos o quedar para comer alguna vez.

JUGADORES PROBLEMÁTICOS

En esta sección se describen distintos tipos de jugadores problemáticos (los demás son por definición mucho más fáciles de manejar). Los jugadores problemáticos suelen encajar en alguna de las siguientes categorías, y estos consejos pueden ayudarte a tratar con los más díscidos, si bien no son más que un punto de partida. La mayoría de los jugadores presentan una variada combinación de estilos de juego. Por ejemplo, un jugador podría ser un abogado de las reglas si comparte mesa con un actor del método, y luego comportarse como un motivador si juega en un grupo de mata-matas. Puede que necesites probar distintas soluciones antes de encontrar una que funcione con un jugador concreto.

Si algún jugador está causando problemas, debes discutir el asunto con él. No penalices a un jugador que interpreta a un PJ conflictivo si traslada esta actitud fuera de la interpretación de sus personajes; este tipo de problemas se solucionan hablando, en privado si fuera menester, o entre todos si la dinámica de grupo se presta a ello. Ningún jugador debería sentirse presionado por los demás, pero a veces el grupo tiene que discutir sus problemas en conjunto.

Evita coartar o intimidar a un jugador. Fuera del mundo de juego no tienes ninguna autoridad sobre ellos. Dialogar

con los jugadores conflictivos es tarea tuya porque eres básicamente el anfitrión de la partida. Si el problema persiste, haz que participe todo el grupo en la búsqueda de una solución. No hay que mentir, menospreciar ni ignorar a nadie, pero si un jugador está causando problemas el grupo debe dirigirse a él de forma directa y con madurez. Cambiar la fecha de una partida y no informar de ello al jugador problemático puede parecer la solución más sencilla, pero a la larga esto causará resentimientos y más problemas. Algunas personas no congenian, y debéis ser lo bastante maduros como para admitir esta verdad y seguir cada uno por vuestro lado.

También es aconsejable comprobar si *tú* entras dentro de alguna de estas categorías. Ser consciente de tus propias tendencias y preferencias puede ayudarte a identificar posibles conflictos con otros tipos de jugadores incluso antes de que se produzcan. Un DJ que disfruta jugando partidas de mata-mata no tardará en darse cuenta de que un actor del método no se sentirá satisfecho con su campaña a menos que incluya abundantes oportunidades para la interpretación. El buen DJ siempre halla un modo de complacer a todos sus jugadores sin sacrificar por ello su propio estilo de juego.

EL PROVOCADOR

El provocador disfruta molestando a los demás jugadores y al DJ. Por suerte, son muy poco habituales. Si resulta que hay uno de estos en el grupo, se impone una charla con educación, pero con firmeza. Si puedes convencerlo de que no siga incordiando a los demás jugadores, permite que se quede. En caso contrario, el grupo entero debería invitarle a no volver más.

EL MATA—MATA

Al jugador mata-mata sólo le interesa el exterminio. Su forma de enfocar los retos consiste en determinar a quién hay que matar y cuál es el mejor modo de hacerlo. Los encuentros de interpretación y de exploración suelen aburrirle. El lado positivo es que estos jugadores disfrutan con uno de los elementos que no suele faltar en ninguna partida (los combates), y por tanto es fácil complacerle. Lo malo es que todo lo demás hace que pierda el interés y se dedique a distraer a los demás jugadores o a quejarse de todo lo que postergue la llegada del próximo combate.

A veces se puede captar la atención de un jugador mata-mata en secuencias que no son de combate si descubres qué es lo más importante para él y para su personaje. Una conversación directa y sincera entre el DJ y el jugador sobre el tipo de eventos que más le interesen (aparte de los combates) puede ser muy fructífera, como también lo es apelar a la historia de su personaje o hacer que los PNJ comenten lo formidable que es su personaje como guerrero. Si ves que este tipo de interacciones motivan al jugador, intenta hacer que un enemigo entable un duelo verbal con él mientras combaten.

Pero en definitiva, si el combate es lo único que aviva el interés del jugador, basta con incluir bastantes en la aventura. La mayoría de los jugadores entienden que el juego lo tienen que disfrutar todos, así que intercalar encuentros de combate con otros tipos de encuentros suele evitar que

el mata-mata cause problemas y mantiene su interés lo suficiente como para no perder contacto con la campaña. Eso sí, no esperes que negocie con PNJ, resuelva enigmas o se involucre en un romance a menos que al jugador le interese hacerlo. Anímale a interpretar a su personaje, pero no le obligues a ello.

EL AGREGADO

El agregado no está demasiado interesado en el juego; simplemente quiere pasar el rato con otras personas. Normalmente es el amigo o la pareja de otro jugador. Mientras no cause problemas, lo mejor suele ser pasar de él (o de ella).

De vez en cuando puedes intentar que se implique un poco más en la partida, pero si no tienes éxito en tu empeño, no te molestes en insistir. Habla con él de vez en cuando para asegurarte de que no es un jugador mueble que preferiría participar más en el juego; quitando esto, no hay mucho que puedas hacer con él. Los juegos de rol no son para todo el mundo, y algunas personas están dispuestas a jugar por conveniencia, pero no desean implicarse más de la cuenta. No hay necesidad de malgastar tiempo y esfuerzo intentando adaptar la campaña para captar el interés de estos jugadores, ya que sencillamente no suelen estar interesados.



EL ACTOR DEL MÉTODO

Lo que motiva al actor del método es la interpretación de su personaje a niveles casi teatrales. Insistirá en representar todas las acciones de su PJ, convertirá los diálogos más rutinarios en una actuación y seguirá metido en la piel de su personaje aunque sea el único de la mesa. Si no está causando problemas, deja que se dé el gusto; a fin de cuentas se está metiendo en el papel, y eso puede añadir sabor y detalle al juego. Pero a veces los actores del método se pasan de la raya. Por ejemplo, si alguien pregunta quién quiere pizza, y el jugador responde como lo haría su personaje, inquiriendo qué es esa cosa que él llama "pizza", es señal de que ha ido demasiado lejos. Lo mismo ocurre si no está dispuesto a saltarse un viaje de diez días sin incidentes a través del bosque porque "su personaje quiere discutir algo importante".

A veces podrás tocarle la fibra sensible exponiendo la situación como si fuera una película o un capítulo de alguna serie. En vez de declarar que no tienes intención de interpretar el viaje, dile que hay un cambio de escena y un salto de diez días con su correspondiente técnica cinematográfica de transición. Explícale que los eventos menos importantes no sólo han de omitirse para iniciar un combate, sino también para pasar cuanto antes a las escenas de mayor carga dramática. Si el jugador se dedica a interpretarlo todo, es posible que debas limitar el tiempo que dedique a una sola acción. Está muy bien describir el modo en que un duelistas desenvaina su espada ropera con una vistosa floritura, pero tampoco hay que pegarse dos minutos entrando en los detalles más nimios de una simple estocada que ni siquiera es una proeza de combate y que por tanto tiene posibilidades de fracasar.

EL MOTIVADOR

El motivador sólo quiere que se hagan cosas, y quiere que se hagan *ya*. En tanto que los PJ estén actuando con un propósito definido, el motivador estará contento; pero perder el tiempo con tareas secundarias, descansos y bromas le molesta sobremanera. Algunos se limitan a mantener activos a los PJ, pero otros exhortan continuamente a los demás jugadores (e incluso al DJ) a centrarse en el juego. Esto puede venir muy bien si el grupo se aparta demasiado de la trama central de una partida (o si desvía su atención del juego en general). Pero si se ponen pesados, los motivadores suelen tener problemas con otros jugadores que los consideren unos pelmazos.

Para lidiar con un motivador irritante, puedes programar descansos de antemano, tanto para los personajes como para los jugadores. Si el DJ declara su intención de que el grupo de PJ pase el invierno en una ciudad, el motivador no sentirá la necesidad de urgir a los demás. Si los jugadores deciden empezar a jugar una hora después de haberse reunido, y el DJ anuncia pausas a intervalos regulares, es posible que el motivador se dé por satisfecho. A falta de esta solución, asegúrate de que no moleste a los demás jugadores y pídele que mantenga la compostura y sea educado cuando se dirija a ellos.

EL ABÓGADO DE LAS REGLAS

El temido abogado de las reglas (una variante del popular *culoduro*) es uno de los jugadores problemáticos más

comunes. Utiliza las reglas del juego como arma para fustigar a los demás jugadores, incluso al propio DJ. Abusa de los vacíos legales, los explota al diseñar sus personajes y no duda en corregir a los demás cuando cometan algún error. Suele citar interpretaciones “oficiales” y manuales para justificar su comportamiento, y rebate todas las decisiones sobre reglas con las que no está de acuerdo.

Contar con un jugador familiarizado con las reglas de *Dragon Age* puede resultar de gran utilidad si te ayuda a encontrar las reglas que buscas o incluso responde preguntas básicas de los demás jugadores sobre el sistema para ahorrarte tiempo. El problema está en los que pierden el tiempo discutiendo, abusan de las reglas para salirse con la suya por poco razonable que sea su postura, o arruinan el ambiente poniendo en duda los conocimientos de los demás jugadores sobre las reglas.

La motivación de un abogado de las reglas suele ser la imparcialidad. Si ha participado en alguna partida en la que el DJ haya favorecido a uno o dos jugadores, el abogado de las reglas podría exigir una aplicación similar de las mismas para garantizar que todos reciben un trato justo. Si éste es el caso, el primer paso para evitar que cause problemas consiste en asegurarse de que todos los jugadores son tratados de forma equitativa.

Otros abogados de las reglas consideran que el dominio de las mismas es un medio para competir con el DJ. Este tipo de jugadores señalarán tus errores en un intento por anotarse puntos de cara a los demás y controlar el flujo de la campaña. Una partida de rol es un esfuerzo cooperativo que requiere de tu colaboración con los jugadores, pero como árbitro tienes la última palabra en lo referente a la aplicación de las reglas. Si uno de estos jugadores intenta controlar esta faceta tuya, toma medidas para dejar clara tu autoridad sin resultar grosero ni despótico.

El mejor modo de hacerlo consiste en establecer reglas para solucionar cualquier posible desacuerdo antes de que se produzcan. Informa a los jugadores de que vas a dirigir la partida siguiendo las reglas, pero sin supeditarte a ellas. Las decisiones han de tomarse rápidamente para no romper el ritmo del juego. Si alguien no está de acuerdo con alguna regla, concédele un momento para que explique su objeción. Si crees que tiene razón, no dudes en dar marcha atrás y cambiar una decisión previa; pero si aún opinas lo mismo, da la discusión por zanjada y expresa tu intención de analizar la situación más detenidamente cuando la partida haya terminado. Si luego decides hacer caso de la indicación del jugador, comunícaselo a todos ellos al comienzo de la próxima partida.

Si el abogado de las reglas sigue dándote la tabarra, estás en tu derecho de insistir en que *todas* las quejas sobre tu aplicación de las reglas han de posponerse hasta después de la partida, cuando podáis discutir tranquilamente sobre ellas sin hacer esperar a los demás. Permítele que anote sus quejas y preguntas, que ya las comentaréis en vuestro tiempo libre.

EL PROTAGONISTA

Un jugador protagonista siempre quiere hacerlo todo él. A menudo pretenderá controlar más de un personaje, o inter-

pretar a un PJ que destaque respecto a los demás en algún aspecto. Estos jugadores desean ser el centro de atención, tanto ellos como sus personajes. A veces resultan útiles porque suelen emocionarse e implicarse mucho en las campañas, y este entusiasmo puede afectar de forma positiva a los demás jugadores. Pero si “chupan demasiada cámara” pueden suponer un problema, ya que impiden que los demás se diviertan tanto como deberían.

Lo único que se puede hacer para evitar que este tipo de jugadores cause problemas es hablar con ellos. Si es necesario puedes diseñar cuidadosamente las tramas de tus aventuras para que se centren en los personajes de los demás jugadores, pero para que esto sea justo tendrás que darle también al protagonista sus cinco minutos de gloria. También sería aconsejable comprobar si a los demás jugadores les molesta la actitud del protagonista; por ejemplo, quizás a un grupo de mata-matas o jugadores mueble no les importe que el protagonista sea el que hable siempre.

EL MUEBLE

Un jugador mueble es lo opuesto al protagonista. Participa poco o nada en el juego, apenas habla y siempre deja que los demás lo planeen todo. Los muebles sólo causan problemas si ralentizan el ritmo de la partida negándose a responder preguntas, a hacer tiradas de iniciativa o incluso a resolver sus propios turnos. Lo más frustrante de estos jugadores es que a menudo afirman pasárselo en grande jugando a la campaña pese a no estar haciendo prácticamente nada.

Si descubres la causa del silencio de un jugador mueble, es muy probable que logres que participe de forma activa. Algunos sencillamente no conocen bien las reglas del juego (sobre todo si utilizáis variantes alternativas), en cuyo caso podéis designar a otro jugador para que ayude al mueble a planificar sus acciones y responder a tus planteamientos (una estupenda aplicación de los talentos de un abogado de las reglas). Otros jugadores de esta misma categoría sólo necesitan tiempo para sentirse cómodos con la campaña o con el grupo de jugadores; algunos ni siquiera llegan a integrarse. De vez en cuando puedes cerciorarte de que el jugador mueble no opine que a la campaña le falta algo; y si eso no funciona, simplemente déjalo estar y límítate a asegurarte de que su desidia no afecte al ritmo de la partida.

CONFLICTOS DE SUPOSICIONES

Uno de los mayores riesgos a los que se enfrenta el DJ es el conflicto de suposiciones. Esto ocurre cuando un jugador y tú dais por supuestas cosas distintas. Por ejemplo, imaginemos que el DJ informa a un jugador de que su personaje está siendo amenazado por cinco tipos de aspecto fiero. El jugador podría asumir que se trata de rufianes desarmados, atribuyendo el calificativo “fiero” a su cara de pocos amigos. Sin embargo, el DJ se refería a que son hombres peligrosos, y de hecho se los imagina equipados con armaduras y armados hasta los dientes. Ni el jugador ni el DJ caen en la cuenta de que se ha producido un error de comunicación entre ellos, y a causa de esto la reacción del jugador podría sorprender al DJ y dar paso a una situación no deseada.

La razón de que estos conflictos de suposiciones sean tan peligrosos se debe a que no suelen reconocerse como tales hasta que ya es tarde. Hay veces que ni siquiera llegan a superarse, para consternación de ambas partes. En el ejemplo anterior, si el encuentro no se salda con un combate, el jugador podría marcharse sin saber que ha evaluado erróneamente a sus adversarios. Si más tarde descubriese que esos hombres forman parte de una banda numerosa que tiene aterrorizado a todo el pueblo, quizás siga viéndolos como vulgares matones desarmados. Convencido de que es una lucha que pueden ganar, el jugador podría persuadir a sus compañeros de aventuras para atacar la fortaleza de los maleantes. El grupo planifica su estrategia y prepara el terreno durante tres partidas enteras antes de iniciar su ofensiva, para luego encontrarse cara a cara con una horda de guerreros con armaduras pesadas. El jugador pondría el grito en el cielo, y el DJ le respondería affirmando que no sabe de qué se extraña, que los rufianes siempre habían estado muy bien equipados. El jugador sentirá que el DJ ha alterado la realidad del juego a su conveniencia, y el DJ creerá que el jugador ni siquiera estaba prestando atención.

Los conflictos de suposiciones también pueden producirse a mayor escala. Si el DJ dice planear una campaña de "espada y brujería", quizás los jugadores visualicen partidas con profusión de hechiceros y crean que podrán encontrar un mago en cualquier pueblo para disponer de sus servicios mágicos. Pero si el DJ tiene en mente una ambientación más clásica, podría decidir que los hechiceros escaseen y la mayoría sean pura maldad. Los jugadores que hayan creado sus personajes bajo la suposición de que van a toparse con muchos hechiceros podrían no darse cuenta hasta varias partidas después, y quizás se sorprendan o incluso se molesten al no encontrar practicantes de magia en ningún pueblo.

No existe ningún método infalible para evitar los conflictos de suposiciones. Procura dar todos los ejemplos que puedas y asegúrate de que todos los comprenden. También es positivo asumir que estas cosas pasan y mostrar paciencia con los jugadores que se equivoquen al interpretar tus palabras. El ocasional conflicto puede solucionarse permitiendo al jugador rectificar sus acciones si se ha producido un equívoco razonable. Si no entraña un problema grave, incluso puedes alterar la realidad del juego para adecuarla a la suposición errónea del jugador (sobre todo si eres el primero en darte cuenta de que se ha producido, así evitas el mal rato). Pero si este tipo de conflictos se vuelven demasiado habituales, busca el modo de expresarte con más claridad, quizás empleando ilustraciones, repartiendo ayudas de juego, describiendo las cosas de distinta forma o presentando al principio de cada partida un resumen de todo lo ocurrido a lo largo de la campaña.

PLANIFICAR CAMPAÑAS

Así como una aventura es un conjunto de encuentros, una campaña es una serie de aventuras. De este modo, una campaña de *Dragon Age* es como una aventura de mayor

envergadura, y por tanto se le pueden aplicar gran parte de los consejos ofrecidos para el diseño de aventuras.

Dragon Age parte de la premisa de que tu campaña estará ambientada durante la más reciente Ruina que se cierne sobre Thedas. En la coyuntura descrita en la Caja Básica, la Ruina está empezando. La mayoría de los habitantes de Thedas ni siquiera creen que esté ocurriendo, pero hay señales por doquier. Lo más probable es que los PJ estén entre los primeros en descubrir que la Ruina es una amenaza muy real. En futuras publicaciones se pondrán de manifiesto los estragos causados por la Ruina, y el verdadero desafío para los héroes será sobrevivir a un enemigo como no se ha visto desde hace generaciones.

El arco argumental de la Ruina es el hilo que conectará todas las aventuras publicadas para el juego de rol de *Dragon Age*. Habiendo dicho esto, tú eres el DJ y puedes optar por ambientar tu campaña en una época distinta, o quizás centrarte en otro tema. Por ejemplo, podrías idear una campaña en la que los PJ sean rebeldes y luchen para liberar Ferelden de la opresión orlesiana en los días anteriores al reinado de Maric. O tal vez todos los PJ sean elfos y busquen un nuevo hogar para su raza. Tú eres el artífice de la campaña, y en las páginas siguientes encontrarás varios consejos sobre cómo crearla.

FANTASÍA OSCURA

Antes de entrar en detalles concretos sobre la planificación de campañas, dediquemos unos instantes a hablar sobre la fantasía oscura. Es probable que hayas visto anunciado *Dragon Age* como un "juego de rol de fantasía oscura", y tal vez te preguntes en qué consiste exactamente. A continuación te ofrecemos un breve resumen de este concepto y de cómo constituye las bases del juego. Como DJ eres libre de modificar el tono para hacer hincapié en algunos aspectos e ignorar otros, pero lo que sigue es nuestra visión de *Dragon Age* como un mundo de fantasía oscura.

NADA DE UNICORNIOS NI ARCO IRIS

Hay muchas ambientaciones de fantasía pobladas por elfos que cabalgan unicornios, caballeros que surcan los cielos a lomos de pegasos, y reyes sabios de buen corazón que siempre obran en beneficio de sus pueblos. Thedas no es así. En *Dragon Age* los elfos están oprimidos y explotados, todos temen y desconfían de los magos, y hasta los legendarios guardias grises ocultan siniestros secretos. Las Ruinas, los grandes males que amenazan con destruir Thedas, son consecuencia directa del orgullo desmedido de los humanos, y no el plan maestro de un tirano de opereta. Y la maldad, dado que proviene del corazón de los hombres (y de los elfos, y de los enanos), puede mantenerse a raya, pero nunca derrotarse definitivamente.

LA VIDA NO ES JUSTA

Thedas es un lugar injusto, y ése al que hoy llamas amigo podría traicionarte mañana por una mísera moneda de oro. Los PJ deben buscar su propio camino en el mundo sin dejar de vigilarse las espaldas. Al principio no son nadie, sim-



bles aspirantes a aventureros con pocas posesiones y aún menos méritos. Puede que encuentren aliados fiables, pero no podrán confiar en que nadie haga lo correcto; ese cometido es suyo, si es que deciden aceptarlo. Tanto tú como los jugadores debéis ser conscientes de que los personajes de *Dragon Age* pueden morir, y de hecho lo harán. Los PJ podrían verse envueltos en situaciones que escapan a sus capacidades. A veces sus enemigos los aventajarán, y en estos casos se verán obligados a huir para luchar otro día. No deben asumir que el universo cuidará de ellos; han de valerse por sí mismos.

TODA ACCIÓN TIENE CONSECUENCIAS

Una campaña de *Dragon Age* plantea numerosas decisiones, algunas importantes y otras más modestas. Pero todas ellas tendrán repercusiones, en especial las de índole moral. Y cuando ninguna opción parece buena es cuando más importancia cobra la decisión. Los PJ de *Dragon Age* gozan de libre albedrío, pero deben estar preparados para enfrentarse a las consecuencias de sus actos. Los finales felices escasean; el triunfo de hoy podría sembrar la simiente de la crisis del mañana.

EL MAL SE OCULTA TRAS UNA SONRISA

Los engendros tenebrosos son una amenaza evidente, pero no son los únicos seres malignos de Thedas. Nobles conspiradores, mercaderes corruptos y astutos bandidos pueden resultar tan peligrosos como un ogro. Y en ocasiones los mejor vestidos, los que hablan con lengua meliflua, son los peores villanos de todos. La lujuria, la avaricia y la sed de poder empuja a muchos a terribles actos de infamia, y la

violencia es una herramienta demasiado común aun en las tierras más civilizadas.

ADALIDES DE LA ESPERANZA

El mundo parece engullido por las tinieblas y la corrupción, mas pese a ello hay esperanza para Thedas. Pues aún hay gente buena, hombres y mujeres que saben ver más allá de sus propios deseos y necesidades. Los PJ pueden llegar a ser héroes, y su camino a la leyenda es precisamente el tema central de una campaña de *Dragon Age*. En determinados momentos históricos han surgido adalides de la esperanza para derrotar a las fuerzas del mal, al menos por un tiempo. Ése es el papel de los PJ en una campaña de fantasía oscura.

CONSULTA A LOS JUGADORES

Lo primero que tienes que hacer a la hora de planificar una campaña de *Dragon Age* es hablar con los jugadores para ver qué clase de aventuras les interesan. Sería buena idea probar antes el juego (podéis aprovechar para jugar la aventura que se incluye en esta caja), y si os gusta, comentad cómo os gustaría continuar con las aventuras del grupo.

¿Qué tipo de cosas interesan a los jugadores? ¿Qué lugares de Thedas les gustaría explorar? ¿Adónde esperan llegar con sus personajes? Las respuestas a este tipo de preguntas te servirán como guía para crear campañas a medida para los jugadores, más apropiadas si cabe que las aventuras oficiales. Ésta es una de las grandes ventajas de los juegos de rol como *Dragon Age*; no dejes pasar la oportunidad de aprovecharla.

UN REPARTO HEROICO

Como hacen los directores de cine, te interesa que los papeles protagonistas para tu campaña de *Dragon Age* estén bien adjudicados. Para ello has de saber qué clase de personajes desean interpretar los jugadores, así podrás basarte en ellos a la hora de diseñar los distintos elementos de la campaña.

Por ejemplo, si un jugador está especialmente interesado en la cultura de los elfos dalishanos y quiere llevar a un miembro de esta raza, sabrás que puedes incluir aspectos de los Valles en tus partidas, plantear historias sobre sus conflictos, crear contraste presentando dalishanos con distintas ideologías o adversarios no élficos, cosas así. Si otro jugador quiere interpretar a un mago interesado en los misterios del Velo, ya tienes otro concepto que explotar. Y así con todos.

Este proceso también puede ser cooperativo. Cuando definas el arco argumental de la campaña (ver el epígrafe siguiente), puedes añadir conceptos de personajes específicos, como por ejemplo una historia que gire en torno al joven heredero de unas tierras. Aunque puedes utilizarlo como PNJ, no estaría de más preguntar a los jugadores si alguno quiere asumir este papel y crear un personaje para desempeñarlo. De este modo la campaña adquiere tintes más personales, ya que el jugador tiene una motivación para implicarse en ella.

Como se menciona en el *Manual del Jugador*, dedicar una sesión a crear los personajes es un buen modo de dar los primeros pasos en el juego. Así todos tendrán ocasión de hablar contigo (y entre sí) sobre sus personajes a medida que los van creando. También facilita a los jugadores la concepción de objetivos y vínculos para sus personajes, y esto a su vez te proporcionará más información sobre los protagonistas de la historia, los PJ. Te vendrá muy bien cuando estés diseñando aventuras y buscando arcos argumentales.

IDEA EL ARCO ARGUMENTAL

Cuando te hayas hecho una idea de lo que te interesa a ti y a tus jugadores, piensa en cuál podría ser el arco argumental de la campaña, es decir, la trama global que la define. ¿Trata sobre la lucha contra la oscuridad que se cierne sobre Thedas? ¿Narra la historia de los héroes y su búsqueda de un antiguo artefacto para someter a un archidemonio? ¿Pretende ser un relato de ambiciones políticas y disputas por el trono, de la batalla por el poder y la supremacía?

Procura resumir el argumento general en uno o dos párrafos. Aquí tienes un ejemplo: "Los héroes se ven atrapados en la red de ambiciones políticas de un prometedor caudillo militar, se convierten en sus lugartenientes de confianza y tendrán que elegir entre respaldar sus planes para unificar las tierras circundantes bajo su estandarte con objeto de luchar contra las fuerzas de las tinieblas, o bien oponerse a su ambición y prestar su apoyo a otro candidato. ¿Quizá a uno de ellos?".

DA FORMA A LA CAMPAÑA

Una vez que tengas definido el arco argumental de la campaña, desglósalos en aventuras individuales, partes sueltas que duren más o menos lo que una partida. En principio vas a necesitar material para dirigir entre ocho y diez partidas, suficientes para que los PJ completen todos los niveles presentados en esta Caja Básica; pero una campaña puede durar mucho más, y en futuras publicaciones se incluirán niveles adicionales para prolongarla.

Las primeras aventuras de una campaña deben prodigarse en detalles y motivaciones para involucrar a los personajes. Al principio los PJ todavía están desarrollando sus personalidades e historias. No son grandes héroes; los jugadores buscarán la ocasión de estrenarse y probarán todo tipo de cosas para tomarle la medida a la ambientación y familiarizarse con las reglas. Lo suyo es ofrecerles variedad y plantearles diferentes encuentros para comprobar con cuáles se divierten más y se obtienen mejores resultados. Hasta puede que esto te anime a modificar otras partes de la campaña.

Cuando tengas perfilada al menos la parte introductoria de la campaña, ya puedes empezar a diseñar la primera aventura con más detalle (para más información, consulta la sección **CREAR AVENTURAS**). Muchos DJ prefieren dirigir aventuras publicadas porque así se ahorran mucho tiempo y preparativos. Aun así, merece la pena dedicarles un poco de esfuerzo para adaptarlas a campañas y grupos distintos. Cambiando o añadiendo un par de detalles, la aventura encajará a la perfección en tu campaña y los PJ del grupo no desentonarán en ella.

ESBOZA UN FINAL

Una campaña de *Dragon Age* puede durar bastante, pero aunque se extienda a lo largo de muchas partidas, hasta las mejores historias tienen un final. Es recomendable tener al menos una idea general de cómo puede acabar el arco argumental de la campaña, así podrás orientarla hacia el desenlace si ves que los personajes están llegando al final de su periplo, o si los jugadores empiezan a impacientarse y quieren dejar la historia cerrada en vez de hacer un parón de duración indefinida.

Pero no te ofusques con un único final para la campaña, ya que las cosas podrían cambiar a lo largo de la misma. Una de las mejores cualidades de los juegos de rol es que son un proceso de creatividad común: en vez de representar una historia predefinida, los jugadores y tú estáis *creando* una historia sobre sus personajes, y seréis vosotros quienes decidáis cuándo ha tocado a su fin. A veces la historia tomará rumbos inesperados, así que debes mostrarte flexible y abierto a la posibilidad de llegar a distintos finales y desenlaces.

Cabe destacar además que el final de una campaña no tiene por qué suponer el fin de las andanzas de los PJ. Siempre se puede iniciar una nueva campaña de *Dragon Age* con los mismos héroes, narrando otras aventuras con temáticas y arcos argumentales totalmente nuevos. Todo esto se tratará con mayor detalle en futuras publicaciones con la inclusión de niveles avanzados para los héroes más experimentados.

CONSEJOS PARA EL DJ

Aquí tienes algunos consejos generales sobre lo que debes y lo que no debes hacer cuando ejerzas como Director de Juego de *Dragon Age*.

LO QUE DEBES HACER...

ANTICÍPATE

Tómate el tiempo necesario para preparar los materiales de cada aventura, como los que se describen en la sección **Gestión de información**. Utiliza un diario de campaña y toma notas durante las partidas para transcribirlas luego al diario. Apunta todas las recompensas y mejoras de los personajes. Cuanto mejor prepares y organices esta información, más fácil te resultará dirigir a buen ritmo sin pararte a revolver papeles o buscar datos que deberías tener a mano.

DESCRÍBELO TODO

Tu labor es reproducir una imagen mental del mundo y de la historia para los jugadores, y animarlos a que ellos hagan lo mismo. La imaginación ofrece los mejores "gráficos" del mundo, ¡pero sólo si la ejercitas! Emplea un lenguaje vívido y descríbelo todo de forma clara y evocadora, pero sin perder demasiado tiempo en detalles sin importancia.

DESAFÍA A LOS JUGADORES

Debes proponer a los PJ encuentros desafiantes que estén a la altura de sus posibilidades, pero también has de plantear retos a los jugadores brindándoles oportunidades para conspirar, interactuar con PNJ, resolver enigmas, investigar misterios y cosas de este tipo. Aviva su interés para que intenten ir un paso por delante, esforzándose por averiguar qué sucederá a continuación o cómo sortear el último obstáculo que hayas puesto en su camino.

SE FLEXIBLE

No hay forma de saber qué sucederá cuando los jugadores se involucren en tu trama y escojan sus propios caminos. Tienes que estar preparado y dispuesto a improvisar y cambiar tus planes sobre la marcha si te topas con una idea o decisión inesperada. Procura no obligar a los jugadores a seguir la ruta que has establecido de antemano; es mejor adaptarte a ellos y al rumbo que decidan tomar para sus personajes, sin dejar de lanzarles desafíos por el camino.

CÉNTRATE EN LOS PJ

Los PJ son los héroes de tu relato, como los protagonistas de una novela, película o serie. Y como tales, todo gira en torno a ellos: sus objetivos, sus problemas, su historia. Los PNJ que controlas son personajes secundarios de su epopeya. La única función de los antagonistas y demás personajes de reparto es la de poner de relieve las acciones de los PJ, no eclipsarlos. La historia debería *tratar sobre* los PJ, no reducirlos a meros figurantes.

LO QUE NO DEBES HACER...

NO ABUSES DE LOS COMBATES

Aunque los encuentros de combate y la acción son parte fundamental de un juego de aventuras como es *Dragon Age*, no todos los encuentros han de serlo, ni toda interacción tiene que culminar en uno, por mucho que ciertos jugadores se afanen en que así sea. Deja espacio para la investigación, la exploración, la interacción y ciertas transiciones entre encuentros para descansar un poco de la acción y satisfacer a los jugadores que estén interesados en otros aspectos del juego. Contempla la posibilidad de evitar ciertos combates o resolver algunos problemas de otro modo que no sea por la fuerza.

NO DISCUTAS

Tu obligación es ejercer de árbitro del juego; no te pares a discutir largo y tendido con los jugadores. Si surge alguna disputa sobre reglas o cualquier otro elemento del juego, párate un momento a escuchar a ambas partes y luego toma una decisión, pero asegúrate de dejar claro que si alguien tiene algún problema con ella, deberá esperar a que termine la partida para discutirla. No permitas que la partida se interrumpa por una discusión; no es justo para los demás jugadores.

NO SEAS CRUEL

En tus manos está someter a los personajes a mil suplicios e interpretar a los villanos y monstruos más malvados, pero nunca debes hacerlo con crueldad. O lo que es lo mismo, no seas injusto a la hora de idear retos, y desde luego no te vanaglories ni disfrutes cuando un personaje fracase. Tampoco debes explotar los problemas personales de un jugador ni sacarlos a relucir durante la partida para manipularlo, ni mucho menos para castigarlo. En resumen: eres la máxima autoridad del juego, pero eso no te da derecho a comportarte como un imbécil.

NO SEAS ABURRIDO

Los únicos efectos especiales y visuales que puedes desplegar en tus partidas de *Dragon Age* son los que consigas evocar en la imaginación de los jugadores. Intenta ofrecerles descripciones ricas en detalles y mantén un tono de emoción que asegure un ritmo ágil y divertido. No hables por hablar ni puntualices cosas que no le interesan a nadie. No pierdas el tiempo con minucias ni te desvíes de la trama con encuentros aburridos que nadie disfruta. Una de las principales ventajas de los juegos de rol es tu capacidad para editar y dirigir la historia; aprovechala para generar interés.

NO TE AGÓBIES

Por último, pero no menos importante, no debes olvidar que se trata de un juego y que su propósito es divertir. No te preocunes demasiado por si estás haciéndolo bien o no; lo importante es que todos estéis pasando un buen rato. Si cometes un error, ponle remedio y piensa que la próxima vez lo harás mejor. Si olvidas algo importante, invéntate algo que te saque del apuro y continúa la partida.

CAPÍTULO 2



CÓMO USAR LAS REGLAS

Ahora que tienes una idea general del papel que ha de desempeñar el DJ en una partida, es hora de ofrecerte algunos consejos prácticos sobre cómo aplicar las reglas. Para empezar deberías leer el *Manual del Jugador*. En él se explica el grueso del sistema de juego; presta especial atención al **CAPÍTULO 6: REGLAS DE JUEGO**.

DOMINAR LAS TIRADAS DE ATRIBUTO

Como se indica en el *Manual del Jugador*, las tiradas de atributo son la esencia del sistema de *Dragon Age*. La mayoría de las tiradas que se hacen durante el juego son de atributo, por lo que una de tus principales tareas como DJ es la de resolverlas de forma imparcial sin frenar el curso de la aventura. En lugar de proporcionarte un listado exhaustivo de acciones y modificadores para cada ocasión, *Dragon Age* pone a tu disposición un sistema sencillo pero sólido que podrás emplear como herramienta para dirigir tus partidas. Esto significa que deberás valerte de tu buen juicio a menudo, pero el sistema es lo bastante flexible para adaptarse con facilidad a cualquier situación.

En el **CAPÍTULO 6** del *Manual del Jugador* tienes un resumen general del funcionamiento de las tiradas de atributo, pero vamos

a revisar los conceptos básicos. Para una tirada de atributo se usan tres dados de seis caras (abreviado 3d6). Dos de ellos deberían ser del mismo color, y el tercero de un color distinto; éste último se conoce como dado dragón. Los tres dados se tiran a la vez y sus resultados se suman siempre; luego se añade un +2 a esta suma si el personaje posee una concentración aplicable. El total es el resultado de la tirada de atributo.

TIRADA DE ATRIBUTO = 3d6 + ATRIBUTO + CONCENTRACIÓN

El resultado de la tirada se compara con un número objetivo (NO) fijo si se trata de una tirada básica, o con el resultado de la tirada de otro personaje en el caso de una tirada enfrentada. Para superar una tirada básica, el resultado ha de ser igual o superior al número objetivo; las tiradas enfrentadas las gana el personaje con el resultado más alto. El número obtenido en el dado dragón puede utilizarse para determinar el grado de éxito de la tarea, y también para desempatar en tiradas enfrentadas.

A la hora de pedir una tirada de atributo, tienes que tomar cuatro decisiones fundamentales como DJ:

- ¿Qué atributos y concentraciones se usan?
- ¿Cuánto tiempo se tarda en realizar la tarea?
- ¿Cuánto hay en juego?
- ¿Cuáles son las consecuencias del fracaso?

Vamos a analizar estas preguntas una por una.

¿QUÉ ATRIBUTOS Y CONCENTRACIONES SE USAN?

Cuando un personaje intenta hacer algo que tiene probabilidades de fracasar, debes pedirle una tirada de atributo. Las tareas cotidianas o extremadamente sencillas (leer un letrero si conoces el idioma, o caminar hasta una taberna) no requieren tiradas. Pero cuando sí son necesarias, el jugador debe describir la acción que va a intentar llevar a cabo su personaje. Cuando lo haga, tú tendrás que decidir el atributo y la concentración que mejor se apliquen a la tarea. Por ejemplo, si un personaje trata de echar una puerta abajo, le pedirías una tirada de **FUERZA (FORTALEZA)**. Dado que sólo hay ocho atributos, escoger el más adecuado debería ser algo intuitivo. Recuerda que sus definiciones son bastante generales.

Escoger una concentración puede ser algo más peliagudo. A veces la elección es obvia; si un personaje trata de deslizarse en silencio a través de un callejón, está claro que has de pedir una tirada de **DESTREZA (SIGILO)**. Pero habrá ocasiones en las que no resulte tan evidente, y de hecho puede darse el caso de que ninguna concentración parezca aplicable; de ser así, límítate a pedir una simple tirada de atributo. No obstante, debes escuchar con atención las sugerencias de los jugadores. Si consiguen darte una explicación plausible del motivo por el que una determinada concentración debería aplicarse a una tirada, permite que la utilicen.

Otro importante detalle que debes recordar es que a veces los personajes han de emplear atributos y concentraciones distintos para una misma tirada enfrentada. Por ejemplo, un mercader podría intentar persuadir a un aventurero para que se gaste más dinero de la cuenta en un escudo nuevo. El mercader haría una tirada de **COMUNICACIÓN (NEGOCIACIÓN)**, mientras que el aventurero realizaría otra de **VOLUNTAD (DISCIPLINA)**.

En circunstancias normales, cualquier personaje puede realizar una tirada de atributo. No obstante, algunas requieren ciertos conocimientos o habilidades especializadas. Si la situación lo justifica, puedes exigir una concentración específica como requisito indispensable para poder intentar siquiera la tirada. Así, podrías pedir una tirada de **ASTUCIA (SABER ARCANO REQUERIDO)**, y todo personaje que no posea esta concentración fallará la tirada de forma automática.

¿CUANTO TIEMPO SE Tarda EN REALIZAR LA TAREA?

Una tirada de atributo puede representar meros segundos, horas o incluso varios días de actividad, dependiendo de lo que el personaje esté intentando conseguir. Durante el tiempo narrativo, los incrementos tienden a ser mayores. Si los PJ se dedican a preguntar a los lugareños sobre el paradero de un villano al que están siguiendo la pista, podrías decidir que cada tirada equivale a una hora de paseos y conversaciones con distintas personas. Sin embargo, el paso del tiempo reviste especial importancia en el tiempo de acción. Recuerda que cada asalto equivale a 15 segundos de actividad, y que en ese periodo de tiempo un personaje puede realizar una acción mayor y otra menor, o bien dos acciones menores. Si tienes que decidir la duración de una tarea en tiempo de acción, expírsala utilizando estos tipos de acciones. Una tarea compleja podría requerir una acción mayor y otra menor, o dos de cada si la actividad se prolonga durante dos asaltos.

Por último, ciertas tiradas de atributos son reacciones. Muchos hechizos, por ejemplo, requieren que sus objetivos hagan una tirada para intentar resistir sus efectos. Estas tiradas no consumen tiempo, ya que normalmente se realizan fuera del turno del personaje que las lleva a cabo.

¿CUANTO HAY EN JUEGO?

¿Qué ocurre exactamente si el personaje supera la tirada? Eso es lo que hay en juego. Las consecuencias suelen ser obvias; si el personaje intentaba cruzar una sima de un salto, superar la tirada le permitirá llegar sano y salvo al otro lado. Lo más fácil es interpretar la mayoría de las tiradas desde un punto de vista binario: o se tiene éxito, o se fracasa. Sin embargo, a veces se requieren distintos matices intermedios; aquí es donde entra en juego el dado dragón. Puedes utilizar el resultado obtenido en él para determinar el grado de éxito del personaje en la tarea. Un 1 indica que la acción se ha conseguido a duras penas, mientras que con un 6 los resultados han sido espectaculares. Volviendo al ejemplo del salto, podrías usar el dado dragón para medir la precisión del aterrizaje del personaje. Si ha sacado un 1, quizás se haya quedado colgando del borde y corra el riesgo de soltarse y precipitarse al vacío; con 2 ó 3, el personaje podría haber aterrizado bruscamente, dándose de brúces contra el suelo y quedando tendido en el mismo; un 4 o un 5 bastarían para caer de pie, y con un 6 el personaje habría saltado con tanta habilidad que podría aterrizar dos metros más allá del borde de la sima sin haber perdido el equilibrio en ningún momento.

¿CUÁLES SON LAS CONSECUENCIAS DEL FRACASO?

Es habitual tener malas tiradas, y a veces en los momentos más inoportunos. ¿Qué pasa cuando un personaje falla una tirada de atributo? En ocasiones no hay más repercusión que la evidente; un personaje que intentase obtener información sobre un antiguo rey haría una tirada de **ASTUCIA (SABER HISTÓRICO)**, y si la fallase sencillamente no la encontraría. Pero si un personaje falla una tirada para cruzar una sima de un salto, caería al fondo de la misma y sufriría daños. En estos casos debes decidir cuánto puede hacer el personaje (si es que puede) para paliar los efectos de su fracaso. Por ejemplo, podrías permitirle hacer una tirada de **DESTREZA (ACROBACIA)** para intentar agarrarse a un saliente en lugar de caer al río que discurre por el fondo de la sima.

También tendrías que plantearte si los personajes pueden volver a intentar una acción fallida. En estos casos puedes decir que sí, poner algunas condiciones o incluso no permitirlo, dependiendo de las circunstancias. Si un personaje dispone de tiempo y la acción parece razonable, déjale que vuelva a intentarla. También puedes permitirlo sólo si recibe ayuda o aborda el problema desde otra perspectiva. O quizás declares que la tarea es demasiado difícil para el personaje y por tanto no puede volver a intentar llevarla a cabo. Has de mostrarte justo en todo momento, pero no permitas que el ritmo de juego decaiga por culpa de una tanda interminable de repeticiones de tiradas.

DIFÍCULTAD DE TIRADAS BÁSICAS

DIFÍCULTAD	NÚMERO OBJETIVO
Rutina	7
Fácil	9
Moderada	11
Desafiante	13
Difícil	15
Formidable	17
Abrumadora	19
Casi imposible	21

TIRADAS AVANZADAS

DIFÍCULTAD	UMBRAL DE ÉXITO
Fácil	5
Moderada	10
Desafiante	15
Difícil	20
Formidable	25

TIRADAS BÁSICAS

Las tiradas básicas son las más fáciles de resolver, ya que el personaje las realiza contra un número objetivo fijo. A menos que exista una oposición activa por parte de otro personaje o monstruo, deberías utilizar siempre tiradas básicas. La ventaja que tienen (desde el punto de vista del DJ) radica en que sólo se necesita tomar una decisión para resolverlas, que sería la evaluación general de su dificultad. La tabla **Dificultad de tiradas básicas** contiene valores de referencia para fijar la dificultad de cualquier tirada básica. Es probablemente la tabla que más a menudo consultarás durante las partidas.

A la hora de asignar un número objetivo, debes tener en cuenta todas las circunstancias. Si se trata de una tirada de **ASTUCIA (INVESTIGACIÓN)**, ¿está bien surtida la biblioteca? En una tirada de **DESTREZA (SIGILO)**, ¿crujen los tablones del suelo? ¿Hay suficientes asideros en la pared para intentar una tirada de **FUERZA (TREPAR)**? En resumen, ¿qué dificultad entraña la tarea en cuestión?

No hace falta que te devanes los sesos; haz una estimación rápida y que siga el juego. Puedes revelar el NO de la acción a los jugadores, o mantenerlo en secreto. La ventaja de lo segundo es que minimiza las discusiones con los jugadores: ellos te dicen lo que han sacado en la tirada, y tú les respondes si han superado la tarea o no.

TIRADAS ENFRENTADAS

La mecánica de las tiradas enfrentadas difiere un poco de las tiradas básicas. El personaje no intenta igualar o superar un número fijo, sino mejorar el resultado de otro personaje que se opone a él. En primer lugar, esto significa que debe hacerse más de una tirada. En segundo lugar, implica que su

COSAS QUE DEBES RECORDAR SOBRE LAS TIRADAS DE ATRIBUTO

- Sólo puede aplicarse una concentración a cada tirada.
- Deja los dados sobre la mesa después de tirarlos; podría ser necesario consultar el resultado del dado dragón.
- El dado dragón sólo se tiene en cuenta para las tiradas que se han superado.
- Los empates en una tirada enfrentada se resuelven a favor del personaje que haya sacado el número más alto en el dado dragón, y si aún persiste el empate, gana el que tenga el atributo más alto.
- Para las tiradas básicas, evalúa la situación y asigna una dificultad.
- Para las tiradas enfrentadas, puedes representar las circunstancias con bonificaciones y penalizaciones de valores comprendidos entre 1 y 3.
- Las tiradas avanzadas se guían por un umbral de éxito para medir el tiempo que se tarda en completar la tarea. ¡Pero no abuses de ellas!

resolución no puede reducirse a un número objetivo. Si hay circunstancias que puedan afectar a alguno de los participantes, tendrás que concretarlas y asignar los modificadores correspondientes al resultado final. En términos generales, debes conceder bonificaciones o imponer penalizaciones por valor de entre 1 y 3 para reflejar las circunstancias de la tarea. Por ejemplo, podrías aplicar una penalización de -2 a la tirada de **FUERZA (SALTAR)** de un personaje si intenta realizar un salto en terreno fangoso.

Entre los factores que debes considerar a la hora de aplicar estos modificadores están el equipo disponible, las condiciones climáticas, la escasez de tiempo, las distracciones, la ayuda prestada por otros, la iluminación y una buena interpretación allí donde sea apropiado tenerla en cuenta. Informa a los jugadores de todos los modificadores que vas a imponer a sus tiradas para poder calcular sus resultados con precisión.

TIRADAS AVANZADAS

La mayoría de las tiradas se deciden tirando una sola vez los dados. No obstante, algunas tareas son tan complejas que no pueden resolverse con una simple tirada. En estos casos se utilizan tiradas avanzadas que representan actividades para las que se requiere cierta medida de tiempo y planificación, como pueden ser participar en una carrera de fondo o llevar a cabo una investigación. Las tiradas avanzadas pueden ser básicas o enfrentadas, y se rigen por un concepto llamado "umbral de éxito" que mide los progresos realizados para su consecución. La tarea se da por completada cuando la suma total de los resultados del dado dragón de todas las tiradas superadas es igual o superior al umbral de éxito.

EJEMPLO

El mago Lorrahn intenta descifrar una enrevesada teoría mágica. El DJ decide que para conseguirlo tendrá que superar una serie de tiradas de ASTUCIA (SABER ARCANO) con un umbral de éxito de 15. El número objetivo para estas tiradas es 13, y cada una representa una hora de tiempo invertido. Lorrahn tarda seis tiradas en comprender la teoría; ha fallado la primera y la quinta, así que los resultados de sus dados dragón no se tienen en cuenta. Las cuatro tiradas superadas con éxito han arrojado resultados de 2, 5, 4 y 6 en sus respectivos dados dragón. El total (17) es superior al umbral de éxito de la tarea, por lo que tras seis horas de estudio Lorrahn tiene una revelación y comprende al fin el significado de la teoría.

Como puede verse en el ejemplo, la dificultad y duración que entraña cada tirada son muy importantes. El resultado del dado dragón sólo se tiene en cuenta si la tirada ha tenido éxito, por lo que a mayor dificultad de la tarea, más tiradas se necesitarán para completarla. Si varios personajes unen sus fuerzas, el mejor modo de reflejarlo consiste en modificar la dificultad de la tirada o concederle una bonificación al personaje que la realiza. De este modo se obtendrán más éxitos y se tardará menos en completar la tarea.

A veces querrás utilizar una tirada avanzada para determinar cuánto tiempo se tarda en hacer algo, pero también puedes usarlas para averiguar quién acaba primero. El primer personaje que iguale o supere el umbral de éxito es declarado vencedor. Con esto puedes emular toda clase de conflictos, desde debates hasta carreras de caballos.

La tabla **Tiradas avanzadas** contiene umbrales de éxito de referencia, aunque en teoría no existe límite a lo elevados que pueden ser. Sin embargo, en la práctica no es aconsejable tener a los jugadores tirando dados sin parar, así que piénsatelo bien antes de asignar umbrales de éxito superiores a 25.

LA INTERPRETACIÓN Y LAS REGLAS

En una partida de *Dragon Age*, los jugadores y tú vais a pasar un montón de tiempo interpretando personajes. Esta interacción es una de las principales diferencias entre los juegos de rol y los de cualquier otro tipo. Un grupo puede pasarse horas interpretando sin llegar a tocar un solo dado. Sin embargo, hay puntos en los que la interpretación y las reglas del juego deben confluir; este punto de encuentro ha sido motivo de no pocos debates desde los inicios de los juegos de rol.

Una de las principales cuestiones es el conflicto entre las competencias sociales del jugador y las de su personaje. ¿Cuándo resulta apropiado interpretar una interacción, y cuándo es mejor resolverla con una tirada? ¿Y si la interpretas además de tirar los dados? ¿Qué pasa si un personaje tiene un valor pésimo de Comunicación, pero el jugador que lo controla tiene mucha labia? O al contrario, ¿cómo puede interpretar un jugador poco elocuente a un personaje que es un fantástico orador?

Estos problemas no suelen darse en encuentros de combate o de exploración; nadie espera que un jugador sepa luchar o descifrar antiguas escrituras. En estos casos son los dados quienes deciden, y nadie pone ninguna pega. Pero en lo tocante a la interpretación, los jugadores pueden hablar e interactuar. Aunque representan a sus personajes, están utilizando sus propias habilidades sociales para interpretarlos.

Imagina una escena en la que los PJ tengan que convencer a un bann local (un noble fereldeno) de que ha encarcelado injustamente a un hombre. Hay cuatro formas posibles de abordar esta situación. La primera consiste en interpretarla; tú haces las veces del bann y cada jugador habla por sus personajes. Si sus argumentos te parecen convincentes, puedes decidir que el bann transija y libere al hombre. La segunda forma pasa por resolver toda la interacción mediante tiradas de atributo, pidiendo a los jugadores tiradas de COMUNICACIÓN (PERSUASIÓN) y enfrentándolas a las tiradas de COMUNICACIÓN (LIDERAZGO) del bann. En tercer lugar, podrías combinar ambos métodos y dejar que los jugadores interpreten la conversación para luego pedirles las mismas tiradas y otorgarles bonificaciones o penalizaciones basándose en la calidad de sus argumentos y su representación. Por último, también puedes dirigir la escena con una tirada avanzada; informas a los jugadores de que disponen de cinco minutos de tiempo de juego para convencer al bann, y que cada tirada de COMUNICACIÓN (PERSUASIÓN) que hagan consumirá 1 minuto. A continuación fijas un umbral de éxito basado en la actitud del bann hacia los PJ y el prisionero. Antes de cada tirada, los jugadores pueden presentar un argumento; si lo encuentras convincente, reduce la dificultad de esa tirada concreta. Los jugadores pueden turnarse para formular sus argumentos y hacer las tiradas, o bien designar como portavoz al que tenga mejor COMUNICACIÓN (PERSUASIÓN). Este procedimiento deja la decisión final en manos del azar (los dados), pero una buena interpretación facilitará las tiradas.

Ninguno de estos métodos es mejor que los demás, aunque el segundo (limitarlos a tirar los dados) reduce la interpretación al mínimo. Tienes que decidir cómo vas a resolver este tipo de escenas en tus partidas; no hay nada de malo en probar y combinar distintos métodos. Una tirada de atributo rápida y sin complicaciones puede bastar para regatear con un mercader, y más adelante puedes pedir que los jugadores interpretan a sus PJ en un banquete sin necesidad de hacer tirada alguna. Lo importante es encontrar el método que mejor se adapte al grupo y más divierta a todos.

OBSERVACIONES SOBRE EL COMBATE

Cuando el juego cambia de tiempo narrativo a tiempo de acción, es hora de entrar en combate. Es entonces cuando las reglas de *Dragon Age* pasan a un primer plano y debes tomar muchas decisiones en poco tiempo. Controlar a todos los PNJ es tu responsabilidad. Debes calcular la iniciativa de todos ellos y decidir qué harán en sus turnos. También tendrás que llevar la cuenta de todos sus recursos, como la Salud y los puntos de Maná. Las reglas básicas del combate se describen en el CAPÍTULO 6 del *Manual del Jugador*, pero como DJ has de saber algunas cosas más sobre su mecánica. Esta sección contiene ayudas y reglas adicionales para que puedas dirigir encuentros de combate en *Dragon Age*.



PNJ PRINCIPALES Y SECUNDARIOS

Los PNJ de *Dragon Age* se dividen en dos tipos: principales y secundarios. Los PNJ principales son personajes destacados de la historia, y a menudo tienen papeles recurrentes. Los PNJ secundarios son personajes de reparto y su única función es aportar algo de colorido a la ambientación; la mayoría ni siquiera tendrán nombre.

Las reglas se aplican por igual tanto a los PNJ principales como a los secundarios, con dos salvedades:

- En los encuentros de combate, la iniciativa de cada PNJ principal debe calcularse por separado. Los PNJ secundarios puedes agruparlos por tipos y luego determinar un valor de iniciativa conjunto para cada grupo. Por ejemplo, si en un combate tuvieras tres genlocks y cuatro esqueletos colmilludos, harías dos tiradas de iniciativa, una para los genlocks y otra para los esqueletos. Cuando llegue el turno de iniciativa de los genlocks, todos actuarán al unísono. Cada uno de ellos podrá llevar a cabo una acción distinta, pero todas se resuelven en el mismo orden de iniciativa. Después, cuando les toque actuar a los esqueletos, los cuatro jugarán sus respectivos turnos a la vez.
- Si lo prefieres, puedes aplicar también las reglas de los PJ moribundos a los PNJ principales. Si decides hacerlo, un PNJ principal cuya Salud sea reducida a 0 morirá al cabo de tantos asaltos como $2 + \text{CONSTITUCIÓN}$ a menos que reciba curación. El PNJ moribundo podrá hablar, pero no será capaz de realizar ninguna otra acción. Morirá al comenzar su turno en el último asalto, así que sus aliados tendrán hasta ese momento para prestarle ayuda.

SORPRESA

En combate, atacar primero suele ser la clave de la victoria; por este motivo la emboscada es una táctica tan vieja como la vida misma. Al principio de un encuentro de combate, debes determinar si uno de los bandos ha cogido desprevenido al otro. Los personajes sorprendidos no podrán actuar en el primer asalto del combate. Determinar la sorpresa es un procedimiento de tres pasos:

- **EVALÚA LA SITUACIÓN:** Para empezar, valora la situación. ¿Alguno de los bandos está oculto de algún modo? ¿El otro bando está siendo precavido, o tal vez no es consciente del peligro? ¿Se han topado unos con otros por accidente?
- **TIRAR O NO TIRAR:** A continuación debes decidir si algún bando tiene ocasión de detectar la presencia del otro antes de establecer contacto. En algunas situaciones podrías concluir que no hace falta tirar; uno de los bandos coge desprevenido al otro de forma automática. Pero si opinas que existe una posibilidad de detectarlo, puedes pedir tiradas de Percepción con las correspondientes concentraciones (la más habitual es Ver). Esto puede resolverse mediante una tirada básica, en cuyo caso asignarás un número objetivo basándote en las circunstancias del encuentro, o bien mediante una tirada enfrentada de Percepción contra Destreza (Sigilo). Es posible que en un mismo bando

haya personajes sorprendidos y otros que consigan reaccionar a tiempo.

- EMPIEZA EL COMBATE:** El tiempo narrativo pasa a tiempo de acción, todos los implicados hacen sus respectivas tiradas de iniciativa y luego da comienzo el combate. Los personajes que se hayan visto sorprendidos no dispondrán de un turno de actuación en el primer asalto del combate, pero podrán intervenir con normalidad en el segundo.

El modo más simple de representar el elemento de la sorpresa es mediante tiradas básicas. Por ejemplo, si el enemigo tiende una emboscada a los PJ, asignales un NO en función del lugar que hayan escogido y de lo eficaz que sea su camuflaje, y luego pide a cada jugador una tirada de PERCEPCIÓN (VER). Los que la fallen serán sorprendidos; los que la superen, no. Si son los PJ quienes intentan emboscar a sus enemigos, haz una tirada de PERCEPCIÓN (VER) por cada PNJ principal y por cada grupo de PNJ secundarios.

EJEMPLO

Gerhard el pícaro, Jannelle la guerrera y Lorrahn el mago tienden una emboscada a un ogro y a tres genlocks en un paso de montaña. Se han escondido entre las rocas a ambos lados del paso. Los engendros tenebrosos no esperan ser atacados, por lo que no han enviado a nadie por delante para explorar el terreno. El DJ decide que para detectar la emboscada tendrán que superar una tirada de Percepción (Ver) contra un NO de 13. Tira una vez por el ogro y otra por los genlocks (ya que los tres forman un solo grupo). El ogro saca un 14, y los genlocks un 10. Ahora todos los jugadores hacen sus tiradas de iniciativa. Durante el primer asalto de combate, tanto los tres PJ como el sorprendentemente perspicaz ogro actuarán con normalidad, pero los genlocks estarán confundidos por el ataque sorpresa y no podrán hacer nada.

TIRADAS DE ATAQUE Y CIRCUNSTANCIAS

Las tiradas de atributo más habituales en un combate son las de ataque. Se trata de una tirada básica, pero su número objetivo es igual a la Defensa del adversario. Esta tirada de ataque se ve modificada por la concentración aplicable y por cualquier otro modificador pertinente (golpes apuntados, cargas, objetos mágicos, talentos y demás). También puedes conceder bonificaciones o penalizaciones a la tirada de ataque para reflejar las circunstancias del encuentro, como lo harías en una tirada enfrentada. En general, los valores de estos modificadores deberían oscilar entre 1 y 3. Con ellos puedes representar cualquier cosa que afecte a la capacidad del atacante para golpear a su objetivo, como la iluminación, el terreno, las tácticas y el subterfugio. En esta misma página hay una tabla con algunos modificadores de ejemplo basados en las circunstancias más comunes. Utilízalos como referencia a la hora de asignar bonificaciones o penalizaciones a las tiradas de ataque.

MODIFICADORES AL ATAQUE

MODIFICADOR	CIRCUNSTANCIA
-3	Objetivo tras cobertura sólida, como un edificio o un muro de piedra. Atacar cuerpo a cuerpo pisando una espesa capa de nieve.
-2	Objetivo tras cobertura ligera, como un seto o en el bosque. Atacar cuerpo a cuerpo pisando barro. Atacar a distancia a un objetivo enzarzado en combate cuerpo a cuerpo. Luchar de noche.
-1	Objetivo oculto por lluvia, niebla o humo. Luchar con poca luz.
0	Circunstancias normales.
+1	Atacar desde terreno elevado. Objeto tumbado en el suelo. El bando atacante supera al defensor en proporción de 2 a 1.
+2	El bando atacante supera al defensor en proporción de 3 a 1. Objeto borracho.
+3	Objetivo desprevenido.

MORAL

En muchos juegos el combate es una cuestión de todo o nada; los adversarios luchan hasta que uno de los dos bandos es aniquilado. La guerra es sin duda sangrienta, pero sería muchísimo peor si todos los combates se librasen de este modo. En realidad la mayoría de los enfrentamientos terminan cuando uno de los dos bandos se desmoraliza y se bate en retirada. Como es lógico, en un mundo de fantasía abundan los monstruos que no abandonan un combate bajo ninguna circunstancia, pero la mayoría de los PNJ tienen un mínimo instinto de supervivencia. Puedes simular esto haciendo tiradas de VOLUNTAD (MORAL) cuando lo estimes oportuno. Los personajes que consigan la tirada continuarán luchando, pero si la fallan intentarán alejarse de sus enemigos o incluso puede que se rindan.

¿Cuándo es apropiado hacer estas tiradas? Eso debes decidirlo tú basándote en las circunstancias del combate y en la percepción de los combatientes. Con todo, deberías plantearte la necesidad de hacer una tirada de moral bajo las siguientes condiciones:

- Cuando más de la mitad de los combatientes de su bando están fuera de combate (muertos o incapacitados).
- Cuando el líder o campeón del bando es derrotado.
- Cuando seguir luchando significa verse atrapado o rodeado sin remedio.

Puedes manejar este tipo de situaciones de dos formas. Tu primera opción consiste en hacer una tirada de VOLUNTAD (MORAL) por todo el bando empleando la Voluntad de su líder (o la más alta de todas si no hay un líder claro). Esta opción es simple y puede poner fin a un combate con una sola tirada. La segunda opción pasa por hacer una tirada por cada PNJ principal y cada grupo de PNJ secundarios. De este modo algunos combatientes huirán y otros se quedarán para luchar.



Utiliza estas tiradas de moral sólo con los PNJ. Los jugadores deben ser libres para decidir si quieren luchar o huir.

EJEMPLO

Gerhard el pícaro, Jannelle la guerrera y Lorrahn el mago han caído en una emboscada de montañeses avvaritas. Tras varios asaltos de combate han conseguido matar a cuatro de los asaltantes, pero aún quedan el líder (un PNJ principal) y dos guerreros avvaritas (un grupo de PNJ secundarios). El DJ decide que es un buen momento para poner a prueba la moral de los avvaritas, ya que han perdido más de la mitad de sus efectivos. Hace una tirada para el líder y otra para los guerreros, sacando 14 y 8, respectivamente. El DJ había asignado un número objetivo de 11, por lo que el líder ha superado la tirada pero sus guerreros no. En el próximo turno de los guerreros, estos intentarán huir. El líder avvarita se enfrentará entonces a una dura decisión: continuar luchando solo o seguir a sus hombres.

plazarse a 6 por terreno firme, pero se moverá a 12 por el aire. Como cabe esperar, el vuelo requiere ciertas reglas adicionales. El sistema de juego representa el vuelo mediante acciones especiales que sólo están disponibles para los personajes dotados de esta capacidad. Mientras vuela, un personaje debe realizar una de las siguientes acciones: volar en círculos, bajar en picado, volar en línea recta o ascender. Si por algún motivo el personaje es incapaz de llevar a cabo una de estas cuatro acciones, sufrirá daño por caída (ver **Peligros del entorno** más adelante en este mismo capítulo). Sólo se puede utilizar una de estas acciones por turno. Así, no está permitido bajar en picado y luego volar en círculos. Un personaje volador no puede realizar acciones de carga, movimiento ni carrera en el aire, sólo en tierra firme.

La mayoría de las proezas afectan a los personajes voladores del mismo modo que a los demás. La única excepción es la proeza Derribo; si se utiliza contra un personaje volador, en vez de derribarlo reducirá en 3 puntos su Velocidad de vuelo hasta el final de su próximo turno.

COMBATIENTES VOLADORES

Algunos combatientes poseen la capacidad de volar; esto se indica entre paréntesis junto a su Velocidad: por ejemplo, un personaje con Velocidad 6 (12 volando) puede des-

ACCIONES MENORES

VOLAR EN CÍRCULOS: El personaje sobrevuela el campo de batalla a baja altitud, desplazándose tantos metros como su Velocidad volando. Los ataques a distancia efectuados desde el suelo contra él añaden 20 metros a la distancia horizontal

desde el atacante hasta el objetivo para representar la altitud de éste último. Un personaje que vuela en círculos puede atacar sin penalización a otro que esté haciendo lo mismo. Para poder realizar esta acción, el personaje debe estar volando al comenzar su turno.

VOLAR EN LÍNEA RECTA: El personaje se desplaza por el aire tantos metros como su Velocidad volando. Sobrevela el suelo a unos escasos 3 metros de altura, por lo que sus enemigos pueden golpearle cuerpo a cuerpo desde el suelo. El personaje recibe una bonificación de +1 a sus propias tiradas de ataque cuerpo a cuerpo contra los objetivos que estén sobre el suelo (la altura le da ventaja). Puede optar por aterrizar después de realizar esta acción, en cuyo caso vuelven a aplicarse las reglas normales. Un personaje tumulado o derribado no puede llevar a cabo esta acción hasta realizar otra de movimiento para ponerse en pie.

ACCIONES MAYORES

ASCENDER: El personaje puede desplazarse tantos metros como su Velocidad volando al tiempo que se eleva sobre el campo de batalla. Mientras asciende, no podrá atacar ni ser atacado (ni siquiera por otros personajes voladores que también estén ascendiendo). El personaje debe comenzar su turno volando en círculos para poder ascender.

BAJAR EN PICADO: Un personaje que haya volado en círculos o ascendido en el asalto anterior puede efectuar un picado en el actual. Si estaba volando en círculos, podrá recorrer tantos metros como su Velocidad volando y luego efectuar un ataque cuerpo a cuerpo contra un adversario situado en tierra firme. Si estaba ascendiendo, podrá recorrer tantos metros como el doble de su Velocidad volando y luego efectuar un ataque cuerpo a cuerpo contra un adversario que esté en tierra firme o volando en círculos. En ambos casos el ataque puede realizarse en cualquier punto del recorrido del personaje, quien recibe una bonificación de +1 a la tirada y al daño. Al final del picado el personaje se hallará a unos escasos 3 metros de altura, como si acabase de realizar una acción de volar para emprender el vuelo.

EJEMPLO

Un montañés avvarita suelta un halcón para enviar un importante mensaje. El halcón emprende el vuelo en su turno con una acción de volar. Un explorador fereldeno avista al halcón y le dispara una flecha rápidamente. Pese a no recibir ninguna penalización, el ataque falla. A continuación, el halcón lleva a cabo una acción de volar en círculos y sigue alejándose. El explorador vuelve a disparar, decidido a abatir al ave. La distancia horizontal hasta el halcón es de 20 metros, pero como está volando en círculos se añaden otros 20 metros a efectos de determinar el alcance. Esto aumenta la distancia a 40 metros, que para un arco largo se considera largo alcance, por lo que el explorador sufre una penalización de -2 al ataque; dispara de nuevo y falla otra vez. El halcón asciende en su tercer turno. El explorador maldice mientras observa cómo el ave se pierde entre las nubes, más allá del alcance de su arco.

PELIGROS DEL ENTORNO

Ya dispones de toda la información necesaria para dirigir encuentros de combate. Las reglas de los combates son el aspecto más detallado de *Dragon Age*, pues la naturaleza del tiempo de acción requiere cierto grado de precisión.

Pero las espadas y las flechas no son las únicas amenazas a las que se enfrentan los PJ en Thedas. También tendrán que ver-selas con trampas, caídas, incendios y similares. Todos estos elementos se engloban bajo la categoría genérica de peligros del entorno, y en esta sección te explicaremos cómo resolverlos. Normalmente hacen su aparición en encuentros de exploración, pero a veces también surgen en encuentros de combate y, con mucha menos frecuencia, en los de interpretación.

En vez de enumerar una plétora de reglas especiales para cada peligro concreto, en *Dragon Age* se resuelven todos mediante un sencillo sistema que puedes utilizar para simular cualquier cosa, desde trampas de foso hasta la asfixia. En las aventuras publicadas se definirán todos los peligros que aparezcan, pero si alguna vez necesitas implementar alguno tú mismo, lo que debes hacer es responder a las siguientes preguntas:

- ¿Cuál es la naturaleza del peligro?
- ¿Puede evitarse?
- ¿Qué riesgo entraña?
- ¿Tiene algún efecto especial?
- ¿Cuánto dura?

¿CUÁL ES LA NATURALEZA DEL PELIGRO?

El primer paso consiste en describir a grandes rasgos la naturaleza del peligro. Podría tratarse de un sendero traicionero que discurre por la ladera de una montaña, un violento incendio forestal o un cable que acciona una trampa de dardos al tropezar con él. Puedes ir retocando tu concepto del peligro a medida que lo defines, pero por ahora te basta con asignarle funciones generales.

¿PUEDE EVITARSE?

Algunos peligros, en especial las trampas, están ocultos, y debes decidir si los PJ tienen alguna posibilidad de detectarlos a tiempo. Normalmente se hace con tiradas de Percepción más la concentración apropiada. Por ejemplo, podrías pedir una tirada de Percepción (Ver) para dar a los PJ una oportunidad de fijarse en la tierra suelta que cubre una trampa de foso, o de Percepción (Oír) por si el chasquido del mecanismo pudiera alertarles. Si existe una probabilidad de que el peligro sea detectado, límítate a fijar un número objetivo para la tirada de atributo. Los PJ que la superen podrán eludir el peligro, o al menos se les ocurrirá cómo pueden hacerlo. Todo el que falle esta tirada se meterá de cabeza en él.

¿QUÉ RIESGO ENTRAÑA?

Debes evaluar el riesgo que supone un peligro del mismo modo que determinarías la dificultad de una tirada de atributo. Consulta la tabla **Categorías de peligro** y escoge la que mejor se corresponda con la naturaleza del peligro en cuestión. Esto determinará el daño básico infligido por

CATEGORÍAS DE PELIGRO	
CATEGORÍA	DAÑO
Peligro menor	1d6
Peligro moderado	2d6
Peligro considerable	3d6
Peligro tremendo	4d6
Peligro extremo	5d6
Peligro mortal	6d6

el peligro. Por ejemplo, podrías decidir que caer desde la cima de una torre de vigilancia es un peligro considerable, y por tanto causaría 3d6 puntos de daño. Aunque pueden existir peligros que infljan más de 6d6 puntos de daño, no deberían verse con demasiada frecuencia.

También puedes permitir una tirada de atributo para mitigar el daño sufrido. Una buena norma general consiste en reducirlo a la mitad (redondeando hacia abajo) si se supera la tirada. Siguiendo con el ejemplo de la caída desde la torre, el personaje podría intentar una tirada de **DESTREZA (ACROBACIA)** contra un NO de 15 para sufrir menos daño.

También tienes que decidir si la armadura protege o no contra el peligro. De no hacerlo, adjudícale daño penetrante (pero debes ser consciente de lo mucho que esto lo agrava). El sentido común es tu mejor baza a la hora de determinar si la armadura protege o no en una situación dada. Por ejemplo, no es descabellado pensar que la armadura proteja a un personaje del fuego, pero difícilmente le servirá contra una caída.

¿TIENE ALGÚN EFECTO ESPECIAL?

Ciertos peligros hacen algo más que causar daños. Tal vez impongan una penalización temporal a un atributo o a la Velocidad. Podrían reducir el número de acciones que se pueden realizar en un turno. Quizá derriben al personaje, o incluso puede que lo dejen inconsciente. Recuerda que la Salud es un concepto muy abstracto, por lo que muchos peligros no necesitan tener efectos especiales. Pero si decides asignarle alguno, procura que sea sencillo y lógico. Por ejemplo, es sencillo negar las acciones de su próximo turno al personaje que se ha caído de la torre (eso suponiendo que haya sobrevivido); lo normal es que, tras sufrir un accidente de ese tipo, sea incapaz de ponerse en pie de inmediato como si tal cosa.

¿CUANTO DURA?

Muchos peligros se presentan una sola vez y luego desaparecen. Por ejemplo, una trampa de dardos sólo se dispara una vez si es activada. Otros, por el contrario, pueden tener efectos continuos; si un personaje corre a través de un bosque en llamas, sufrirá daños cada asalto hasta que consiga salir de él. El sentido común es de nuevo tu mejor guía para determinar si el peligro es un incidente aislado o recurrente.

EJEMPLOS DE PELIGROS

Aquí tienes tres peligros distintos creados con las pautas que te acabamos de marcar. Encontrarás más en futuras publicaciones de *Dragon Age*.

COSAS QUE DEBES RECORDAR SOBRE LOS PELIGROS

- A veces pueden evitarse con las tiradas de atributo apropiadas.
- El daño se determina utilizando la tabla **Categorías de peligro**.
- Una tirada de atributo puede permitir a la víctima mitigar el daño; si la supera, normalmente el daño se reduce a la mitad (redondeando hacia abajo).
- Algunos peligros poseen efectos especiales.
- Algunos peligros sólo tienen efecto una vez, pero otros son continuos.

INCENDIO EN LA POSADA

Durante la noche, unos villanos anónimos han vertido aceite en la planta baja de la posada en la que se hospedan los PJ y luego le han prendido fuego. Los personajes se despiertan al oler el humo y comprueban que las llamas se extienden rápidamente por todo el edificio. Pueden intentar escapar bajando las escaleras y atravesando la sala común. Sin embargo, cada asalto recibirán 3d6 puntos de daño (un peligro considerable), y su Velocidad se reduce a la mitad porque con tanto humo no pueden ver bien. Otra opción es saltar por la ventana de su habitación, pero la altura y las llamas del piso inferior hacen que la caída constituya un peligro tremendo que inflige 4d6 puntos de daño penetrante. Superar una tirada de **DESTREZA (ACROBACIA)** contra un NO de 11 reduciría el daño sufrido a la mitad. ¿Echarán a correr los PJ escaleras abajo, confiando en que sus armaduras les protejan de los daños que sufrirán cada asalto, o preferirán arriesgarse a saltar por la ventana con la esperanza de que el daño penetrante no sea demasiado grave?

TRAMPA DE FOSO

Una sección del pasillo cede cuando se le aplica suficiente presión, arrojando a la infortunada víctima al interior de un foso de casi cinco metros de profundidad. Si un personaje supera una tirada de **PERCEPCIÓN (TACTO)** contra un NO de 12, notará cómo el suelo empieza a ceder y podrá retroceder a tiempo para no caer en el foso. Si falla la tirada, la caída le infligirá 2d6 puntos de daño penetrante (es un peligro moderado), o la mitad si consigue una tirada de **DESTREZA (ACROBACIA)** contra un NO de 11 para amortiguar su caída.

RÍO CAUDALOSO

Un PJ debe cruzar a nado un caudaloso río para entregar un mensaje de vital importancia. La corriente es muy rápida, y hay rocas bajo la superficie que pueden suponer un riesgo para el nadador. Para atravesar el río deberá superar una tirada avanzada con un umbral de éxito de 7 (ver **Tiradas avanzadas** en este mismo capítulo). El personaje ha de realizar una tirada de **CONSTITUCIÓN (NADAR)** cada asalto contra un NO de 13. Cada tirada que supere le permite contar el número obtenido en el dado dragón de cara a alcanzar el umbral de éxito. Pero con cada tirada fallida, los golpes contra las rocas y el agua en sus pulmones le infligirán 2d6 puntos de daño. El personaje debe seguir haciendo tiradas hasta llegar a la otra orilla o hasta que su Salud caiga a 0.

CAPÍTULO 3



ADVERSARIOS

El conflicto es la esencia del drama, y por esa razón toda campaña de *Dragon Age* necesita adversarios. La mayoría serán engendros tenebrosos y otros monstruos, pero un caballero fereldeno que tenga al bann local comiendo de su mano también puede suponer una grave amenaza. Este capítulo contiene un surtido básico de adversarios para tus campañas, y en futuras publicaciones se incluirán aún más.

Los adversarios presentan un formato común. En primer lugar se ofrece una descripción, seguida de los parámetros de juego, a los que nos referiremos como “bloques de características” porque son bloques de texto. Si ya has leído el *Manual del Jugador*, estarás familiarizado con este formato. Fíjate en que cada descripción incluye un apartado de proezas predilectas. Éstas son las proezas que suele utilizar con más frecuencia el adversario, pero no estás en la obligación de usarlas; son meras sugerencias, lo mejor es que te dejes llevar por tu propio criterio. Cabe destacar también que muchos adversarios poseen proezas exclusivas para diferenciarlos del resto y evitar que todos sean iguales a la hora de luchar.

Las características presentadas son los valores promedios de cada tipo concreto de adversario, pero puedes modificarlas para encuentros específicos. Basta con cambiar las armas y armaduras de estos adversarios para que entrañen desafíos tácticos completamente distintos. Si te interesa que un adversario sea más resistente de lo normal (para

convertirlo en un PNJ principal, por ejemplo), también puedes alterar sus valores de juego. Realiza todos los cambios que consideres oportunos, pero procura seguir estas pautas generales si lo que quieras es que el adversario sea más peligroso:

- **ÉLITE:** Para diseñar un adversario ligeramente más duro que la media, añade 1 a tres atributos cualesquiera, dale 2 concentraciones y aumenta su Salud en 5 puntos. También puedes otorgarle 1 nuevo talento con rango de Aprendiz o aumentar en 1 rango alguno que ya posea.
- **HEROICO:** Para crear un adversario mucho más poderoso de lo normal, añade 2 a dos atributos cualesquiera, suma 1 a otros tres atributos, dale 4 concentraciones y aumenta su Salud en 15 puntos. También puedes otorgarle 2 nuevos talentos con rango de Aprendiz o aumentar en 2 rangos algunos que ya posea.

Llegado este punto quizás te estés preguntando si los PNJ también tienen clases de personaje. La respuesta es que pueden tenerlas, pero no tienen por qué. Las clases constituyen un marco estructural para sustentar el desarrollo que necesitan los PJ, pero éste no es el caso de los PNJ. Si quieras utilizar las reglas del *Manual del Jugador* para diseñar PNJ eres libre de hacerlo, pero en realidad basta con otorgar a un PNJ cualesquier atributos, concentraciones, talentos y demás recursos que consideres apropiados. Este capítulo está repleto de ejemplos que puedes aprovechar y modificar como gustes.

CONCENTRACIONES DE LOS ADVERSARIOS

En su mayor parte, los adversarios utilizan las mismas concentraciones de atributos que se enumeran en el *Manual del Jugador*. Sin embargo, se requieren algunas más para reflejar las aptitudes de ciertas criaturas y animales, en especial las relacionadas con sus ataques naturales. Estas concentraciones adicionales son:

- DESTREZA:** Mordisco.
- FUERZA:** Cornada, Coz, Garras.
- PERCEPCIÓN:** Gusto, Tacto.

Los PJ también pueden adquirir las concentraciones Gusto y Tacto si lo desean, pero se han incluido aquí porque normalmente son PNJ quienes las utilizan. Ninguna de las demás concentraciones enunciadas en esta sección está disponible para los PJ.

OTROS PNJ

No todos los PNJ son adversarios. Los héroes conocerán a mucha gente en sus viajes, y no es necesario que dispongas de un bloque completo de características para todos ellos. Es habitual que ciertos PNJ sólo aparezcan para un único encuentro de interpretación. Muchos ni siquiera necesitarán bloques de características, aunque nunca está de más conocer sus cualidades básicas. En estos casos puedes valerte de un bloque de características abreviado que simplemente contenga sus atributos y concentraciones. Este posadero es un ejemplo de este formato:

POSADERO

ATRIBUTOS (CONCENTRACIONES)

ASTUCIA (TASACIÓN)	1
COMUNICACIÓN (NEGOCIACIÓN, PERSUASIÓN)	3
CONSTITUCIÓN (BEBER ALCOHOL)	2
DESTREZA	0
FUERZA	1
MAGIA	0
PERCEPCIÓN (GUSTO)	2
VOLUNTAD (MORAL)	1



NO COMBATIENTES

Algunos PNJ están señalados como no combatientes. Carecen de habilidades de combate y siempre procuran evitar este tipo de situaciones. Los no combatientes pueden ser niños, ancianos, holgazanes, bestias de carga y otros PNJ de naturaleza pasiva. La tirada de ataque de un no combatiente siempre se hace con un +0, independientemente de su Fuerza y su Destreza. Las demás bonificaciones y penalizaciones se aplican con normalidad.

ACECHADOR CHASIND

La Espesura de Korcari es un lugar inhóspito, y las tribus chasind que la habitan son un pueblo curtido que no ve con buenos ojos a los forasteros. Las condiciones adversas de la espesura y la naturaleza primitiva de los salvajes los empuja a robar o tomar por la fuerza lo que no pueden cultivar o construir por sí mismos (que a la larga es prácticamente todo lo que merece la pena tener). Los saqueadores chasind, a quienes los fereldenos denominan "acechadores", se organizan en pequeños grupos de incursión y emergen de la espesura en busca de presas fáciles en los feudos del sur. Los salvajes son célebres (e infames) por sus habilidades para el sigilo y la caza, cualidades de las que se sirven para rastrear a sus presas. Acostumbran a tender emboscadas y abatir sin piedad a sus víctimas con sus arcos cortos y sus flechas de puntas dentadas. Las partidas de acechadores son siempre de tamaño reducido para no llamar la atención, y normalmente utilizan distintas piezas de armaduras de cuero para poder desplazarse con rapidez.

ACECHADOR CHASIND

ATRIBUTOS (CONCENTRACIONES)

ASTUCIA	1
COMUNICACIÓN	0
CONSTITUCIÓN (VIGOR)	2
DESTREZA (ARCOS, HOJAS LIGERAS, SIGILO)	3
FUERZA (TREPAR)	2
MAGIA	1
PERCEPCIÓN (BUSCAR, RASTREAR, VER)	3
VOLUNTAD (MORAL)	1

VALORES DE COMBATE

VELOCIDAD	SALUD	DEFENSA	ARMADURA
13	20	13 (14 CON ESCUDO)	3

ATAQUES

ARMA	ATAQUE	DAÑO
ARCO CORTO	+5	1D6+4
ESPADA CORTA	+5	1D6+4

APTITUDES

PROEZAS PREDILECTAS: Atravesar armadura y Hostigar.

TALENTOS: Arquería (Experto), Entrenamiento con armaduras (Aprendiz), Exploración (Experto).

GRUPOS DE ARMAS: Arcos, Hojas ligeras, Pelea.

EQUIPO

ARMADURA DE CUERO LIGERA, ESCUDO LIGERO, ARCO CORTO Y ESPADA CORTA.

ARAÑA GIGANTE

Hubo un tiempo en que estos inmensos artrópodos sólo podían encontrarse en los Caminos de las Profundidades, criados por los enanos para que eliminases las numerosas especies de murciélagos que infestaban sus cavernas. Los enanos las llamaban tejedoras de las profundidades, y durante muchos siglos se encargaron de controlar la población de arañas. Pero cuando los enanos se vieron obligados a retirarse ante el inexorable avance de los engendros tenebrosos, las tejedoras de las profundidades se multiplicaron rápidamente al descubrir una nueva fuente de alimentos: los genlocks. En la actualidad pululan por todos los Caminos de las Profundidades en tal cantidad que muchas han acabado saliendo a la superficie y construyendo nuevos hogares en los bosques.

Las arañas gigantes tejen redes con las que se camuflan astutamente para capturar a sus presas. Poseen la capacidad de proyectar su telaraña, habilidad que han desarrollado cazando murciélagos durante generaciones.

ARAÑA GIGANTE

ATRIBUTOS (CONCENTRACIONES)

ASTUCIA	-2
COMUNICACIÓN	-1
CONSTITUCIÓN	3
DESTREZA (MORDISCO, SIGILO)	4
FUERZA (INTIMIDACIÓN, SALTAR)	3
MAGIA	0
PERCEPCIÓN (TACTO)	3
VOLUNTAD	1

VALORES DE COMBATE

VELOCIDAD	SALUD	DEFENSA	ARMADURA
14	35	14	5
ATAQUES			
ARMA	ATAQUE	DAÑO	
MORDISCO	+6	2D6+3	
ATAQUES			

PROEZAS PREDILECTAS: Derribo y Mordedura venenosa.

EXOESQUELETO: El endurecido exoesqueleto de una araña gigante le proporciona un valor de armadura de 5 puntos.

MORDEDURA VENENOSA: Su picadura puede inyectar veneno con esta proeza de 2 PP. El veneno debilita a la víctima, que incurre en una penalización de -2 a la Destreza hasta el final del encuentro o hasta que reciba un hechizo de curación.

TELARAÑA: Una araña gigante puede emplear una acción mayor para lanzar una telaraña a un enemigo visible situado a una distancia no superior a 12 metros. El objetivo debe superar una tirada de DESTREZA (ACROBACIA) contra un NO de 11 para no quedar inmovilizado. El objetivo puede liberarse realizando una acción mayor y superando una tirada de FUERZA (FORTALEZA) contra un NO de 13; ésta es la única acción que puede llevar a cabo un personaje inmovilizado por la telaraña. Un aliado puede intentar liberarlo del mismo modo (empleando una acción mayor y realizando la tirada).

TREPAMUROS: Puede caminar por paredes y techos.



BANDIDO FERELDENO

Siempre hay individuos que se ganan la vida a costa de los débiles y desamparados. En Ferelden, estos matones suelen asaltar a quienes no pueden defenderse, como los elfos de ciudad y los hombres libres de baja cuna. Una significativa exhibición de fuerza de voluntad basta para persuadirlos de buscar otras víctimas más propicias. Sin embargo, los nobles orlesianos que desean fomentar el caos y la anarquía en Ferelden respaldan en secreto a algunos de los peores trai-

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 y 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 Y DAGA.

dores de esta calaña proporcionándoles dinero y armas. Se requiere contundencia y mano dura para mantener a raya a un grupo de bandidos, razón por la que abundan tanto los desafíos por el liderazgo entre estos rufianes carentes de honor y lealtad.

BRONTO

Los brontos son bestias de carga, productos de un concienzudo proceso de crianza de varios siglos de duración llevado a cabo por unos eruditos enanos conocidos como moldeadores de la memoria. El procedimiento consistía en exponer una selección de especies ya extintas a lirio en estado puro. En un principio los brontos fueron creados con el único propósito de acarrear minerales y proporcionar alimento cuando fuera necesario; sin embargo, también se han criado otras razas más robustas que los enanos utilizan

BRONTO

ATRIBUTOS (CONCENTRACIONES)			
ASTUCIA	-1		
COMUNICACIÓN	-1		
CONSTITUCIÓN (VIGOR)	5		
DESTREZA	3		
FUERZA (CORNADA, FORTALEZA)	5		
MAGIA	0		
PERCEPCIÓN (VER)	2		
VOLUNTAD	2		
VALORES DE COMBATE			
VELOCIDAD	SALUD	DEFENSA	ARMADURA
12	40	13	3
ATAQUES			
ARMA	ATAQUE	DAÑO	
CORNADA	+7	2D6+5	
APTITUDES			
PROEZAS PREDILECTAS: Atravesar armadura y Golpe poderoso.			
PELLEJO DURO: El revestimiento óseo de un bronto confiere a la criatura un valor de armadura de 3 puntos.			



como monturas. Son criaturas fuertes y resistentes que apenas requieren sustento. De hecho, los enanos de Orzammar suelen referirse a los brontos como chuparrocas por su capacidad de extraer ínfimas cantidades de materia orgánica comestible de la piedra.

Los brontos son criaturas cuadrúpedas con una gruesa piel tachonada de protuberancias óseas. Son bastante dóciles, a menos que se les provoque. Por desgracia, aunque los brontos domesticados suelen tener mansos, es difícil saber qué puede desatar la furia de un ejemplar salvaje. Y un bronto furioso a la carga es un adversario temible.

CADÁVERES POSEÍDOS

Los demonios del Velo sienten un apetito voraz por los placeres del mundo que perciben al otro lado. Su obsesión los lleva a arrancar las paredes de su prisión onírica, poniendo a prueba sin cesar los límites del Velo. Cuando por fin un demonio consigue atravesarlo, debe buscar de inmediato un cuerpo en el que introducirse para no ser absorbido de nuevo por el Velo. Por desgracia para ellos, el Velo es más débil en los sitios donde se han producido muchas muertes, como campos de batalla y aldeas asoladas por plagas, y muchos demonios acaban poseyendo los cuerpos de los difuntos. Esto les provoca una rabia y una frustración ini-

ESQUELETO

ATRIBUTOS (CONCENTRACIONES)			
ASTUCIA	-2		
COMUNICACIÓN	-2		
CONSTITUCIÓN (VIGOR)	2		
DESTREZA	2		
FUERZA (GARRAS)	3		
MAGIA	1		
PERCEPCIÓN	0		
VOLUNTAD	2		
VALORES DE COMBATE			
VELOCIDAD	SALUD	DEFENSA	ARMADURA
10	17	12	0
ATAQUES			
ARMA	ATAQUE	DAÑO	
ARCO	+2	1D6+3	
GARRAS	+5	1D6+5	
LANZA A DOS MANOS	+3	2D6+3	
APTITUDES			
PROEZAS PREDILECTAS: Atravesar armadura y Golpe poderoso.			
DESGARRADO POR LA LOCURA: El demonio que habita el cuerpo del esqueleto está loco. Un esqueleto supera de forma automática toda tirada de Voluntad (Moral) que deba realizar.			
GRUPOS DE ARMAS: Arcos, Armas contundentes, Lanzas.			
EQUIPO			
ARCO O LANZA A DOS MANOS.			

maginables; después de lo mucho que les cuesta entrar en el mundo de los vivos para saborear los deliciosos placeres que contiene, se ven confinados en el interior de un cadáver que apenas puede sostenerse en pie. Casi todos estos demonios se vuelven locos de furia y pierden el insonable raciocinio de su especie, sucumbiendo a la locura entre aullidos demenciales.

El tipo de demonio y el estado del cadáver que ha poseído determinan la clase de criatura creada por esta espantosa unión. La Capilla predica que los demonios están asociados a los cinco pecados capitales, que en orden ascendente de poder serían la Cólera, la Gula, la Pereza, el Deseo y el Orgullo. Destruir un cadáver poseído envía de regreso al Velo al demonio que lo habita. A continuación se describen algunos de los muertos vivientes que pueden encontrarse más a menudo en Ferelden.

ESQUELETO COLMILLUDO

DEMONIO DE LA GULA

ATRIBUTOS (CONCENTRACIONES)

ASTUCIA	-1
---------	----

COMUNICACIÓN	-2
--------------	----

CONSTITUCIÓN (VIGOR)	3
----------------------	---

DESTREZA (MORDISCO)	2
---------------------	---

FUERZA (GARRAS, HOJAS PESADAS)	3
--------------------------------	---

MAGIA	2
-------	---

PERCEPCIÓN	0
------------	---

VOLUNTAD	2
----------	---

VALORES DE COMBATE

VELOCIDAD	SALUD	DEFENSA	ARMADURA
-----------	-------	---------	----------

9	22	12	4
---	----	----	---

ATAQUES

ARMA	ATAQUE	DAÑO
------	--------	------

ESPADA LARGA	+5	2D6+3
--------------	----	-------

GARRAS	+5	1D6+5
--------	----	-------

MORDISCO	+4	1D6+3
----------	----	-------

APTITUDES

PROEZAS PREDILECTAS: Derribo y Golpe poderoso.

CURACIÓN DE SANGRE: Si el esqueleto colmilludo muerde a un enemigo inconsciente o muerto, recupera 2d6 puntos de Salud bebiendo su sangre. Si utiliza esta aptitud contra una víctima inconsciente, el mordisco cuenta como golpe de gracia.

DESCARRADO POR LA LOCURA: El demonio que habita el cuerpo del esqueleto está loco. Un esqueleto colmilludo supera de forma automática toda tirada de VOLUNTAD (MORAL) que deba realizar.

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

GRUPOS DE ARMAS: Hachas, Hojas ligeras, Hojas pesadas.

EQUIPO

ARMADURA DE CUERO PESADA Y ESPADA LARGA.



ESQUELETO

Los esqueletos son justamente lo que parecen: osamentas animadas por un demonio de la cólera. Son criaturas descerebradas que vagan sin rumbo fijo o yacen en estado latente cerca del lugar donde murieron por primera vez hasta que algún ser vivo pasa junto a ellos. Su furia irracional es un espectáculo temible. Los esqueletos atacan a todos los seres vivos y no se detienen hasta verse reducidos a pedazos. Si fueron creados en un campo de batalla y disponen de un arma, tratarán de utilizarla. En caso contrario se limitarán a arañar a sus adversarios con sus falanges rotas en un intento por desgarrar su carne.

ESQUELETO COLMILLUDO

Un esqueleto colmilludo tiene el aspecto de un esqueleto ordinario, pero está poseído por un demonio de la gula que lo convierte en un ser más poderoso y mortífero. La terrible voluntad de esta entidad deforma paulatinamente los huesos de su nuevo cuerpo, haciendo que los dientes del cadáver crezcan y se vuelvan afilados como cuchillas. Conservan cierto atisbo de inteligencia en comparación con sus congéneres de la cólera, y aprovecharán cualquier ocasión para hacerse con un arma que puedan empuñar. Si no disponen de ninguna, no dudarán en emplear sus dientes y sus garras (ya que también se afilan las falanges). Los esqueletos colmilludos beben la sangre de sus víctimas; parece ser que extraen su sustento de ella mediante algún proceso arcano que los eruditos de Ferelden no alcanzan a comprender.

CADAVER COLÉRICO

Un demonio de la cólera recién llegado del Velo es un poco más poderoso y puede ser capaz de animar un cadáver reciente. El ser resultante se mueve con torpeza, pero es lo bastante astuto para aparentar ser mucho menos peligroso de lo que en realidad es. El estado de descomposición de un cadáver colérico varía en gran medida, y su aspecto depende del modo en que murió. Tal es su rabia que prefieren matar a sus víctimas estrangulándolas.

CADAVER COLÉRICO

DEMONIO DE LA CÓLERA

ATRIBUTOS (CONCENTRACIONES)			
ASTUCIA	1		
COMUNICACIÓN	-2		
CONSTITUCIÓN (VIGOR)	4		
DESTREZA	0		
FUERZA (GARRAS, INTIMIDACIÓN)	4		
MAGIA	2		
PERCEPCIÓN	0		
VOLUNTAD	2		
VALORES DE COMBATE			
VELOCIDAD	SALUD	DEFENSA	ARMADURA
8	40	10	0
ATAQUES			
ARMA	ATAQUE	DAÑO	
GARRAS	+6	1d6+6	
APTITUDES			

PROEZAS PREDILECTAS: Desarmar y Estrangular.

DESGARRADO POR LA LOCURA: El demonio que habita el cuerpo del cadáver colérico está loco. Un cadáver colérico supera de forma automática toda tirada de VOLUNTAD (MORAL) que deba realizar.

ESTRANGULAR: Un cadáver colérico puede estrangular a un adversario en combate cuerpo a cuerpo mediante esta proeza especial de 3 PP. La víctima sufre inmediatamente 1d6 puntos de daño penetrante. En su propio turno, la víctima puede zafarse superando una tirada enfrentada de FUERZA (FORTALEZA). Si la falla, sufre otros 1d6 puntos de daño penetrante. En el turno del cadáver colérico, éste puede seguir estrangulando a su víctima con una acción mayor. Si gana una tirada enfrentada de FUERZA (FORTALEZA), le infligirá otros 1d6 puntos de daño penetrante; en caso contrario la víctima logra zafarse. El cadáver colérico puede seguir estrangulando a su víctima mientras continúe superando tiradas enfrentadas de FUERZA (FORTALEZA).

CADAVER DEVORADOR

Los cadáveres devoradores son criaturas voraces y espantosas que suelen atacar en grupo para consumir la carne de los seres vivos. Poseen un hambre insaciable, y su apetito por la vida es tan potente que algunos incluso absorben la energía vital de sus adversarios con sólo acercarse a ellos. Los cadáveres devoradores no suelen utilizar armas, ya que prefieren despedazar a sus víctimas y masticar con ansia los trozos de carne ensangrentada.

CADAVER DEVORADOR

DEMONIO DE LA GULA

ATRIBUTOS (CONCENTRACIONES)			
ASTUCIA	0		
COMUNICACIÓN	-2		
CONSTITUCIÓN (VIGOR)	4		
DESTREZA	2		
FUERZA (GARRAS, INTIMIDACIÓN)	3		
MAGIA	2		
PERCEPCIÓN	0		
VOLUNTAD	2		
VALORES DE COMBATE			
VELOCIDAD	SALUD	DEFENSA	ARMADURA
8	30	12	0
ATAQUES			
ARMA	ATAQUE	DAÑO	
GARRAS	+5	1d6+5	
APTITUDES			

PROEZAS PREDILECTAS: Absorción de vida y Atravesar armadura.

ABSORCIÓN DE VIDA: Un cadáver devorador puede drenar la fuerza vital de los enemigos próximos mediante esta proeza especial de 5 PP. Todos los enemigos que se encuentren en un radio de 6 metros alrededor del cadáver devorador sufren 1d6 puntos de daño penetrante, y el cadáver recupera tanta Salud como el daño total infligido a todos ellos.

DESGARRADO POR LA LOCURA: El demonio que habita el cuerpo del cadáver devorador está loco. Un cadáver devorador supera de forma automática toda tirada de VOLUNTAD (MORAL) que deba realizar.

CAZADOR AVVARITA

Los avvaritas son expertos cazadores y feroces luchadores que se deleitan con el fragor del combate; normalmente sólo se dejan ver en pleno invierno, a menos que uno viaje a través de los picos de la Espalda Helada. Los avvaritas descienden sobre los territorios fereldenos al abrigo de fuertes tormentas aprovechando la ventaja que les confiere su elevada tolerancia al frío extremo, pues los inviernos en las montañas los han vuelto inmunes a sus inclemencias. Evitan usar armaduras pesadas, pues no resultan prácticas en su escarpado hogar; en vez de eso, prefieren utilizar armaduras de malla, a ser posible de factura enana y envueltas en cálidas pieles. Los avvaritas suelen emplear hachas y lanzas en lugar de espadas. Sus arcos son pesados y disparan flechas muy largas capaces de atravesar un torso humano a grandes distancias.

Resulta casi imposible pillar desprevenida a una partida de caza avvarita debido a sus extraordinario talento para la cetrería. Casi todas las partidas de caza disponen de una o dos águilas de montaña, aves sumamente inteligentes y bien adiestradas para reconocer el terreno. De hecho, es más probable que sean los avvaritas quienes tiendan emboscadas a otros grupos en lugar de caer en ellas. Los temperamentales avvaritas son orgullosos y honorables, y aprovecha cualquier oportunidad para demostrar que son superiores a

CAZADOR AVVARITA

ATRIBUTOS (CONCENTRACIONES)				
ASTUCIA	0			
COMUNICACIÓN (MANEJO DE ANIMALES)	1			
CONSTITUCIÓN (BEBER ALCOHOL, VIGOR)	2			
DESTREZA	1			
FUERZA (HACHAS, TREPAR)	2			
MAGIA	0			
PERCEPCIÓN (RASTREAR, VER)	1			
VOLUNTAD (MORAL)	1			
VALORES DE COMBATE				
VELOCIDAD	SALUD	DEFENSA	ARMADURA	
9	20	11 (13 CON ESCUDO)	3	
ATAQUES				
ARMA	ATAQUE	DAÑO		
ARCO LARGO	+1	1D6+4		
HACHA DE BATALLA	+4	2D6+2		
APTITUDES				
PROEZAS PREDILECTAS: Golpe poderoso y Hostigar.				
TALENTOS: Adiestramiento de animales (Experto), Combate con arma y escudo (Aprendiz), Entrenamiento con armaduras (Aprendiz).				
GRUPOS DE ARMAS: Arcos, Hachas, Lanzas, Pelea.				
EQUIPO				
HACHA DE BATALLA, ARMADURA DE MALLA LIGERA, ARCO LARGO Y ESCUDO MEDIANO.				

quienes ellos consideran herejes llaneros de las tierras bajas. Un luchador astuto que conozca las costumbres de los avvaritas puede explotar su arrogancia o sus muchas supersticiones y hacer que se vuelvan contra ellos.

Es preciso señalar que un PJ avvarita en el grupo es un arma de doble filo en todo encuentro con estos individuos. Su presencia podría aliviar la tensión del momento, ¡o acentuarla si los cazadores pertenecen a un clan rival!

CORROMPIDOS

La mayoría de los engendros tenebrosos portan en su interior una manifestación de la Ruina, una especie de enfermedad que con frecuencia es mortal para los demás seres vivos. Quienes tienen la desgracia de sucumbir a esta corrupción se hunden en las más profundas simas de la agonía y la locura. En Ferelden, el término "corrompido" se usa para referirse a una criatura que ha sido infectada por los engendros tenebrosos, pero que de algún modo ha logrado sobrevivir. Los animales siempre se transforman en depredadores voraces que masacran a todos los que se cruzan en su camino. Las víctimas más inteligentes acaban buscando a otros engendros tenebrosos para unirse a sus huestes, normalmente como esclavos, aunque los que demuestran un talento excepcional para el combate son utilizados como tropas de infantería. Son seres malditos cuyos ojos brillan con la locura de saber en lo que se han convertido. La corrupción transforma los cuerpos de muchos, haciendo que les broten púas de hueso y otras evidencias de su maltrecho estado.



LOBO ABERRANTE

Los eruditos creen que los animales no tienen capacidad para odiarse a sí mismos; pero de existir algunos que pudieran hacerlo, sin duda serían los lobos aberrantes. Estos animales infectos exterminan a toda su manada, lo más importante en la vida de todo lobo, antes de que sus nuevos amos los engendros tenebrosos les obliguen a agruparse con otros seres similares. Los engendros los utilizan para cazar, tarea para la que están sobradamente cualificados. Un lobo aberrante es un horror babeante que ataca a todo ser de carne y hueso cuyo olor pueda captar. Y su olfato es muy fino.

LOBO ABERRANTE

CORROMPIDO

ATRIBUTOS (CONCENTRACIONES)				
ASTUCIA	-2			
COMUNICACIÓN	0			
CONSTITUCIÓN (CORRER)	3			
DESTREZA (MORDISCO, SIGILO)	2			
FUERZA (SALTAR)	2			
MAGIA	0			
PERCEPCIÓN (OÍR, OLFATO)	3			
VOLUNTAD	1			
VALORES DE COMBATE				
VELOCIDAD	SALUD	DEFENSA	ARMADURA	
14	25	12	3	
ATAQUES				
ARMA	ATAQUE	DAÑO		
MORDISCO	+4	1D6+4		
APTITUDES				
PROEZAS PREDILECTAS: Ataque relámpago y Derribo.				
PELEJO DURO: Las protuberancias óseas de un lobo aberrante confieren a la criatura un valor de armadura de 3 puntos.				

NECRÓFAGO

Todos los necrófagos tuvieron una fuerza considerable, física o mental, antes de ser corrompidos; de lo contrario no habrían sobrevivido al proceso. Sin embargo, sus personalidades anteriores se consumieron en la lucha contra los estragos de la Ruina. Los necrófagos sirven a los engendros tenebrosos que los han creado y no los abandonan hasta morir, cosa que normalmente ocurre a los pocos meses de su transformación. Muchos están totalmente locos y atacan a sus enemigos desgarrándolos con sus uñas rotas como si fueran animales. Otros conservan parte de su inteligencia y pueden empuñar armas; a veces incluso las fabrican para los engendros tenebrosos a los que sirven.

NECRÓFAGO

CORROMPIDO

ATRIBUTOS (CONCENTRACIONES)

ASTUCIA	-1
COMUNICACIÓN	0
CONSTITUCIÓN (VIGOR)	2
DESTREZA	2
FUERZA (ARMAS CONTUNDENTES, INTIMIDACIÓN)	2
MAGIA	1
PERCEPCIÓN	2
VOLUNTAD (MORAL)	1

VALORES DE COMBATE

VELOCIDAD	SALUD	DEFENSA	ARMADURA
10	20	12	3

ATAQUES

ARMA	ATAQUE	DAÑO
PUÑO	+2	1D6+2
MAZO	+4	1D6+5

APTITUDES

PROEZAS PREDILECTAS: Derribo y Desarmar.

ENLOQUECIDO: Los necrófagos apenas tienen instinto de supervivencia. Si uno o varios necrófagos fallan una tirada de VOLUNTAD (MORAL), podrán repetirla. El resultado de esta segunda tirada será el definitivo.

TALENTOS: Combate sin armas (Experto).

GRUPOS DE ARMAS: Armas contundentes, Pelea.

EQUIPO

ARMADURA DE CUERO LIGERA Y MAZO.

DRACÓNIDO

Los dracónidos son reptiles cuadrúpedos que viven en cavernas subterráneas y en algunos bosques de Ferelden. Son depredadores rápidos y feroces del tamaño de un venado joven. Los dracónidos suelen cazar en manadas de tres a cinco ejemplares, aunque una sola de estas criaturas, provistas de garras ganchudas y afilados colmillos, es una amenaza que no debe subestimarse. Son bastante astutas, pero no especialmente duras; su principal ventaja es su velocidad. Como los legendarios dragones a quienes deben su nombre, los dracónidos pueden escupir pequeñas llamaradas.

DRACÓNIDO

ATRIBUTOS (CONCENTRACIONES)

ASTUCIA	-1
COMUNICACIÓN	-1
CONSTITUCIÓN (CORRER)	2
DESTREZA (INICIATIVA)	5
FUERZA (GARRAS, SALTAR)	2
MAGIA	0
PERCEPCIÓN (VER)	3
VOLUNTAD	1

VALORES DE COMBATE

VELOCIDAD	SALUD	DEFENSA	ARMADURA
16	15	15	3

ATAQUES

ARMA	ATAQUE	DAÑO
GARRAS	+4	2D6+2
LLAMARADA	+5	2D6
MORDISCO	+5	1D6+2

APTITUDES

PROEZAS PREDILECTAS: Atravesar armadura y Golpe poderoso.

DENTELLADA: Si un dracónido 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.

LLAMARADA: Un dracónido puede escupir fuego; la llamarada se considera un ataque a distancia con un corto alcance de 6 metros y un largo alcance de 12 metros.

PELEJO DURO: La piel escamosa del dracónido confiere a la criatura un valor de armadura de 3 puntos.

ENGENDRO TENEBROSO

Los engendros tenebrosos llegaron con la Primera Ruina, y desde entonces han sido una plaga que ha asolado el mundo. La Capilla insiste en que estos monstruos no podrán ser exterminados hasta que el pecado sea erradicado del mundo, pues no son sino la personificación de la desmesurada arrogancia del hombre. Sea cual fuere su origen primigenio, las legiones de engendros tenebrosos han declarado una guerra abierta contra todas las razas; cada vez que se produce una Ruina, emergen de los Caminos de las Profundidades enanitos en ingente cantidad. Los engendros tenebrosos son criaturas malévolas, y para ellos las demás razas no son más que esclavos, presas o comida. Incluso suelen despreciar a sus propios congéneres; cuando viajan en hordas siempre se agrupan con los de su propia especie (genlocks con genlocks, hurlocks con hurlocks y así con todos). Por suerte para los demás seres inteligentes de Thedas, los engendros tenebrosos no soportan el sol y la luz del día limita considerablemente su sentido de la vista.

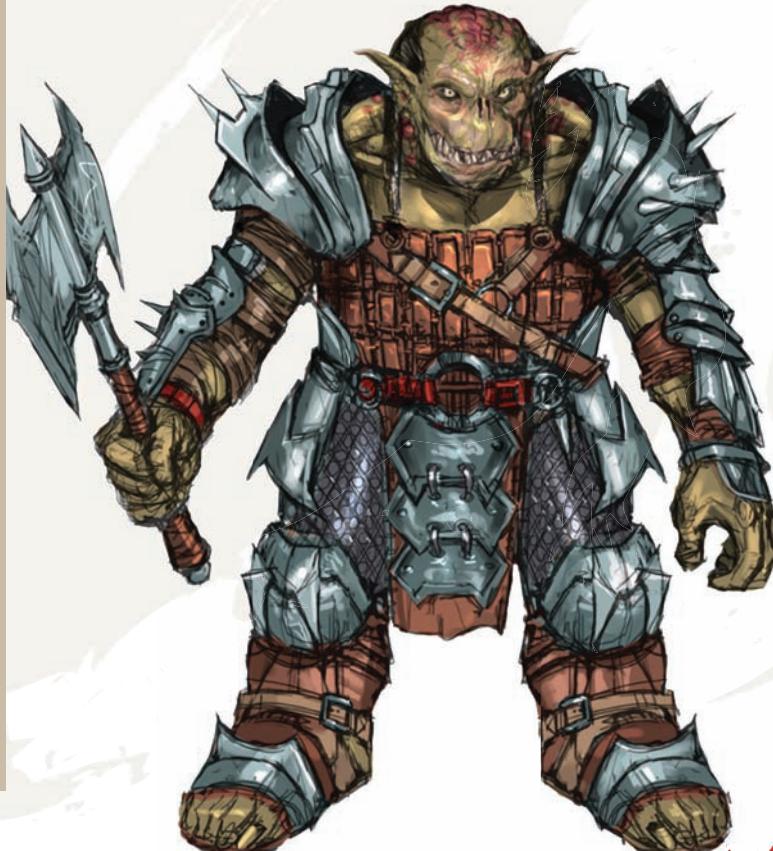
GENLOCK	ENGENDRO TENEBROSO		
ATRIBUTOS (CONCENTRACIONES)			
ASTUCIA (SABER MILITAR)	1		
COMUNICACIÓN	0		
CONSTITUCIÓN (CORRER)	2		
DESTREZA (PELEA)	1		
FUERZA (HACHAS, INTIMIDACIÓN)	3		
MAGIA	2		
PERCEPCIÓN (OLFATO)	2		
VOLUNTAD	2		
VALORES DE COMBATE			
VELOCIDAD	SALUD	DEFENSA	ARMADURA
7	22	11 (13 CON ESCUDO)	5
ATAQUES			
ARMA	ATAQUE	DAÑO	
HACHA ARROJADIZA	+5	1D6+5	
HACHA DE BATALLA	+5	2D6+3	
APTITUDES			
Proezas predilectas: Derribo y Golpe poderoso.			
Resistencia a la magia: Un genlock recibe una bonificación de +2 a todas las tiradas de atributo que deba realizar para resistir los efectos de hechizos y otros ataques mágicos.			
Talentos: Combate con arma y escudo (Aprendiz), Entrenamiento con armaduras (Experto).			
Grupos de armas: Armas contundentes, Hachas, Pelea.			
EQUIPO			
HACHA DE BATALLA, ARMADURA DE MALLA LIGERA, ESCUDO MEDIANO Y HACHA ARROJADIZA.			

GENLOCK

Los genlocks son con diferencia los más numerosos de todos los engendros tenebrosos, guerreros robustos de corta estatura que gustan de utilizar hachas con afilados rebordes. A diferencia de la amplia mayoría de los engendros, los genlocks no dudan en tomar las armas de sus enemigos caídos, desplegar ingenios de asedio en combate y construir arteras trampas para defender sus territorios. El Círculo de los Hechiceros de Ferelden cree que su propensión a excavar los Caminos de las Profundidades en busca de lirio ha otorgado a los genlocks una gran resistencia a la magia, a juzgar por el modo en que ignoran los efectos de ciertos hechizos en combate. Los genlocks son un poco más bajos que los enanos, y su piel es blanca o amarillenta. Prácticamente todos son calvos, tienen los ojos hundidos en sus cuencas y las mejillas demacradas. Hablan con voces guturales y ásperas interrumpidas por ocasionales gruñidos.

HURLOCK

Los hurlocks son las tropas de vanguardia de los engendros tenebrosos, soldados corpulentos mucho más fuertes que un humano normal. Son tan arrogantes que incluso desafían a otros engendros, convencidos de que son la raza elegida. Estos mortíferos guerreros esgrimen inmensas hojas de doble puño en combate, y se tatúan o escarifican la piel con frecuencia para contabilizar sus víctimas. Suelen llevar armaduras hechas con distintas piezas rapiñadas, ya que no existen muchas de su talla. La tonalidad de su piel varía del blanco pálido al moreno oscuro. Los que no son calvos, que es lo más normal, siempre tienen cabellos negros.



HURLOCK		ENGENDRO TENEBROSO	
ATRIBUTOS (CONCENTRACIONES)			
ASTUCIA	1		
COMUNICACIÓN	0		
CONSTITUCIÓN (VIGOR)	3		
DESTREZA (PELEA)	2		
FUERZA (HOJAS PESADAS, INTIMIDACIÓN)	4		
MAGIA	1		
PERCEPCIÓN (OLFATO)	2		
VOLUNTAD (CORAJE, MORAL)	3		
VALORES DE COMBATE			
VELOCIDAD	SALUD	DEFENSA	ARMADURA
10	30	12	5
ATAQUES			
ARMA	ATAQUE	DAÑO	
ARCO CORTO	+2	1D6+5	
ESPADA A DOS MANOS	+6	3D6+4	
APTITUDES			
PROEZAS PREDILECTAS: Golpe doble y Golpe poderoso.			
ATAQUE FURIOSO: Un hurlock puede realizar la proeza Golpe doble por 3 PP en vez de los 4 habituales cuando empuña un arma de combate cuerpo a cuerpo.			
TALENTOS: Combate con arma y escudo (Aprendiz), Combate con armas a dos manos (Aprendiz), Entrenamiento con armaduras (Experto).			
GRUPOS DE ARMAS: Arcos, Hojas pesadas, Pelea.			
EQUIPO			
ARMADURA DE MALLA LIGERA, ARCO CORTO Y ESPADA A DOS MANOS.			

INCURSOR DALISHANO

Es bien cierto que el pueblo errante de los elfos dalishanos siente cierta animadversión hacia los humanos; sin embargo, raras veces provoca derramamientos de sangre, por mucho que los humanos afirmen lo contrario. Esto se debe en parte a que los dalishanos no lo consideran digno, pero sobre todo al hecho de que se hallan en inferioridad numérica y lo saben. En Ferelden, donde los elfos de ciudad gozan de mayor libertad que en muchas otras naciones y los humanos tratan a los dalishanos con un mínimo de respeto, es aún más inusual que se produzcan enfrentamientos entre ambas razas.

Habiendo dicho esto, en ocasiones la típica arrogancia del pueblo dalishano despierta la cólera de un bann, o se acusa a un aravel de los males que aquejan a un pueblo sólo porque en esos momentos pasaba por allí. Si no se pierden los estribos, lo normal es que se invite a los elfos a seguir su camino; pero los fereldenos son muy temperamentales. Los dalishanos responden con contundencia a cualquier acto de violencia cometido contra los suyos, y sus flechas vuelan con una velocidad y precisión mortales. Estos elfos siempre llevan consigo unos arcos fabricados con madera, hueso y cuero que los humanos son

INCURSOR DALISHANO			
ATRIBUTOS (CONCENTRACIONES)			
ASTUCIA (SABER DE LA NATURALEZA)	1		
COMUNICACIÓN (PERSUASIÓN)	2		
CONSTITUCIÓN	0		
DESTREZA (ARCOS, HOJAS LIGERAS, INICIATIVA, SIGILO)	3		
FUERZA (TREPAR)	1		
MAGIA	1		
PERCEPCIÓN (OÍR, RASTREAR)	2		
VOLUNTAD (DISCIPLINA)	3		
VALORES DE COMBATE			
VELOCIDAD	SALUD	DEFENSA	ARMADURA
13	16	13	5
ATAQUES			
ARMA	ATAQUE	DAÑO	
ARCO LARGO	+5	1D6+5	
ESPADA CORTA	+5	1D6+3	
APTITUDES			
PROEZAS PREDILECTAS: Ataque relámpago y Recarga rápida.			
TALENTOS: Arquería (Experto), Combate con un arma (Aprendiz), Entrenamiento con armaduras (Aprendiz).			
GRUPOS DE ARMAS: Arcos, Bastones, Hojas ligeras, Pelea.			
EQUIPO			
ARMADURA DE MALLA LIGERA, ARCO LARGO Y ESPADA CORTA.			

incapaces de replicar. No se rebajan a herir a los débiles ni a los indefensos, pero todos los demás son objetivos válidos cuando los dalishanos buscan venganza.

Una hueste de elfos dalishanos incursores es fácilmente identificable como tal, a diferencia de los elfos de ciudad que recurren al bandidaje, por los *vallaslin* o “escritura de la sangre” con la que se adornan. Los *vallaslin* son tatuajes que representan a los dioses antiguos que los dalishanos aún veneran, y se graban estos símbolos en la frente para que no quenga duda de su compromiso con las viejas costumbres. Cuando los dalishanos consideran que ya han dejado clara su “postura”, se marchan tan deprisa como llegaron.

OZO NEGRO

Enormes, peligrosos y casi siempre hambrientos, los osos son adversarios formidables. Los que habitan las tierras bajas de Ferelden tienen un espeso pelaje negro que les permite sobrevivir a los rigores del invierno. No temen a los hombres y suelen tener sus guaridas en los linderos de los bosques próximos a los asentamientos humanos, donde acostumbran a saquear los graneros y la basura de las chozas de la periferia. Los osos son omnívoros y no le hacen ascos a casi nada; si no encuentran carne fresca, se conforman con carroña. Lo que más preocupa a los cazadores de Ferelden no es su terrible fuerza ni sus afiladas zarpas curvas (que tampoco son moco de pavo), sino su temperamento: los osos son impredecibles

OSO NEGRO

ATRIBUTOS (CONCENTRACIONES)			
ASTUCIA	-1		
COMUNICACIÓN	0		
CONSTITUCIÓN (VIGOR)	6		
DESTREZA (MORDISCO)	2		
FUERZA (FORTALEZA, GARRAS, INTIMIDACIÓN)	6		
MAGIA	-1		
PERCEPCIÓN (GUSTO, OLFATO)	2		
VOLUNTAD	2		
VALORES DE COMBATE			
VELOCIDAD	SALUD	DEFENSA	ARMADURA
13	60	12	0
ATAQUES			
ARMA	ATAQUE	DAÑO	
GARRAS	+8	2D6+6	
MORDISCO	+4	1D6+6	
APTITUDES			
PROEZAS PREDILECTAS: Dentellada y Derribo (1 PP).			
DENTELLADA: Si un oso negro 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.			

y agresivos, y ven a los demás seres vivos como posibles alimentos. Son astutos y acostumbran a deshacer sus propios pasos para coger desprevenidos a quienes se atreven a seguir su rastro. Están en la cima de la cadena alimenticia y lo saben.

PERRO DE GUERRA MABARI

De todas las razas caninas que se crían en Ferelden, ninguna es tan apreciada y célebre como la de los mabari. Y hacen honor a su fama, pues los perros de guerra mabari son tan inteligentes que pueden comprender las palabras de sus amos y obedecer órdenes complejas. Casi todo mabari comparte un vínculo con un único guerrero al que siguen en la lucha y profesan lealtad hasta que la muerte se los lleva. Existen infinidad de relatos sobre mabaris que han vengado la muerte de sus amos para luego yacer junto a sus cadáveres y compartir su mismo destino.

Los mabaris son mastines descomunales con trazas de sangre de lobo, tan altos como un enano e iguales de anchos. Sus amos (o "compañeros", como prefieren denominarse los dueños de uno de estos fabulosos animales) suelen adornarlos con pinturas de guerra para poder distinguirlos de otros mabaris en el fragor del combate. Del mismo modo, muchos de los fereldenos que acostumbran a luchar junto a perros mabaris se embadurnan con una pintura de olor penetrante conocida como *kaddis*, que sirve a los mabaris para identificarlos como aliados. Dado su gran valor, prácticamente no existen mabaris que vivan en estado salvaje.



PERRO DE GUERRA MABARI

ATRIBUTOS (CONCENTRACIONES)			
ASTUCIA	-1		
COMUNICACIÓN	0		
CONSTITUCIÓN (CORRER)	2		
DESTREZA (MORDISCO)	3		
FUERZA (SALTAR)	2		
MAGIA	-1		
PERCEPCIÓN (OLFATO, RASTREAR)	2		
VOLUNTAD (MORAL)	1		
VALORES DE COMBATE			
VELOCIDAD	SALUD	DEFENSA	ARMADURA
16	25	13	0
ATAQUES			
ARMA	ATAQUE	DAÑO	
MORDISCO	+5	1D6+4	
APTITUDES			
PROEZAS PREDILECTAS: Derribo y Golpe poderoso.			

RATA GIGANTE

Las ratas gigantes suelen pulular por los Caminos de las Profundidades, pero se reproducen con tanta rapidez que siempre acaban saliendo a la superficie. Son seres carroñeros por excelencia, y buscan comida allí donde puedan encontrarla. Una sola de estas criaturas no supone demasiada amenaza, pero siempre cazan en manadas, y una horda de ratas puede ser muy peligrosa.

RATA GIGANTE

ATRIBUTOS (CONCENTRACIONES)				
ASTUCIA	-2			
COMUNICACIÓN	-3			
CONSTITUCIÓN	2			
DESTREZA (MORDISCO, SIGILO)	2			
FUERZA	1			
MAGIA	0			
PERCEPCIÓN (OLFATO)	2			
VOLUNTAD	1			
VALORES DE COMBATE				
VELOCIDAD	SALUD	DEFENSA	ARMADURA	
14	12	12	0	
ATAQUES				
ARMA	ATAQUE	DAÑO		
MORDISCO	+4	1D6+1		
APTITUDES				
PROEZAS PREDILECTAS: Derribo y Golpe poderoso.				
TÁCTICAS DE ENJAMBRE: Una rata gigante puede emplear Tácticas de enjambre como proeza especial de 3 PP. Esta proeza permite a cualquier otra rata gigante adyacente al objetivo efectuar un ataque inmediato. Sacar dobles en la tirada de este ataque adicional no genera puntos de Proeza. Las ratas gigantes que aún no hayan jugado sus turnos en el mismo asalto pueden realizar sus acciones con normalidad aun después de haberse beneficiado de las Tácticas de enjambre.				



SÓMBRA

Las sombras son espíritus de difuntos a los que se ha negado el reposo eterno, vestigios de almas perdidas que se han deslizado desde el Velo hasta el mundo de los mortales. No recuerdan haber estado vivos, tan sólo sienten un enorme vacío y la noción de lo que han perdido, que es precisamente lo que les impulsa a buscar seres vivos. Al principio se limitan a observarlos desde las tinieblas, pero pronto les domina la envidia y ansían usurpar sus vidas. A medida que esta maldad crece en su interior, comienzan a drenar la energía vital de quienes les rodean, consumiendo sus espíritus con su mera presencia.

Las sombras parecen retazos de oscuridad negra y untuosa con un contorno vagamente humanoide. A pesar de su apetito por la vida, se sienten repelidas por las grandes concentraciones de seres vivos, como bosques y ciudades. Habitán lugares desolados, donde se alimentan de los viajeros incautos. No poseen capacidad de raciocinio alguna, tan sólo una voracidad que apenas si alcanzan a comprender.

SÓMBRA

ATRIBUTOS (CONCENTRACIONES)				
ASTUCIA	0			
COMUNICACIÓN	-2			
CONSTITUCIÓN	0			
DESTREZA (SIGILO)	5			
FUERZA	-3			
MAGIA	4			
PERCEPCIÓN	1			
VOLUNTAD	4			
VALORES DE COMBATE				
VELOCIDAD	SALUD	DEFENSA	ARMADURA	
15	30	15	0	
ATAQUES				
ARMA	ATAQUE	DAÑO		
TOQUE DE CONSUNCIÓN	+5	1D6+4 PENETRANTE		
APTITUDES				

PROEZAS PREDILECTAS: Ataque relámpago y Aura de consunción.

AURA DE CONSUNCIÓN: Una sombra puede realizar la proeza especial Aura de consunción por 4 PP, que le permite absorber la esencia vital de todos los enemigos situados a 4 metros o menos de distancia; esto infinge 1d6 puntos de daño penetrante a cada uno.

INCORPOREA: Las sombras son incorpóreas, pues no existen del todo en el mundo de los mortales. Ignoran los efectos del terreno. Normalmente sólo se les puede dañar con ataques mágicos (ya sean hechizos o golpes de armas mágicas); los demás las atraviesan sin causarles la menor molestia. Un personaje que ataca a una sombra puede realizar una proeza especial llamada Azote espiritual por 3 PP que le permite infligir el daño normal de su arma, pero sustituyendo la Fuerza por la Magia. Por ejemplo, un personaje con Magia 2 y armado con una espada larga infligiría 2d6+2 puntos de daño con esta proeza.

TOQUE DE CONSUNCIÓN: El contacto de la sombra drena la energía vital del objetivo. Este ataque infinge 1d6 + Magia puntos de daño penetrante.

CAPÍTULO 4



RECOMPENSAS

Los PJ arriesgan sus vidas con bastante regularidad, y sus esfuerzos merecen algún tipo de recompensa. Para otorgar estos premios has de ejercer tu buen criterio como DJ. El tipo de recompensas que ofrezcas y la frecuencia con que lo hagas establecerán el tono de la campaña. En este capítulo comentaremos los diversos tipos de recompensas y te daremos algunos consejos sobre cómo adjudicárlas.

PUNTOS DE EXPERIENCIA

La recompensa más importante y habitual para los jugadores son los puntos de Experiencia (PE). Representan el modo en que sus PJ perfeccionan sus habilidades y talentos aprendiendo de sus éxitos y de sus errores. A medida que acumulan PE, los personajes van subiendo de nivel, lo que les proporciona nuevas aptitudes de clase y les permite incrementar los valores de sus atributos.

Cuando un personaje sube de nivel, debe realizar cuatro ajustes inmediatos:

- La Salud del personaje se incrementa en **1d6 + CONSTITUCIÓN**.
- Uno de los atributos del personaje puede incrementarse en 1 punto. El atributo escogido debe ser primario si el nuevo nivel del personaje es par, y secundario si el personaje ha subido a un nivel impar.

- El personaje recibe una nueva concentración de atributo. Debe tratarse de una concentración para uno de sus atributos primarios si el nuevo nivel es par, y para uno de sus atributos secundarios si el personaje ha subido a un nivel impar.
- El personaje recibe también las aptitudes de clase correspondientes a su nuevo nivel.

Estos ajustes debe llevarlos a cabo el jugador que controla al personaje, pero has de responder todas sus dudas y revisar los cambios realizados para estar al tanto de las nuevas capacidades del personaje.

La tabla de **Progresión de niveles** de la página siguiente indica los puntos de Experiencia (PE) que deben acumular los personajes para subir de nivel. En futuras publicaciones expandiremos esta tabla para cubrir hasta el nivel 20.

CÁLCULO DE RECOMPENSAS EN PE

Como podrás comprobar, recompensar a los jugadores con puntos de Experiencia te permite controlar el ritmo de la campaña. Si te prodigas al concederlos, los personajes subirán de nivel rápidamente y recibirán nuevas aptitudes de clase con cierta regularidad. Si te muestras más comedido, los personajes tendrán que esforzarse más para subir de nivel. Cada grupo es un mundo, por lo que no hay un ritmo más "correcto" que otros; tú procura no frustrar a los jugadores siendo demasiado tacaño ni aburrirlos con un exceso de generosidad.

PROGRESIÓN DE NIVELES	
PE TOTALES	NIVEL
0 - 1.999	1
2.000 - 4.499	2
4.500 - 7.499	3
7.500 - 10.999	4
11.000 - 14.999	5

Ya has visto que cada aventura se desglosa en una serie de encuentros, y estos encuentros son la clave a la hora de repartir puntos de Experiencia. Al final de cada partida, aun cuando sólo se haya jugado un encuentro, revisálos todos y evalúa cada uno de ellos en función de su resolución. ¿Cuánta dificultad entrañó para los aventureros? ¿Tuvieron que emplear recursos como dinero, favores, Salud o puntos de Maná para resolverlo? Cuando hayas tenido en cuenta todas las circunstancias, asígnale uno de los valores siguientes y luego concede a cada personaje involucrado la recompensa en PE indicada en la tabla del mismo nombre.

- **RUTINARIO:** No ha ocurrido nada especial ni desafiante en el encuentro. La mayoría de las escenas cotidianas entran dentro de esta categoría. Los personajes no reciben PE por cosas como adquirir provisiones, realizar viajes sin incidentes o participar en conversaciones distendidas.
- **FÁCIL:** Los personajes superaron las adversidades con rapidez y eficacia. No corrían demasiado riesgo de fracasar, y han empleado pocos recursos para salir airoso de la situación.
- **MODERADO:** Los personajes no lo han pasado mal, pero el encuentro les ha supuesto un cierto desafío. Para resolverlo han tenido que poner a prueba sus capacidades, y quizás hayan gastado una cantidad considerable de recursos.
- **DIFÍCIL:** Los personajes han sudado la gota gorda. Pueden haberse visto obligados a invertir una gran cantidad de tiempo o recursos. Tal vez hayan estado en peligro de muerte, e incluso es posible que alguno de ellos haya perecido.

EXPERIENCIA ADICIONAL

También puede interesarte conceder puntos de Experiencia adicionales en ciertas situaciones. El momento más apropiado para otorgar estas bonificaciones es tras haber completado con éxito una aventura o arco argumental extendido. Consideralo una pequeña gratificación para hacer ver a los jugadores que han hecho un buen trabajo o han conseguido algo meritorio. La cuantía de esta bonificación debes decidirla tú, pero por norma general no deberías otorgar más de 300 PE por una aventura y 500 PE por un arco argumental que se extienda a lo largo de varias aventuras.

A algunos DJ les gusta premiar con PE a los jugadores que interpretan de manera sobresaliente a sus personajes, manteniendo una personalidad consistente frente a la adversidad y contribuyendo a reforzar el entusiasmo del grupo. Otros prefieren no hacerlo para no causar resentimientos entre jugadores. Si vas a conceder PE adicionales por buena interpretación, una cantidad razonable sería 100 PE por cada jugador y partida.

RECOMPENSAS DE EXPERIENCIA

ENCUENTRO	RECOMPENSA
Rutinario	0 PE
Fácil	100 PE
Moderado	200 PE
Difícil	300 PE

EJEMPLO

Steve acaba de dirigir una breve partida de *Dragon Age* y ahora tiene que calcular los puntos de Experiencia que ha obtenido el grupo. Hubo tres encuentros en la partida: uno de interpretación en una taberna, otro de combate en las calles y un tercer encuentro de interpretación con un capitán de la milicia local. El encuentro de la taberna se debió a un intento por recabar información. Los personajes hablaron con algunos lugareños y averiguaron ciertas cosas, pero en general Steve lo cataloga como un encuentro Rutinario. Al salir de la taberna, los personajes fueron emboscados por unos matones. Steve no esperaba que este encuentro fuese demasiado duro, pero los aventureros tuvieron una racha de mala suerte y los delincuentes se cebaron con ellos a base de proezas. Uno de los PJ quedó reducido a 0 de Salud y estuvo a punto de morir, y el mago del grupo gastó la mitad de sus puntos de Maná. Steve decide que el encuentro fue Difícil. En el último encuentro, el capitán de la milicia abordó al grupo para investigar los motivos de su reyerta callejera. Pretendía encerrarlos a todos en el calabozo por asesinato, pues ya de entrada tenía ciertos prejuicios hacia los aventureros. Les costó un tanto convencerlo de que sólo se estaban defendiendo. Al final accedió a dejarlos en libertad a cambio de que investigasen en su nombre un pequeño altercado en una aldea cercana. Steve decide zanjarlo como un encuentro Moderado. Así, cada personaje recibe 500 PE al final de la partida (0 por el encuentro en la taberna, 300 por la emboscada y 200 más por la negociación con el capitán de la milicia).

REPUTACIÓN

A medida que los PJ completen aventuras, es muy probable que corra la voz sobre sus hazañas. Conforme suban de nivel y se enfrenten a amenazas cada vez mayores, los relatos de su heroísmo crecerán en igual magnitud. Los PJ descubrirán que gozar de una buena reputación constituye una ventaja en la mayoría de los casos. Por ejemplo, un posadero podría no tener habitaciones libres para un aventurero anónimo, pero ya se buscaría la vida para alojar al guerrero que mató al jefe de los bandidos que aterrorizaban el lugar.

A través de sus actos, los PJ también podrían ganarse títulos de prestigio como "el Astuto", "Rompescudos" o "Mano de Fuego". Plantéate la posibilidad de otorgarles sobrenombres de este tipo cuando realicen gestas heroicas e impresionantes en presencia de testigos.

Recuerda que, en términos de juego, la naturaleza de una reputación influye en su efecto. Si un personaje es célebre por su valentía, su reputación será un factor positivo en su carrera como aventurero, pero quizás le resulte más complicado sonsacar información a los criminales en los bajos fondos, aun cuando de ello dependa el éxito de una aventura.

Del mismo modo, ten presente que las reputaciones son armas de doble filo. Los personajes que huyen del peligro, fracasan en situaciones críticas o se dedican a mentir, estafar y robar, podrían adquirir mala reputación. Los aventureros que no son de fiar tendrán problemas para conseguir información, les pondrán trabas cuando quieran comprar equipo y no encontrarán a nadie dispuesto a trabajar para ellos. Estos tipos de reputaciones negativas pueden motivar a los jugadores y reforzar conductas positivas, casi tanto como las recompensas. Como DJ no puedes controlar directamente lo que hacen los jugadores, pero a casi nadie le gusta oír insultos furtivos ni relatos sobre la cobardía o iniquidad de sus héroes.

CUMPLIR OBJETIVOS

Durante la creación de los personajes, cada jugador debería haber redactado una lista de objetivos para su PJ. Darles ocasión de cumplir estos objetivos durante una campaña es una recompensa en sí mismo, pues demuestra que los PJ son los protagonistas del mundo que has imaginado. Cuando un personaje logra cumplir uno de sus objetivos, especialmente si le ha costado mucho hacerlo, la sensación de realización personal es mucho más gratificante que embolsarse otras 100 monedas de plata.

Sean cuales sean las circunstancias específicas de la aventura que estés dirigiendo, siempre debes hallar el modo de incorporar los objetivos de los PJ de manera recurrente en el transcurso de la campaña. Incluso podrías diseñar aventuras enteras centradas de forma exclusiva en los objetivos de uno o varios jugadores.

Habida cuenta de lo satisfactoria que puede resultar la consecución de un objetivo, anima a los jugadores que los completen a plantearse otros nuevos y utilizalos como ingredientes con los que elaborar futuras campañas.

TESOROS

El dinero puede comprar el poder en Thedas, razón por la que también es común ofrecer tesoros como premios. Pero has de procurar no excederte; si los PJ se llevan a casa una montaña de monedas, quizás disminuya su interés por emprender nuevas aventuras. Además, el dinero llama la atención de elementos indeseables, por lo que un buen tesoro podría suponer por sí mismo el germe de más aventuras.

Cuando quieras ofrecer un tesoro como recompensa a los jugadores, consulta la tabla de **Categorías de tesoro**. Puedes basarte en ella y modificar su contenido como estimes oportuno. Los valores se dan en monedas de plata, pero el tesoro en sí podría estar compuesto por monedas de distintas denominaciones, joyas, piedras preciosas y demás artículos similares.

CATEGORÍAS DE TESORO

CATEGORÍA	VALOR
Insignificante	1d6 monedas de plata
Escaso	3d6 monedas de plata
Moderado	2d6 × 10 monedas de plata
Considerable	2d6 × 100 monedas de plata
Abundante	4d6 × 100 monedas de plata
Grandioso	6d6 × 100 monedas de plata

OBJETOS MÁGICOS

Las mejores recompensas que puedan recibir los personajes son posiblemente artefactos mágicos. Son muy escasos y atesorados por los pocos afortunados que poseen alguno. La clave para la creación de objetos mágicos es el lirio, un mineral único extraído de las profundidades de la tierra que emite un peculiar sonido. Es peligroso en estado puro, sobre todo para quienes poseen el don de la magia. A excepción de los enanos, muy pocos pueden excavarlo. El lirio se procesa y refina hasta reducirlo a polvo o líquido, y sólo entonces puede manipularse sin riesgo.

Cualquier objeto puede encantarse con magia temporal, pero se necesita lirio para que el efecto sea permanente. Pese a su incapacidad para practicar la magia, los enanos son expertos artesanos y han utilizado lirio para fabricar objetos mágicos desde hace incontables siglos. Los formari del Círculo de los Hechiceros desempeñan una labor similar; pertenecen a los tranquilos, aprendices que han optado por someterse al rito de la Tranquilidad en vez de convertirse en magos. Este ritual cercena por completo el vínculo del aprendiz con el Velo, impidiendo así que su cuerpo sea poseído. No obstante, al hacerlo se despoja al aprendiz de toda capacidad para sentir emociones y soñar. Los tranquilos no pueden lanzar hechizos, y la mayoría quedan relegados a funciones mercantiles y administrativas, en las que destacan gracias a su talento para permanecer concentrados durante largos períodos de tiempo. Algunos de los tranquilos utilizan esta aptitud para colaborar en la fabricación de artefactos mágicos, combinando objetos con lirio para que los magos les insuflen propiedades mágicas.

En general, los objetos mágicos se engloban dentro de dos amplias categorías: temporales y permanentes. Los objetos temporales están cargados con encantamientos que se disipan con el paso del tiempo o que sólo pueden utilizarse una vez. Las pociones son un buen ejemplo de estos objetos temporales. Como su duración es breve y a menudo se crean partiendo de fórmulas de eficacia probada, suelen ser bastante genéricos. Los artefactos permanentes son un caso aparte; todo objeto que merezca tal aplicación del lirio se considera especial. Por este motivo, los objetos permanentes suelen tener historias y nombres únicos. Si diseñas nuevos objetos mágicos para tu campaña, procura que todos los permanentes sean artefactos exclusivos. Puede que tengan el mismo efecto que algún otro artefacto de la campaña, pero su nombre, su origen y su historia deben ser distintos.

A continuación se describen algunos objetos mágicos adecuados para personajes de niveles bajos (encontrarás más en futuras publicaciones).

OBJETOS MÁGICOS TEMPORALES

PIEDRA BRILLANTE

Los tranquilos crean estas piedras que iluminan de forma más fiable que las antorchas. Se alinean en las calles de las ciudades más opulentas, como Val Royeaux en Orlais, y los tranquilos reciben estipendios para acudir periódicamente a recargar su poder. Una piedra brillante refugue con la intensidad de un farol durante 2d6 meses. Otras variantes portátiles suelen llevarse dentro de estuches que pueden cerrarse para obstruir su luz.

POCIÓN CURATIVA MENOR

Esta poción se elabora con hierbas medicinales encantadas con magia de creación. Si un personaje la ingiere (para lo que es preciso realizar una acción de activación), recupera tantos puntos de Salud como 2d6 + Constitución. La poción no confiere Salud adicional por encima de su valor máximo; únicamente permite al personaje recuperar la Salud perdida.

POCIÓN DE LIRIO MENOR

Esta poción contiene una pequeña cantidad de lirio refinado. Si un mago la ingiere (para lo que es preciso realizar una acción de activación), recupera tantos puntos de Maná como 1d6 + Magia. La poción no confiere Maná adicional por encima de su valor máximo; únicamente permite al personaje recuperar los puntos perdidos.

PROYECTIL MORTÍFERO

Las flechas y virote de ballesta pueden encantarse para infi- gir más daño. Un personaje que dispara un proyectil mortífero recibe una bonificación de +2 al daño. El encantamiento de cada proyectil sólo dura para un disparo.

PROYECTIL VELOZ

Las flechas y virote de ballesta pueden encantarse para au- mentar su precisión. Un personaje que dispara un proyectil veloz recibe una bonificación de +2 a su tirada de ataque. El encantamiento de cada proyectil sólo dura para un disparo.

OBJETOS MÁGICOS PERMANENTES

ANILLO DE PROTECCIÓN

Un mago apóstata forjó este anillo de hierro y le engastó un fragmento de escama de dragón. El usuario puede realizar la proeza mágica Escudo de maná por 2 PP en lugar de los 3 habituales. Sólo un mago puede utilizar el Anillo de Protección.

BOTAS DE FORAJIDO

El Círculo fabricó estas botas durante la ocupación orlesiana de Ferelden. Los miembros de la resistencia libraron una prolongada guerra de guerrillas, y estas botas prestaron una ayuda inestimable a los exploradores fereldenos. El usuario de un par de botas de forajido no deja huellas, lo que le permite despistar fácilmente a sus perseguidores. Todo el que intente seguir el rastro del usuario sufre una penalización de -3 a sus tiradas de PERCEPCIÓN (RASTREAR).

CAPA DE SEDA DE ARAÑA

Esta prenda, supuestamente creada por las brujas de la Espesura de Korcari, está tejida con sedosa tela de araña gigante y encantada con magia primordial. El usuario recibe una bonificación de +2 a las tiradas de DESTREZA (SIGILO), y además es inmune a la aptitud Telaraña de las arañas gigantes.

COLLAR DE LA DONCELLA

Un mago, perdidamente enamorado de una cortesana de un noble orlesiano, le regaló este hermoso collar de amatistas. La doncella dejó en evidencia a su señora durante un baile de gala, y al día siguiente apareció muerta por envenenamiento. El usuario del Collar de la Doncella recibe una bonificación de +1 a todas sus tiradas de COMUNICACIÓN (PERSUASIÓN) y (SEDUCCIÓN).

COTA DE FIRMEZA

El sello del forjador de esta liviana cota de malla enana se ha desvaído hasta quedar prácticamente ilegible, pero ello no le ha impedido salvar las vidas de muchos guerreros en combate. Unidas a la malla de la armadura hay varias placas de pequeño tamaño, todas decoradas con un grabado que repre- senta una cabeza de jabalí. La Cota de Firmeza tiene un valor de armadura de 6 y su penalización es de -1.

ESPADA DE LA VÍBORA

Un asesino del Imperio de Tevinter trajo esta espada corta a Ferelden para acabar con la vida de un objetivo desconocido, pero fue descubierto y ejecutado antes de que tuviera oca- sión de utilizarla. Mientras esgrima la Espada de la Víbora, se considera que el usuario posee la concentración DESTREZA (INICIATIVA) y además puede llevar a cabo la proeza Tomar la iniciativa por 3 PP en lugar de los 4 habituales.

PERDICIÓN DEL CAZADOR

Este arco largo está decorado con los símbolos de Andruil, la diosa élfica de la cacería. Lo utilizó un renombrado cazador elfo dalishano que acabó siendo perseguido y ejecutado por las fuerzas de la Capilla. El arco proporciona al usuario una bonificación de +1 a sus tiradas de ataque y al daño.

SEGADORA DE ENGENDROS

El herrero enano Sighard forjó esta hacha de batalla para combatir contra los engendros tenebrosos en los Caminos de las Profundidades. Infinge 3 puntos de daño adicionales a engendros tenebrosos y criaturas corrompidas.

TARJA DE HERRERO

Las gotas de metal fundido que caen de las fraguas de los her- reros enanos suelen utilizarse como talismanes de la suerte. Estos amuletos presentan la forma de un escudo en minia- tura con un diseño caótico grabado a fuego con las gotas de metal fundido. El propietario de uno de estos amuletos pue- de repetir una única tirada de atributo una vez al día, pero deberá quedarse con el resultado de esta segunda tirada.

YELMO DEL ÁGUILA

El origen de este antiguo yelmo se remonta a la Era Gloriosa. Se trata de una espléndida pieza de artesanía alamarri corona- da con un águila de bronce a modo de cimera. Proporciona al usuario una bonificación de +1 a todas las tiradas de CO- MUNICACIÓN (LIDERAZGO) y VOLUNTAD (CORAJE).

AVVENTURA



BIENVENIDOS A FERELDEN

Ya dispones de los conocimientos necesarios para desempeñar la función del DJ y dirigir una partida. Pero lo que aún no has visto es un ejemplo del formato en que se presentan las aventuras de *Dragon Age*. Este capítulo contiene una aventura introductoria titulada *La maldición dalishana*, diseñada para un grupo de personajes que acabe de emprender una vida de aventuras en las tierras de Thedas.

Puedes jugar *La maldición dalishana* como una aventura individual o utilizarla como prólogo de una campaña completa de *Dragon Age*. En cualquier caso, debes empezar por leerse toda la aventura para familiarizarte con la trama, los personajes y los encuentros. Podrás consultar el texto durante la partida, así que no te molestes en memorizar nada; pero te resultará más fácil dirigir la aventura si conoces todos sus entresijos antes de empezar.

El texto de estos recuadros has de leerlo en voz alta a los jugadores para que se hagan una idea de lo que perciben sus personajes. Puedes parafrasear o adaptar las descripciones a los eventos concretos de tu versión de la aventura y a los PJ que conforman el grupo de aventureros.

¡Advertencia! El resto de la aventura es material para uso exclusivo del Director de Juego. Los jugadores no deben leerla bajo ningún concepto, pues de lo contrario arruinarán las sorpresas y los giros argumentales que pueda haber en la aventura.

RESUMEN DE LA AVENTURA

En *La maldición dalishana*, los PJ visitan una aldea llamada Vintiver, situada en la frontera de Ferelden con el bosque de Brecilia. Al llegar descubrirán que los habitantes de una granja cercana han sido masacrados por unos asaltantes desconocidos, y encontrarán a una elfa dalishana herida y exhausta que responde al nombre de Eshara. Sin embargo, cuando llevan a Eshara a la aldea se topan con un recibimiento muy poco amistoso.

Pronto averiguarán el motivo de tan mala sangre: parece que una banda de dalishanos llegó a Vintiver no hace mucho y se vieron involucrados en un conflicto con algunos aldeanos. El asunto se resolvió pacíficamente y los dalishanos reanudaron su viaje, pero desde entonces Vintiver ha sufrido una serie de ataques misteriosos, primero contra el ganado y después contra la gente. Culpan de todo a los elfos, pues creen que los “orejas de punta” (como ellos los llaman) han echado una maldición a toda la aldea.

Eshara, la elfa dalishana a la que más vale que hayan rescatado, cuenta una historia muy diferente. Sostiene que su banda fue exterminada en el bosque de Brecilia por algo espantoso y maligno de lo que ella misma logró escapar a duras penas. Afirma que es ese misterioso mal lo que ahora está atacando Vintiver, pero los humanos se muestran reacios a creerla.

Si los PJ acceden a ayudar a los habitantes de Vintiver, se adentrarán en la penumbra del embrujado bosque de Brecilia en busca de los elfos dalishanos desaparecidos y descubrirán el origen de los ataques: un cazador dalishano transformado

MUERTE DE PERSONAJES

Thedas es un lugar peligroso, y los PJ se enfrentarán a la muerte con regularidad. En ocasiones fracasarán y caerán para no volver a levantarse jamás. Si un PJ perece durante el transcurso de *La maldición dalishana*, existen varias formas para hacer que el jugador que lo controlaba siga jugando.

En primer lugar, puedes adjudicarle el papel de uno de los PNJ de la historia. Eshara, la elfa dalishana que los PJ habrán rescatado en Vintiver, es una buena opción, ya que puede acompañar al grupo cuando se aventuren en el bosque para buscar a sus compañeros. También puedes recurrir a Lirresh, el cazador dalishano que guía a los personajes en la **Cuarta parte** de la aventura. Hasta es posible cederle el control de algún habitante de la aldea, sobre todo si el grupo se encuentra en ella o en sus inmediaciones.

Otra alternativa consiste en pedirle al jugador que se encargue de los enemigos que se enfrentarán a los PJ, que decida las acciones de diversos monstruos durante los encuentros de combate o que controle a un antagonista en un encuentro de interpretación; así puedes delegar algunas de tus responsabilidades para centrarte en otras. Pero ten presente que algunos jugadores no disfrutan con papeles antagonistas, y si fuera el caso no deberías imponérselos.

Permite al jugador que introduzca un nuevo PJ en la historia lo antes posible. Dónde y cómo aparezca este personaje dependerá de la situación del grupo en la aventura. Si están en Vintiver, el nuevo PJ podría ser un aldeano que se ofrezca voluntario para ayudarles, o quizás decida seguirlos sin que ellos lo adviertan hasta que se presente una oportunidad para intervenir. Si los aventureros están fuera de la aldea, el personaje podría ser un viajero que se ha perdido en el bosque, o tal vez haya caído en una emboscada tendida por las fuerzas de la abominación y necesite la ayuda de los PJ. Si están en la fortaleza de Mythallen, el nuevo personaje podría ser uno de los elfos dalishanos o cualquier otra persona que haya sido capturada y encerrada en ella. Si un jugador asume el papel de un PNJ como Eshara y se encariña con el personaje, también puedes hacer que el cambio sea permanente y convertir al personaje en cuestión en un miembro más del grupo de aventureros.

en abominación tras ser poseído por un demonio de la cólera. Ahora se hace llamar Mythallen (“hijo de la venganza” en élfico), y su propósito es vengarse de los aldeanos y de los más débiles de entre su propia raza. Los PJ deberán enfrentarse a la abominación, y las decisiones que tomen para llegar al punto culminante de la aventura podrían tener graves repercusiones para los habitantes de Vintiver.

CÓMO IMPLICAR A LOS PJ

La maldición dalishana está pensada para un grupo de entre cuatro y seis personajes iniciales de *Dragon Age* que posean una mezcla adecuada de habilidades con las que afrontar los diversos encuentros (combate, exploración e interpretación) de la aventura. Puede funcionar con grupos más numerosos o reducidos, y también con distintos equilibrios de habilidades, pero estos casos será necesario aplicar ciertas modificaciones.

La trama básica de *La maldición dalishana* parte del supuesto de que los personajes viajan en grupo y se dirigen hacia la aldea de Vintiver o hacen una parada en ella cuando sobrevienen los percances de esta aventura. También se da por hecho que los PJ estarán dispuestos a prestar ayuda a los aldeanos (y a los elfos) con su problema. ¿Pero qué motivo podría haber llevado a los personajes a viajar al interior de Ferelden? La premisa básica consiste en que los PJ acaban de emprender una nueva vida como aventureros, y han acudido a esta región tras averiguar que un bann local está buscando voluntarios para explorar el bosque de Brecilia. Si esto no encaja con los trasfondos y motivaciones de los PJ, puedes idear alguna razón más apropiada. Podrían estar de paso por muchas causas (tal vez sean mensajeros, guardias de caravana, exploradores, peregrinos devotos o algo similar) cuando se topen con los problemas de la granja de los Fulidor y de Vintiver.

Otro grupo de elfos dalishanos, o de gente que viaje con ellos, tendría un recibimiento hostil en Vintiver, pero algunos aldeanos podrían sentirse aliviados de tener visitantes elfos y abrigar la esperanza de que puedan levantar la maldición que pesa sobre su comunidad, o al menos informarles de cómo conseguirlo. Esto puede motivar a los personajes a indagar un poco más.

Si prefieres que los personajes tengan vínculos más estrechos con la aldea y quieras aprovechar estos sucesos para empujarlos a una vida de aventuras, puedes decidir que los PJ sean habitantes de Vintiver y hayan presenciado los acontecimientos descritos en la sección **Trasfondo** (ver a continuación) y los vividos por Eshara en la sección **Primera parte**. En este caso, los aldeanos pedirán a los personajes que corroboren el testimonio de la elfa dalishana y que investiguen la verdadera naturaleza de la amenaza que se cierne sobre Vintiver. Esta investigación pondrá a prueba las habilidades de los aspirantes a héroes y les permitirá descubrir más cosas sobre el mundo que hay allende los límites de su pueblo natal.

TRASFONDO

La historia de *La maldición dalishana* comienza unas dos semanas antes del principio de la aventura, durante el festival de la vendimia de Vintiver. Se trata de un evento anual durante el cual los aldeanos celebran el término de la cosecha y su posible abundancia con una feria local que atrae a granjeros y mercaderes durante varios días de festejo, comercio y algarabía.

Este año, como a veces ocurre, también ha acudido a la feria una caravana de elfos dalishanos con la intención de participar en las festividades y vender sus artículos. Muchos aldeanos estaban entusiasmados con la presencia de tan exóticos forasteros. Risueñas muchachas acudieron a sus carrozatos para que les leyeron la buenaventura, y los niños aplaudieron divertidos a los malabaristas y prestidigitadores dalishanos. Se permitió a los elfos celebrar sus propios rituales religiosos en la intimidad de sus carrozatos, aunque no faltaron quienes dudaron y chismorrearon, como suele ocurrir en los pueblos pequeños, sobre lo que tenía lugar en tales ceremonias.

Como también viene siendo habitual en las ferias de pueblo, la bebida fluyó libremente, soltando lenguas, mermando las facultades mentales de los que solían comportarse con corrección y enardeciendo los ánimos de aquellos que no. Y

así ocurrió que Coalan, el herrero de la aldea, y un par de jóvenes marrulleros se sintieron ofendidos por la mirada que dedicó un cazador elfo a una de las muchachas del pueblo y por el modo en que usaron sus artimañas en varias partidas de juegos de azar (o al menos eso dijeron).

Según los indignados, los orejas de punta no son de fiar porque suelen hacer trampas. Los elfos respondieron a las acometidas de los atolondrados y temperamentales efímeros. El intercambio de insultos se recrudeció y Harralan, un cazador joven y orgulloso, se abalanzó sobre el herrero humano. Podría haberse llegado a derramar sangre de no ser por la intervención de Tarl, el guarda de la aldea. Con ayuda de gente de ambas partes enfrentadas lograron separar a los dos pendencieros, y Tarl les exhortó a abandonar el recinto de las festividades y volver a casa.

—¿A casa? —se mojó Harralan—. Los míos no tenemos casa, gracias a vosotros los shems. ¡Ojalá padecierais aunque fuese una mínima parte de las penurias sufridas por los dalishanos!

Y tras pronunciar aquellas furiosas palabras, escupió sobre la tierra removida y se alejó con paso airado.

Las celebraciones transcurrieron sin mayores incidentes, aunque el jolgorio había decaído y la caravana dalishana se marchó de Vintiver con aire taciturno, bajo la atenta mirada de aldeanos recelosos. Con todo, los elfos no causaron mayores problemas, y el percance no tardó en olvidarse junto con la resaca de los excesos del vino y la aguamiel. Las gentes de Vintiver volvieron a sus quehaceres diarios y se dedicaron a preparar sus hogares y granjas para la inminente llegada del invierno.

El único que no olvidó lo ocurrido fue Harralan. El orgullo del cazador elfo estaba sumamente herido por toda una vida de deshonra ante el destino de su pueblo y el desdén de los borrachos e indignos orejas redondas. Peor aún, había sido agraviado delante de los suyos; aquello lo reconcomía por dentro. El rencor ardía en sus entrañas como ascuas al rojo vivo, aguardando el momento para avivarse y estallar en llamas.

Los ancianos de la caravana asignaron tareas de reconocimiento a Harralan para mantenerlo ocupado y darle tiempo para meditar sobre sus actos en la paz y quietud de la naturaleza. Fue en el bosque de Brecilia, en el que los humanos temían entrar, donde el cazador elfo encontró un sendero muy antiguo. Lo recorrió durante un trecho hasta descubrir hitos de piedra prácticamente cubiertos por el musgo y las yedras; el sendero, alfombrado de mantillo y agujas de pino, dio paso a una calzada de adoquines resquebrajados. Algo parecía instarle a seguir adelante; una presencia, casi un susurro, de tal modo que el horizonte resplandecía con los últimos rayos del sol cuando inició el descenso por una profunda grieta que se abría en la tierra.

En aquel angosto valle, como si el mismísimo terreno se hubiera apartado para dejar espacio, Harralan halló las piedras grises de unas ruinas cuya lóbrega entrada le invitaba a franquear su umbral. El murmullo que oía en su mente azuzó la furia que se encogaba en su corazón, ejerciendo una atracción irresistible. Aunque la tenue luz del día apenas se filtraba en el interior de los pasadizos derruidos, Harralan no dudó ni un instante y se adentró en ellos como si tuviera un mapa de aquel lugar que nunca antes había visitado.



Los pesados eslabones de la cadena brillaban con intensidad en una cámara subterránea situada a gran profundidad; cada uno de ellos era tan grande como una mano humana. La mayoría habían sido forjados con un negro hierro que había eludido la herrumbre y los estragos del tiempo, pero uno de ellos estaba hecho de la plata más pura. Los extremos de aquella cadena estaban unidos entre sí, formando un círculo cerrado dentro de un cerco de runas grabadas en el suelo de piedra.

—El Eslabón —susurró apremiante la voz que oía en su mente y en su corazón—. ¡Toma el Eslabón de la Ira y la venganza será tuya!

Harralan obedeció a la voz, agarrando el eslabón de plata que tenía delante y tirando de él con todas sus fuerzas. Toda la vergüenza, la furia y la cólera que albergaba su corazón parecieron estimular sus esfuerzos mientras profería un salvaje grito de rabia. La cadena se quebró, los aros de hierro estallaron. Harralan sostuvo en su mano el eslabón de plata roto, que había servido para aprisionar a un demonio de la cólera durante cientos de años. El demonio recién liberado lo transformó en cuerpo y alma a través del poder de su propio odio.

Harralan el cazador se convirtió entonces en Mythallen, el “hijo de la venganza”, una abominación obsesionada con vengar los crímenes cometidos por los humanos contra el pueblo élfico mucho después de su muerte. Pero Mythallen no pensaba actuar solo; pretendía compartir su nueva revelación con su pueblo, los dalishanos. Y así fue como se originó la “maldición” que cayó sobre Vintiver...

PROBLEMAS EN VINTIVER

Los PJ descubren los problemas que aquejan Vintiver y conocen a una elfa dalishana que podría proporcionarles pistas sobre lo que ocurre, siempre y cuando logren impedir que los enfurecidos aldeanos la linchen por haberles lanzado una "maldición".

El grupo se topa con una familia de granjeros masacrada en las afueras de la aldea; hay varios lobos aberrantes devorando sus restos. En el granero se oculta Eshara, que viajaba con los elfos dalishanos que pasaron por Vintiver durante el festival de la vendimia, y que intentó volver a la aldea, herida y febril, tras escapar a duras penas de la abominación Mythallen y de sus esbirros mutantes. Tiene una idea aproximada de lo que le ha sucedido a su gente y del origen de los problemas que afligen a las granjas circundantes.

Por desgracia, algunos de los aterrorizados habitantes de Vintiver consideran que la aparición de la elfa dalishana confirma los rumores de una "maldición dalishana", y quieren que Eshara sea interrogada a conciencia, torturada, juzgada e incluso ejecutada si con ello se pone fin al embrujo. Los PJ deben proteger a la elfa y ganarse su confianza para averiguar qué está pasando y cómo pueden solucionarlo.

El principal cometido de estos encuentros es plantear la situación de Vintiver a los PJ (y también servirles de introducción si aún no se conocen), así como proporcionarles la información necesaria para que se adentren en el bosque de Brecilia en busca de la fortaleza de Mythallen y los elfos dalishanos desaparecidos. También debería quedarles claro a los jugadores que los elfos *no son* los responsables de lo sucedido en Vintiver, y que son tan víctimas como los humanos, si no más.

A continuación se ofrece un resumen de los eventos que tendrán lugar en esta parte de la aventura. Puedes modificarlos como estimes oportuno para adaptarlos a los personajes y a sus acciones. Por ejemplo, si el grupo está compuesto sobre todo por elfos dalishanos, su llegada a Vintiver y sus interacciones con los aldeanos podrían diferir de las descritas.

PRÓLOGO

La aventura comienza con los personajes aproximándose a la granja de los Fuldor, en las afueras de Vintiver. En un principio se supone que los personajes ya se conocen y están viajando juntos por algún motivo. Si no es el caso, podrías resolver un breve encuentro de interpretación para que los jugadores presenten a sus PJ y decidan cooperar para solucionar los problemas de la aldea y asegurarse su propia supervivencia.

De igual modo, si todos los personajes son habitantes de Vintiver, podrías empezar con una descripción sencilla de la aldea y de lo que está ocurriendo en ella. Habrán vivido de primera mano los eventos descritos en la primera parte de la sección **Trasfondo**, hasta el punto en que los dalishanos se marcharon de la aldea, y posiblemente estén familiarizados con lo sucedido después si los aldeanos se lo cuentan. Podrían acudir a la granja de los Fuldor por motivos puramente comerciales, o bien para investigar los indicios de violencia.

1. LA GRANJA DE LOS FULDOR

ENCUENTRO DE COMBATE

La granja de la familia Fuldor se halla al este de la zona principal de Vintiver, situada en las ondulantes colinas próximas al bosque de Brecilia. Está formada por un edificio central, un granero aledaño y varios cobertizos y casetas; todo el recinto está rodeado de cultivos, actualmente vacíos salvo por los rastrojos de la reciente cosecha. El granero y el pajar están llenos; los Fuldor eran una familia próspera. Al menos hasta ahora.

Hay señales de violencia por toda la granja; el cadáver ensangrentado de Keltin, uno de los jornaleros, yace en los campos. Sobrevolando las tierras de cultivo hay una bandada numerosa de cuervos carroñeros con negras alas que no cesan de graznar.

Los personajes descubren que los ocho miembros de la familia Fuldor y dos de sus jornaleros han sido masacrados. Peor aún, la matanza ha atraído a varias alimañas que olisquean el aire y no parecen dispuestas a renunciar a una posible comida copiosa. Más bien al contrario, se mostrarán muy interesadas por la perspectiva de poder devorar carne fresca: la de los aventureros.

Una pequeña manada de lobos aberrantes deambula por la granja. Por el momento se limitan a rodear el edificio central, y cuando lleguen los personajes estarán a punto de entrar para inspeccionar los cuerpos. Los lobos intentarán rodear a los intrusos que amenazan su comida: haz una tirada de **DESTREZA (SIGILO)** por las criaturas y otra de **PERCEPCIÓN (OÍR o VER)** por los personajes para determinar si se percatan de su presencia o si los lobos consiguen pillarlos desprevenidos. Si los lobos ganan la tirada enfrentada, cogerán por sorpresa a los PJ (ver **Sorpresa** en la página 20). Los personajes sorprendidos no podrán realizar ninguna acción durante el primer asalto de combate.

Los lobos aberrantes se abalanzen sobre los personajes y lucharán con salvajismo. Este enfrentamiento no debe resultar especialmente duro; es más bien una oportunidad para que los jugadores prueben las reglas de combate y vean cómo funciona el sistema. Recuérdale que pueden realizar proezas si superan tiradas de ataque y además sacan dobles. Es posible que las primeras veces pierdan algo de tiempo decidiendo cómo invertir los puntos de Proenza generados. Esto es normal; cuando estén familiarizados con las distintas proezas, sopesarán sus alternativas con mayor agilidad y el juego transcurrirá con fluidez.

Cuando los personajes acaben con más de la mitad de los lobos, los demás intentarán huir para buscar presas más asequibles.

ADVERSARIOS

Debería haber tantos lobos como PJ más uno (por ejemplo, si el grupo está formado por tres personajes, habrá cuatro lobos aberrantes en los alrededores de la granja). Las características de estas criaturas figuran en la página 31 del **CAPÍTULO 3: ADVERSARIOS**.

2. UNA DALISHANA EN APURÓS

ENCUENTRO DE EXPLORACIÓN

La familia Fuldor está compuesta por Edred Fuldor, su esposa Miren y sus cuatro hijos Hann, Brella, Borren y Quint



Granja de los Fuldor

(de edades comprendidas entre los 13 y los 20 años); también viven con ellos la esposa de Hann, llamada Faleen, y su hijo recién nacido (bautizado Edred en honor a su abuelo). También trabajaban en la granja dos jornaleros llamados Keltin y Drul. Los diez están muertos; los cuerpos de los hombres están en los campos y el jardín de la casa, las tres mujeres y el niño están dentro.

Un examen detenido indica que los lobos aberrantes *no han matado* a los granjeros: aunque presentan heridas de garras y dientes, no concuerdan con el tamaño de los lobos, y las puertas han sido derribadas a base de fuertes golpes. Los tablones del suelo de la casa y la tierra del exterior están pegajosos por la sangre derramada. Por si fuera poco, alguien ha pintado una palabra sobre la pared del salón de la casa utilizando para ello la sangre de los muertos. Se trata de una única palabra en idioma élfico: "Mythal". Una tirada de ASTUCIA (SABER CULTURAL) contra un NO de 11 revela que es el nombre del dios élfico de la venganza. Si ninguno de los personajes sabe leer élfico, Eshara (que conoce el idioma) les explicará el significado de la palabra más adelante si se lo preguntan.

Después del combate, los PJ pueden registrar el granero y las casetas circundantes. En ellas descubrirán que la mayor parte del ganado sigue con vida, incluidos el viejo caballo de tiro de los Fuldor y un par de vacas. Mientras registran la zona, oirán un leve gemido procedente del granero.

Hay una muchacha élfica escondida bajo el heno; su nombre es Éshara. Se halla en un estado deplorable: presenta una fea herida inflamada en un costado, tiene la ropa desgarrada y está cubierta de sangre, tierra, heno y paja. Ha permanecido escondida, pero está agotada y enfermiza por la infección de su herida, y en consecuencia no es capaz de pensar con claridad. Tratará de huir cuando el grupo se acerque a su escondrijo, pero tan sólo conseguirá arrastrarse débilmente un par de metros antes de desmayarse.

Un personaje puede intentar curarle la herida haciendo una tirada de ASTUCIA (CURACIÓN) contra un NO de 11; si la consigue, podrá estabilizar a la élfica y lograr que su estado no empeore, aunque seguirá necesitando reposo y tiempo para recobrar sus fuerzas. Si le lanzan un hechizo de Sanar, se relajará visiblemente pero seguirá inconsciente. Si ninguno de los PJ puede atender sus heridas, podrán pedir ayuda en la aldea. En cualquier caso, lo mejor es sacarla de ese matadero y llevarla a un lugar seguro.

No sacarán mucho en claro examinando a la muchacha: la herida de su costado son cuatro surcos muy próximos entre sí, aparentemente realizados por una especie de garra, y por su indumentaria parece que se trata de una élfica dalishana. Su herida es similar a las que presentan muchos de los miembros de la familia Fuldor; por lo visto fue atacada por las mismas criaturas. No lleva encima nada que la identifique ni tampoco objetos de valor, a excepción de una bolsita de cuero colga-

EL ESLABÓN DE LA IRA

Lo que Eshara lleva encima es el Eslabón de la Ira. Se trata de un artefacto mágico cuyo origen se remonta a la Segunda Ruina, durante la cual se utilizó para contener la esencia de un poderoso demonio de la cólera. El Eslabón se encadenó a otros eslabones de hierro formando un círculo cerrado que neutralizaba el poder del demonio volviéndolo contra él mismo. La cadena se guardó a buen recaudo en una fortaleza oculta, pero fue arrasada antes de que la Ruina tocase a su fin. Los engendros tenebrosos no lograron atravesar las salvaguardas mágicas que protegían la cámara, y los creadores del Eslabón se llevaron el secreto a la tumba.

El Eslabón se rompió cuando el deseo de venganza de Harralan liberó al demonio prisionero en su interior. Pese a ello, todavía conserva vestigios residuales del encantamiento, y por ese motivo la abominación es vulnerable a él. El portador del Eslabón de la Ira puede llevar a cabo proezas contra abominaciones de la cólera como Mythallen por 1 punto de Proeza menos de lo habitual. Con frecuencia cuando se usa este poder, el arma del usuario o incluso alguna parte de su cuerpo (como una mano) emiten chispazos arcanos de energía plateada, demostrando así que la proeza realizada no se debe únicamente a su habilidad o a la suerte.

Si un personaje examina detenidamente el Eslabón de la Ira, verá que toda su superficie está decorada con grabados mágicos. Un mago que supere una tirada de **MAGIA (ESPIRITUAL)** contra un **NO de 13** percibirá el residuo mágico del poder que antaño contuvo el Eslabón, pero no será capaz de discernir su verdadera naturaleza. Debes anotar quién lleva encima el Eslabón de la Ira en todo momento durante el transcurso de la aventura, ya que puede ser un factor importante en el apogeo de la misma.

da del cinto en la que guarda un pesado eslabón de cadena, forjado en plata y del tamaño aproximado de la mano de un hombre. Está roto y ha sido retorcido con gran fuerza.

3. TURBA DE LINCHAMIENTO

ENCUENTRO DE INTERPRETACIÓN

La aldea fereldena de Vintiver es una típica comunidad fronteriza de pequeño tamaño, conocida principalmente por sus viñedos y su vinicultura, además de los festivales que se asocian a estas actividades. Al final de la aventura hay una sección titulada **Vintiver** en la que se ofrece información detallada sobre la aldea y sus habitantes.

Lo más probable es que el grupo de aventureros se dirija a Vintiver tras su encuentro en la granja de los Fuldor, cargando quizá con una elfa inconsciente. Si optan por quedarse en la granja, tarde o temprano les visitará una partida de búsqueda formada por aldeanos preocupados, quienes no responderán bien a la presencia de los aventureros a menos que sepan justificarse. Si los personajes se marchan de la granja antes de descubrir el escondrijo de Eshara, esta misma partida de búsqueda la encontrará y la llevará a la aldea, donde los PJ oirán su historia junto al resto de los pueblerinos.

A menos que los personajes sean *extremadamente* cautelosos, la historia de la superviviente elfa hallada entre los cadáveres de los Fuldor se extenderá por la aldea como un reguero de pólvora. Si los aldeanos no ven a los PJ en la posada local, en el templo o en las calles, podrían toparse con ellos mientras atienden las heridas de Eshara en la propia granja o quizás de camino a Vintiver. La historia va creciendo a medida que se propaga, pues los asustados y recelosos aldeanos añaden sus propias especulaciones. ¿Qué hacía una dalishana en la granja de los Fuldor? ¿Cómo es que sobrevivió al ataque, si ninguno de los humanos lo ha conseguido?

Las dudas y los rumores no tardan en convertirse en acusaciones. La elfa debe de ser una bruja o hechicera, y seguramente forme parte de una conjura dalishana. Sin duda fue a la granja para atraer a los hombres al exterior. O tal vez lideró el asalto y su herida la causó alguno de los granjeros; se formulan las teorías más dispares sin reparar en las posibles inconsistencias.

Cuando menos, los habitantes de Vintiver creerán que la misteriosa mujer debe ser interrogada para averiguar quién es y qué hace en la zona. La histeria cunde entre los más extremistas, quienes opinan que debería ser expulsada o incluso ejecutada para proteger Vintiver de posibles ataques, y para purgar la impureza que haya podido llevar a la aldea.

Todo esto hace que, escasas horas después de haber escoltado a Eshara hasta la aldea, los PJ se vean confrontados por una airada muchedumbre encabezada por Coalan, el herrero de la aldea. La turba exige que le entreguen a la elfa "para que responda por los crímenes cometidos por esos traidores elfos y se haga justicia". A los jugadores debe quedarles claro que no se puede razonar con este gentío, pues el miedo y la rabia los ha sumido en un estado muy próximo al frenesí; la única "justicia" que puede esperar Eshara de ellos es la tortura y la ejecución.

Tarl Dale, el guarda de la aldea, patrulla las granjas circundantes durante todo el día, por lo que en un principio serán los PJ quienes deban tratar con la enfurecida turba y sus exigencias. Aunque podrían luchar contra ellos, su superioridad numérica es aplastante; los aldeanos son al menos treinta, la mayoría hombres armados con aperos de labranza y otras herramientas. Por sí solos no son rival para un grupo de aventureros bien pertrechados, pero en tropel son demasiados. ¡Además, los PJ no podrán ayudar a la aldea si se dedican a incapacitar a sus hombres más capaces!

Su mejor opción es plantarle cara a Coalan, que ha sido designado portavoz de la turba y es quien proclama sus exigencias. Pronunciar un discurso apasionado o responder con actitud firme a las iras de Coalan podría calmar al gentío. En términos de juego, para deshacerse de la turba sin recurrir a la violencia es preciso superar una tirada avanzada (ver **TIRADAS AVANZADAS** en el **CAPÍTULO 2: CÓMO USAR LAS REGLAS**). Como seguramente sea ésta la primera tirada avanzada que realicen los jugadores, deberías hacer una breve pausa para explicarles la mecánica.

Para convencer a los aldeanos se necesita una **TIRADA AVANZADA DE COMUNICACIÓN** contra un **NO de 13** y un **umbral de éxito de 10**, empleando la concentración adecuada según el modo en que cada personaje aborde la situación. Por ejemplo, la Persuasión sería apropiada si el PJ presenta un argu-

mento razonado, el Liderazgo representaría una actitud más autoritaria, Actuación serviría para dar un discurso apasionado, y así con las demás. Cada tirada equivale a 1 minuto, y debes hacer que Coalan u otro aldeano colérico responda a todos sus intentos con un agravio más insultante. A medida que los PJ se aproximen al umbral de éxito, estos improperios se lanzarán con menos confianza, evidenciando con ello que la turba está empezando a serenarse.

Si los PJ superan el umbral de éxito, la muchedumbre se dispersa a regañadientes. Dejarán en paz a Eshara, pero si se producen más incidentes los ánimos de los aldeanos volverán a caldearse. El encuentro con los aventureros ha bajado los humos a Coalan, pero sigue visiblemente furioso y se aleja resoplando y murmurando entre dientes.

Tarl Dale regresa por la noche y trata de ponerse al día sobre lo sucedido. Es consciente del carácter impulsivo del herrero, y si los personajes se muestran sinceros con él, podría convertirse en su aliado. Pero si le insultan o le mienten descaradamente, Tarl los tratará con frialdad y se mostrará mucho menos accesible durante el resto de la partida.

ADVERSARIOS

Coalan y una turba de más de treinta aldeanos furibundos. Sus características figuran en las páginas 58-59 del APÉNDICE 1: PNJ.

4. EL RELATO DE ESHARA

ENCUENTRO DE INTERPRETACIÓN

Tras encargarse de la muchedumbre y atender la herida de Eshara, los personajes tendrán ocasión de hablar con ella. La elfa recupera la conciencia, aunque todavía está muy débil y sigue agotada por las penurias sufridas. Agradecerá la ayuda de los PJ y hará cuanto esté en su mano por explicar lo que sucede. Lee en voz alta o parafrasea el texto siguiente para narrar el relato de Eshara:

—Como quizás ya sepáis, nuestra caravana visitó esta aldea hace cosa de dos semanas, durante su festival de la vendimia. Por aquel entonces nos dieron la bienvenida, pero las fiestas no transcurrieron sin incidentes: algunos de los lugareños habían bebido más de la cuenta y se produjeron altercados con los elfos más jóvenes. Se cruzaron insultos, y Harralan, uno de nuestros cazadores, atacó a ese herrero tan fornido. El guarda de la aldea los separó antes de que la sangre llegara al río, pero el daño ya estaba hecho. Ya no éramos bienvenidos, y levantamos el campamento tan pronto acabaron las celebraciones.

Harralan estaba furioso por el modo en que nos habían tratado, pero nuestros ancianos le encomendaron que reconociera el terreno cuando nos adentramos en el bosque de Brecilia; con ello pretendían darle tiempo para reflexionar. Él fue el primero en desaparecer; una buena noche, sencillamente no regresó.

Luego pasó lo mismo con otros exploradores y cazadores, y también con aquellos que enviamos en su busca. Los ancianos decidieron que debíamos volver, pero para entonces ya era demasiado tarde.

Tres días después de la desaparición de Harralan, antes de que llegáramos al límite del bosque, atacaron nuestro



campamento: eran engendros tenebrosos, surgieron de entre los árboles en plena noche. Se llevaron a los míos. Los que opusieron resistencia fueron vapuleados o asesinados. A mí me capturaron junto a los demás y nos llevaron a unas ruinas antiguas situadas en un valle del corazón del bosque, lejos de senderos transitados. El amo de los engendros tenebrosos es una criatura terrible, una abominación. Se hace llamar Mythallen, que en nuestra lengua significa "hijo de la venganza". Me llevaron ante él, y luego a sus aposentos. Conseguí escapar, no sin antes apoderarme de un eslabón de plata partido que encontré sobre una especie de altar.

Los engendros tenebrosos me persiguieron con una jauría de bestias aullantes. Estaba herida, pero logré evitarlos ocultándome entre los árboles y hondonadas del bosque durante más de un día, siempre en movimiento, sin apenas detenerme a descansar. Me topé con la granja donde me encontrasteis y atiné a esconderme en el pajarral. Oí llegar a los granjeros... Los engendros tenebrosos deben de haber atacado la granja. Recuerdo unos gritos espantosos... y luego se hizo el silencio hasta que llegasteis vosotros.

¡Por favor... tenéis que ayudar a mi gente! ¡Hay que tener a Mythallen y a sus criaturas!

Eshara se esforzará por responder a las preguntas que los PJ le formulen sobre su historia. Si intentan determinar la veracidad de su relato, tira los dados en secreto y diles que en su opinión está siendo sincera, sea cual sea el resultado obtenido en la tirada (de hecho es la verdad y los jugadores harían

bien en creer las palabras de Eshara, pero de este modo añades un cierto grado de incertidumbre).

La elfa puede esbozar un mapa que indica la ubicación aproximada del valle donde se encuentra la guarida secreta de Mythallen. Subrayará la importancia de no demorarse, pues tanto sus camaradas como la propia aldea podrían tener las horas contadas. Guiará a los personajes si fuera necesario, pero aún necesita más reposo antes de regresar al bosque.

RESOLUCIÓN DE LA PRIMERA PARTE

Al final de la **Primera parte** los PJ sabrán por boca de Eshara que la amenaza que se cierne sobre Vintiver se oculta en el bosque de Brecilia, en las misteriosas ruinas descritas por la elfa, y que el único modo de prevenir el desastre y salvar las vidas de los elfos dalishanos desaparecidos consiste en aventurarse en el bosque encantado para investigar.

Dependiendo de cómo hayan resuelto sus diferencias con los aldeanos, los PJ podrían sentirse más o menos inclinados a prestar su ayuda a Vintiver. Pero aunque los aldeanos les hayan amenazado o incluso atacado, los PJ podrían verse en la obligación de investigar; además, las súplicas de Eshara deberían tocarles la fibra sensible. Y a falta de todo esto, la posibilidad de que la amenaza se extienda más allá de Vintiver debería bastar para apelar a su sentido del deber; por otro lado, siempre puedes recordar a los personajes de índole mercenaria que las ruinas podrían estar repletas de tesoros similares a ese pesado eslabón de plata maciza.

SEGUNDA PARTE

EN EL BOSQUE

Provistos de la información proporcionada por Eshara, los PJ se adentran en el bosque de Brecilia para investigar la desaparición de los elfos dalishanos y averiguar más sobre la criatura que se hace llamar Mythallen y las fuerzas con que amenaza la aldea de Vintiver. Se enfrentarán a los peligros del bosque, medirán sus fuerzas contra los vengadores de la abominación y descubrirán los primeros indicios de que la desaparición de los elfos está más relacionada con Mythallen de lo que parecía a simple vista.

Los principales objetivos de la **Segunda parte** son conseguir que los PJ colaboren para poner fin a la amenaza que se cierne sobre Vintiver, escenificar el primer encuentro con los vengadores (y con ello una primera toma de contacto con el poder de Mythallen) y proporcionarles pistas sobre la transformación del dalishano y el verdadero peligro que entraña la abominación de la cólera.

Lo que sigue es un desglose de los encuentros que conforman este capítulo en el orden aproximado en el que tendrán lugar. Modifica los detalles tanto como sea necesario para adecuarlos a las acciones y planes de los personajes.

1. SOBRE LA PISTA

ENCUENTRO DE COMBATE

Los PJ siguen las indicaciones de Eshara y encuentran las misteriosas ruinas que albergan la guarida de Mythallen, y donde supuestamente están prisioneros los elfos dalishanos. Si no

dieron la espalda a Tarl Dale, los PJ partirán con su bendición; les ofrecerá toda la ayuda que pueda, al menos en lo que a provisiones respecta. Lamenta no poder prescindir de nadie para que acompañe al grupo, pero opina que su deber es permanecer en la aldea para salvaguardar la seguridad de su pueblo; además, los aldeanos aún están resentidos con los dalishanos y no es probable que haya voluntarios para ayudarles. De hecho, muchos escépticos aún creen que se trata de una trampa y que Eshara es el cebo. Tarl promete cuidar de la elfa (si se queda en Vintiver) y mantenerla a salvo mientras se recupera de su herida. Pero si ya se ha restablecido y el grupo está dispuesto a admitirla, Eshara preferirá acompañarles.

Los PJ son libres de emprender la búsqueda cuando y como deseen. Según la información de Eshara, el lugar al que se dirigen está a sólo dos días de trayecto desde la aldea, siempre y cuando caminen a buen paso. Si parten durante el día, llegarán al campamento dalishano (**Encuentro 2**) al anochecer; si salen más tarde, puede que deban hacer un alto en el camino para pasar la noche antes de llegar al campamento, en cuyo caso el ataque de los vengadores tendrá lugar antes (ver **Encuentro 3**).

Pero antes de plantar cara a Mythallen y a sus vengadores, los PJ deberán enfrentarse a un adversario más familiar: Coalan. El herrero no está dispuesto a que los peligros del bosque le priven de su venganza; está convencido de que los personajes forman parte de la "conjura dalishana", y no desea que huyan para alertar a sus camaradas o conspirar contra Vintiver. Por este motivo ha congregado a unos cuantos partidarios de brazos fuertes para tender una emboscada a los personajes antes de que entren en el bosque.

Los aldeanos emboscados se ocultan a ambos lados del camino, en un paraje apartado de Vintiver. Los PJ deberán superar una tirada de **PERCEPCIÓN (VER)** enfrentada a la tirada de **DESTREZA (SIGILO)** de los emboscados (haz una sola tirada para todo el grupo de PNJ). Si los personajes consiguen la tirada, se percibirán de la emboscada momentos antes del ataque y podrán actuar en el primer asalto. Si fallan, los aldeanos los cogerán por sorpresa y los PJ no podrán actuar durante el primer asalto del combate.

Coalan y sus compinches pretenden darles una buena paliza para enseñarles a no meterse en los asuntos de la aldea. Como es lógico, las cosas podrían desmandarse una vez comenzada la pelea, máxime teniendo en cuenta la furia que amenaza al herrero. Con todo, los aldeanos no comparten su fanatismo y contendrán sus golpes para dejar inconscientes a los personajes en vez de matarlos. Cuando comprendan que se hallan en inferioridad (es decir, si Coalan cae o más de la mitad de los aldeanos son derrotados), darán media vuelta y pondrán pies en polvorosa, amenazando y lanzando improperios a los personajes mientras se alejan.

Este encuentro plantea una importante decisión a los PJ. Puede de que aún no se den cuenta, pero más adelante será fundamental para la aventura. Cuando uno de sus ataques reduzca a 0 la Salud de un aldeano, el personaje en cuestión tendrá que decidir entre matarlo o contener su golpe y dejarlo fuera de combate. Esta regla se explica en el **CAPÍTULO 6** del *Manual del Jugador*, y debes recordársela a los jugadores la primera vez que surja la oportunidad de matar a un aldeano. Procura no influir en su decisión; limita a informarles de que la elección de utilizar fuerza letal está en sus manos. Si deciden contener sus golpes de gracia, los aldeanos quedarán reducidos a 1 de Salud y caerán inconscientes en vez de morir. Si esto ocurre, estarán vivos para defender la aldea más adelante, cuando sea asaltada por las fuerzas de Mythallen. Evidentemente, no podrán hacerlo si están muertos.

ADVERSARIOS

Coalan y un grupo de matones formado por dos aldeanos furiosos por cada PJ. Sus características se encuentran en las páginas 58-59 del APÉNDICE 1: PNJ.

2. EL CAMPAMENTO DALISHANO

ENCUENTRO DE EXPLORACIÓN

Tras viajar durante gran parte del día, el grupo se topa con lo que queda del campamento dalishano no muy lejos del sendero principal que atraviesa el bosque. Los pintorescos carromatos de los elfos están formando un círculo alrededor de una hoguera reducida hace mucho a un montón de cenizas frías. Fuera del círculo de carromatos yace el cadáver de al menos un caballo de tiro, medio devorado por las alimañas carroñeras del bosque. Hay señales de violencia tanto en los vehículos como en los restos que yacen diseminados por doquier.

Si se acercan para investigar, encontrarán taburetes volcados, jarras y demás utensilios rotos, y un caldero de hierro en el suelo que antes colgaba de un trípode sobre la hoguera. Aún queda un poco de estofado pasado en el fondo del caldero, pero la mayoría ha sido derramado e ingerido por las alimañas.

Un examen más detenido del campamento puede revelar más información. Todo personaje que registre el lugar podrá realizar una tirada de PERCEPCIÓN (RASTREAR) contra un NO DE 9. Quien la supere advertirá detalles adicionales dependiendo de lo que haya sacado en el dado dragón. Consulta la tabla **Investigación en el campamento** de esta misma página y proporciona al jugador la información correspondiente a dicho resultado y también toda la de resultados más bajos. Así, por ejemplo, si el jugador obtiene un 4 en el dado dragón, deducirá toda la información de las filas 3-4, 2-3 y 1.

Si registran los carromatos encontrarán además los objetos de valor de los elfos, principalmente las monedas que ganaron durante el festival de la vendimia de Vintiver, pero también efectos personales como joyas y demás. El valor total asciende a 34 monedas de plata, suponiendo que los personajes sean lo bastante mercenarios como para saquear las pertenencias de la gente a la que pretenden salvar.

3. EL ATAQUE DE LOS VENGADORES

ENCUENTRO DE COMBATE

Al caer la noche en el bosque (y lo más probable es que sorprenda a los personajes investigando el campamento dalishano abandonado), el grupo se enfrentará por primera vez con los seres que amenazan Vintiver: los vengadores.

A diferencia de los otros adversarios que han emboscado a los PJ, los vengadores están hartos de realizar ataques furtivos contra sus presas humanas. Habiendo encontrado intrusos tan cerca de su guarida y entre las ruinas de su campamento, las criaturas desean infundir el miedo en los corazones de sus víctimas antes de atacar.

El primer indicio de problemas llega con las primeras sombras del anochecer; los personajes oirán risas sofocadas entre los árboles, como si el propio bosque se estuviera burlando de ellos. Pide a los jugadores tiradas de VOLUNTAD (CORAJE) contra un NO DE 13 para ver si sus personajes se resisten al temor antinatural que provocan las carcajadas de los vengadores. Todo el que falle su tirada sufrirá una penalización de -1 a todas las tiradas de ataque que realice contra los vengadores mientras dure el encuentro.



INVESTIGACIÓN EN EL CAMPAMENTO

DADO DRAGÓN	INFORMACIÓN
1	Algunos de los carromatos muestran indicios de entradas forzadas (las puertas han sido destrozadas a golpes o derribadas a patadas). Hay huellas de pezuñas herradas que revelan que los caballos huyeron despavoridos, probablemente a causa del ataque.
2-3	Hay rastros de sangre seca en varios lugares, lo que indica que hubo heridos. Por el tamaño de las manchas es muy probable que se produjeran algunas muertes, pero no parece que fuera una masacre. Pese a ello, no hay cadáveres de elfos en todo el campamento.
4-5	Las huellas y surcos del suelo muestran que un grupo de más de veinte individuos abandonó el campamento, algunos de ellos a rastras. Es posible que también cargasen con los cadáveres.
6	Las huellas conducen hacia el sureste, en la dirección que Eshara señaló en su rudimentario mapa. Como nota curiosa, todas las huellas de pisadas parecen pertenecer a los elfos. No hay rastro alguno de las que dejaron sus atacantes (si es que los hubo). Seguir estas huellas no entraña ninguna dificultad.

LA Maldición DALISHANA

DERROTA Y CAPTURA

Si los vengadores derrotan a los PJ en este escenario, harán prisioneros a los supervivientes y los llevarán ante su amo Mythallen. La abominación de la cólera desea saber en qué medida el mundo exterior y la aldea de Vintiver están al corriente de su existencia y de sus planes, pero por encima de todo ansía recuperar el Eslabón de la Ira y averiguar cuánto saben los PJ sobre él.

Puedes pasar directamente a la Tercera parte mientras los vengadores trasladan o escoltan a los personajes capturados, y dar por hecho que Mythallen encierra a los PJ supervivientes junto a los restantes elfos dalishanos. El grupo deberá encontrar el modo de fugarse y eliminar a los esqueletos colmilludos que Mythallen ha apostado como guardias. Después podrán seguir a los engendros tenebrosos y tratar de ayudar a Vintiver, tal y como se explica en la Cuarta parte. Naturalmente, en este caso los PJ no ganarán puntos de Experiencia por los encuentros de la Tercera parte, únicamente por fugarse y vencer a los esqueletos (todo lo cual se considera un encuentro Moderado).

Las risotadas se vuelven cada vez más fuertes a medida que las criaturas rodean al grupo antes de emerger de entre los árboles y atacar, momento en que los PJ podrán ver por vez primera sus facciones de chacal y sus brillantes ojos rojos.

ADVERSARIOS

Hay un vengador por cada PJ. Sus características figuran en la página 62 del **APÉNDICE 2: MONSTRUOS**.

Si los personajes matan o incapacitan a más de la mitad de los vengadores, los demás huirán al amparo de la oscuridad del bosque. Los PJ pueden perseguirlos si lo desean, pero no es recomendable porque las criaturas ven mejor que ellos en la oscuridad, son más veloces y conocen bien el terreno; por no mencionar que podrían caer en otra emboscada o toparse de frente con refuerzos procedentes de la guarida.

Cuando finalice el combate y los personajes examinen los cadáveres de sus enemigos, se llevarán una sorpresa. La muerte devuelve su verdadera forma a los vengadores: ¡se trata de los dalishanos desaparecidos! Son cuerpos de elfos normales, pero ostentan las mismas heridas que los engendros tenebrosos a los que han dado muerte los PJ.

RESOLUCIÓN DE LA SEGUNDA PARTE

Al final de este capítulo, los PJ ya se habrán hecho una idea de lo sucedido a los elfos desaparecidos, y deberían plantearse la necesidad de liberarlos de su transformación. También disponen de un rastro de huellas que se aparta del sendero principal y se adentra en las oscuras profundidades del bosque, sumado al mapa de Eshara y a las huellas de los dalishanos y de los vengadores que se batieran en retirada. Desde luego, si alguna de las criaturas huyó, el grupo debería ser consciente de que su amo Mythallen les estará esperando, así que lo más sensato es aproximarse a su guarida con suma cautela.

TERCERA PARTE

LA FORTALEZA OLVIDADA

En la **Tercera parte**, los PJ tendrán que sortear los peligros del bosque hasta llegar a las ruinas antiguas que sirven de fortaleza a Mythallen, para lo que deberán atravesar un barranco de gran profundidad. En las ruinas se enfrentarán a unos cuantos guardias y encontrarán a los elfos dalishanos supervivientes, ¡para luego descubrir que Mythallen ha abandonado su guarida con el grueso de sus seguidores y se dispone a arrasar Vintiver!

Los principales objetivos de la **Tercera parte** son imponer obstáculos a los personajes y preparar el terreno para los acontecimientos de la **Cuarta parte**. Los PJ podrán pedir ayuda a los prisioneros dalishanos que rescaten, y quizás regresen a Vintiver a tiempo de salvar la aldea, en especial si averiguan cómo derrotar a la abominación de la cólera que encabeza el ataque.

1. EL PUENTE DE LOS CUERVOS SANGRIENTOS

ENCUENTRO DE COMBATE

Siguiendo el mapa de Eshara (y posiblemente las huellas de los engendros tenebrosos), el grupo llega hasta un inmenso árbol caído sobre un barranco, formando un puente natural hasta el otro lado. El barranco tiene casi treinta metros de profundidad, y por el fondo discurre un caudaloso río salpicado de rocas. Si los personajes desean buscar otro modo de cruzar el barranco y vadear el río, no lo encontrarán en varios kilómetros a la redonda.

En circunstancias normales, cruzar el puente entrañaría un riesgo moderado; lo peor es que está bien protegido. Una bandada de cuervos sangrientos, criaturas del bosque corrompidas por la abominación Mythallen, se abalanzará sobre todo el que intente caminar sobre el árbol caído.

Para añadir tensión a este encuentro y lograr que sea impredecible, informa a los jugadores de que sus personajes deberán superar una tirada avanzada si pretenden cruzar el puente (este tipo de tiradas se explican con más detalle en el **CAPÍTULO 2: CÓMO USAR LAS REGLAS**). El puente mide 16 metros de largo y 2 de ancho (era un árbol descomunal), está cubierto de musgo y tiene numerosas ramas que dificultan el avance.

Para caminar sobre el tronco del árbol se requiere una acción mayor y una tirada de **DESTREZA (ACROBACIA)** contra un **NO de 11**. El umbral de éxito que debe superar cada personaje es 8. Así, un personaje que consiguiera dos tiradas seguidas sacando 5 y 3 en sus respectivos dados dragón lograría cruzar el puente en sólo dos asaltos. Fallar una tirada implica que el personaje ha resbalado y corre el riesgo de precipitarse al vacío; necesitará emplear una acción menor y superar una tirada de **FUERZA (TREPAR)** contra un **NO DE 9** para volver a colocarse sobre el puente y seguir avanzando. Si también fallara esta tirada, el personaje caería al fondo del barranco, a menos que los PJ hayan tomado las debidas precauciones (como atarse con una cuerda). La caída inflige 7d6 puntos de daño.

Los PJ tendrán más probabilidades de éxito si planifican bien este encuentro. Por ejemplo, si uno de ellos lograse cruzar el puente con una cuerda y la atase al otro extremo para confeccionar una barandilla improvisada, podrías reducir a 9 el NO de la tirada de DESTREZA (ACROBACIA) necesaria para sortear el barranco. Tendrán que decidir si van a intentar cruzar todos a la vez o si algunos se quedarán atrás proporcionando fuego de cobertura mientras otros pasan de uno en uno. Los cuervos sangrientos no cejarán en su empeño mientras haya personajes caminando sobre el puente improvisado. Su estrategia consiste en cebarse con los personajes heridos, y usarán su proeza de Chupar la sangre siempre que puedan.

ADVERSARIOS

En un principio hay 8 cuervos sangrientos custodiando el puente, pero si los PJ los despachan rápidamente y quieres que el encuentro resulte más interesante, puedes hacer que aparezcan más. Las características de estas criaturas figuran en la página 62 del APÉNDICE 2: MONSTRUOS.

2. GUARDIANES MUERTOS

ENCUENTRO DE COMBATE

El grupo prosigue su camino y desciende a un angosto valle, en cuyo extremo más alejado se alzan las ruinas de una antigua fortaleza de piedra. Lo único que queda de ella es la planta baja, y aun así carece de techo y está alfombrada de escombros, algunos de los cuales se han apartado para dejar al descubierto una escalera de piedra que baja hasta perderse en la negrura. Lee en voz alta o parafrasea el texto siguiente cuando los PJ se dispongan a bajar por la escalera.

La escalera desciende hasta el sótano de la antigua fortaleza. El suelo está lleno de muebles destrozados y armas deterioradas; hace mucho tiempo se libró aquí un combate, de eso no cabe duda. En la penumbra alcanzáis a vislumbrar los huesos de los muertos, pero al parecer no descansan en paz. Veis a tres esqueletos que os miran fijamente; las cuencas de sus ojos están vacías, pero el odio que destilan casi podría palparse. La fortaleza aún tiene guardianes, y la defenderán cueste lo que cueste.

En la gran sala que hay al pie de las escaleras hay tres esqueletos que Mythallen ha dejado para custodiar a sus prisioneros (ver Encuentro 3). Atacarán a cualquier intruso sin dudar y lucharán hasta ser destruidos. Dado que los esqueletos están montando guardia al descubierto, y que el grupo no tiene forma alguna de acercarse sin ser detectado, ninguno de los bandos podrá coger por sorpresa al otro; determina la iniciativa del modo habitual al comienzo del encuentro.

ADVERSARIOS

Hay tres esqueletos, dos armados con lanzas y el tercero con un arco. Las características de estos monstruos figuran en la página 29 del CAPÍTULO 3: ADVERSARIOS.



3. LA MAZMORRA

ENCUENTRO DE EXPLORACIÓN

Cuando los esqueletos hayan sido eliminados, el grupo oirá voces procedentes del fondo de uno de los corredores que parten de la sala principal. Las voces piden socorro en idíomas humano y élfico. Los dalishanos encerrados en la mazmorra de Mythallen han oído el fragor del combate y albergan la esperanza de ser rescatados.

Pero antes de que los personajes puedan liberar a los elfos, deberán afrontar un desafío más: una trampa que la abominación ha instalado en el pasillo por si algún intruso llegaba tan lejos o uno de los prisioneros escapaba.

LA TRAMPA DE ESPADAS

Hay un fino cable extendido de un lado a otro del umbral que conduce a la mazmorra, más o menos a la altura del tobillo, cubierto de hollín y negro de humo para que apenas pueda verse en la oscuridad. El cable está conectado a una trampa situada sobre el umbral que en caso de activarse dejará caer una avalancha de espadas herrumbrosas y otros escombros recogidos de las ruinas. El primer personaje que atraviese el umbral activará la trampa y su contenido caerá sobre él. Las espadas y escombros infligen 3d6 puntos de daño a la infortunada víctima.

Haz una tirada secreta de PERCEPCIÓN (VER) por cada personaje a medida que declaren su intención de entrar en la mazmorra. El NO de esta tirada es 13 para el PJ que vaya primero, y 15 para todos los demás. Si algún jugador especifica que su personaje se mantiene alerta por si hay trampas, reduce su NO a 11. Todo PJ que supere la tirada de Percepción verá el cable extendido en el umbral antes de que nadie tropiece con él.

La naturaleza de la trampa puede determinarse consiguiendo una tirada de **DESTREZA (TRAMPAS)** contra un **NO DE 9**. Quien supere esta tirada sabrá que basta con pasar por encima del cable sin tocarlo para no activar la trampa. En caso de fallar, el personaje no sabrá con certeza qué ocurrirá a menos que lo intente. Se puede desactivar la trampa con otra tirada de **DESTREZA (TRAMPAS)**, esta vez contra un **NO DE 11**. Un fallo en esta tirada activa la trampa, de modo que lo más sensato es limitarse a pasar por encima del cable.

4. EL RESCATE DE LOS ELFOS

ENCUENTRO DE INTERPRETACIÓN

El corredor continúa más allá de la trampa hasta llegar a lo que queda del sótano de la fortaleza. En el extremo opuesto hay una pequeña cámara circular con un trazo arcano inscrito en el suelo. Sobre él reposaba el Eslabón de la Ira hasta que Eshara lo tomó, y si alguno de los PJ lo devuelve a su sitio emitirá un chisporroteo momentáneo de energía. Ésta es la primera señal de que el Eslabón no está del todo inactivo.

Las habitaciones que hay a un lado del corredor están vacías y en ruinas, tanto que resulta imposible deducir su función original. Al otro lado se encuentran las celdas de la fortaleza, a las que se ha vuelto a dar uso. En ellas están encerrados los restantes miembros del clan de Mythallen, principalmente mujeres y niños, pero también los varones que lograron resistirse a ser transformados en vengadores. Orellis, guardián del saber y anciano del clan, también se encuentra prisionero en una de las celdas, y es quien más experiencia tiene con las fuerzas desatadas por Harralan.

Los prisioneros elfos están agotados, sucios, hambrientos y asustados. Mythallen los ha mantenido con vida para demostrarlo a sí mismo que todo lo que hace es “por el bien de su pueblo”, y porque está convencido de que con el tiempo acabarán comprendiendo sus actos y respetándole a él y a su poder. Quizá aún conserve un ápice de decencia y compasión que le impida masacrar a los suyos, aunque no dudó en sacrificar a sus vengadores para perseguir a Eshara cuando escapó.

En un principio los dalishanos recelarán de los aventureros, pues no saben a qué han venido y desconfían de los forasteros en general, pero su situación es desesperada y Orellis intentará al menos granjearse su amistad. Si los dalishanos se enteran que los personajes han ayudado a Eshara y que aún vive, o si la elfa está con los aventureros, acogerán a los PJ con entusiasmo y los tratarán como amigos y aliados.

Orellis y los demás pueden informar a los personajes de lo que ha sucedido, pues conocen la mayoría de los detalles por los desvaríos del propio Mythallen. El anciano guardián del saber conoce la verdadera identidad de la abominación y está más o menos seguro de lo que ha provocado su transformación, pero ignora la historia de la fortaleza y tampoco sabe quién creó el Eslabón de la Ira.

Pero lo más importante es que los elfos advertirán a los personajes de que Mythallen y sus restantes engendros tenebrosos han abandonado las ruinas para cobrarse una “terrible venganza” por las afrentas cometidas por los humanos de Vintiver. Se marcharon horas antes de la llegada de los PJ, pero uno de los cazadores dalishanos, un elfo llamado Lirresh, afirma conocer una ruta de regreso a la aldea más directa que la tomada por la abominación y su numerosa hueste de vengadores, si es que el grupo está dispuesto a afrontar los peligros del bosque para llegar a tiempo.

Concede a los jugadores unos momentos para interrogar a los elfos y contarles todo lo que han visto y oído. Ésta es una ocasión idónea para que los jugadores interpreten a sus personajes y forjen nuevas amistades. También habrán de decidir qué van a hacer con los dalishanos; la mayoría están demasiado débiles para acompañar a los PJ de vuelta a Vintiver al paso que se verán forzados a mantener, y de todos modos tampoco serían de mucha ayuda una vez allí. Los pocos elfos capaces, aparte de Lirresh, preferirán quedarse con los suyos para despejar las ruinas y protegerlos de posibles peligros. Si alguno de los jugadores pronuncia un discurso especialmente alentador o convincente, podrá persuadir a otros dos cazadores elfos para que les acompañen a Vintiver en ayuda de los humanos. Eshara también irá con los aventureros, si es que les ha acompañado hasta la fortaleza.

RESOLUCIÓN DE LA TERCERA PARTE

Al final de la **Tercera parte** los PJ tienen información, pero también una sensación de apremio. Ya deberían saber con exactitud (por boca de los dalishanos rescatados) contra qué se enfrentan. También estarán al corriente de que la abominación de la cólera y su horda de vengadores se disponen a atacar la relativamente indefensa aldea; Vintiver será arrasada a menos que los aventureros consigan volver a tiempo y presten ayuda a sus habitantes antes de que sea demasiado tarde.



LA FORTALEZA OLVIDADA



CUARTA PARTE

HIJO DE LA VENGANZA

En la Cuarta parte, los personajes emprenden el regreso a Vintiver a toda velocidad con la esperanza de llegar a tiempo para enfrentarse a Mythallen y a sus fuerzas. Por el camino se toparán con algunos peligros, como otra criatura engendrada por las fuerzas tenebrosas que se desataron al fragmentarse el Eslabón de la Ira. Finalmente llegarán a Vintiver en plena batalla entre los engendros tenebrosos y los aldeanos humanos, justo a tiempo (con suerte) para equilibrarla a favor de estos últimos.

1. RED DE CORRUPCIÓN

ENCUENTRO DE COMBATE

Lirresh, el cazador dalishano, conduce al grupo desde la fortaleza olvidada, cruzando el barranco (donde no volverán a ser atacados por los cuervos sangrientos, ya sea porque fueran eliminados o porque ahora temen a los aventureros). El elfo atraviesa el corazón del bosque como una flecha, alejándose de los senderos transitados, mientras cae la noche (si es

que no lo ha hecho ya, dependiendo del tiempo que hayan tardado los personajes en llegar hasta este punto). El ocaso infunde cierto aire ominoso a los imponentes árboles, y el antiguo camino de adoquines resquebrajados apenas puede discernirse bajo la maleza y el musgo.

LA TELARAÑA

Al cabo de un breve tramo del recorrido, haz una tirada secreta de PERCEPCIÓN (VER) contra un NO DE 11 por cada personaje. Todo el que la falle quedará enmarañado en una telaraña tendida entre los árboles, casi invisible en la penumbra del bosque. Las hebras de esta telaraña son muy pegajosas, y quienes se enreden en ella serán incapaces de moverse a menos que consigan una tirada de FUERZA (FORTALEZA) contra un NO DE 13 para zafarse. Aunque todos los personajes eviten quedar atrapados en la telaraña, su presencia alertará a la dueña de la misma.

LA TEJEDORA

Una araña gigante, corrompida por el poder liberado por el Eslabón de la Ira, atacará a las presas que caigan en su trampa. La araña ha subsistido alimentándose de los animales del bosque, y está ansiosa por probar carne de humanoide. La criatura bajará correteando por las hebras de su telaraña y atacará a los personajes que no estén atrapados en su tela (ya se alimentará de los demás con tranquilidad). Los colmillos de la araña inyectan un veneno que puede paralizar a sus presas.

LA Maldición DALISHANA

La araña combatirá ferozmente, pero si su Salud cae por debajo de 15 intentará escabullirse entre las sombras del bosque para huir.

ADVERSARIO

Una araña gigante; sus características figuran en la página 27 del CAPÍTULO 3: ADVERSARIOS. Sin embargo, la influencia corruptora de Mythallen hace que la araña sea vulnerable a la magia del Eslabón de la Ira. Todo personaje que sostenga o lleve encima este artefacto podrá realizar proezas contra la araña por 1 PP menos de lo habitual. Si el personaje en cuestión efectúa una proeza de combate, su arma emitirá chispazos de energía arcana de un azul plateado, y la araña retrocederá asustada ante sus acometidas. Esto revelará a los jugadores un dato crucial, y es que el Eslabón es una suerte de arma que podrán utilizar contra Mythallen.

2. UN SENDERO PELIGROSO

ENCUENTRO DE EXPLORACIÓN

La araña corrompida no es la única amenaza que deberán arrostrar los aventureros en su viaje de regreso a Vintiver. El camino que han de seguir a través de la espesura está plagado de peligros, no sólo por el creciente influjo del demonio de la cólera y la corrupción liberada por el Eslabón de la Ira, sino también los riesgos naturales que entraña el terreno. Entre estos últimos se incluyen barrancos y terreno accidentado como fosos y hondonadas que no se ven en la oscuridad de la noche.



Puedes resolver los peligros de este viaje mediante un único encuentro. Pide a cada jugador que realice una tirada de PERCEPCIÓN contra un **NO DE 11**, utilizando concentraciones como BUSCAR, RASTREAR y VER según la naturaleza de los peligros. Un fallo en esta tirada causa 1d6 puntos de daño penetrante sustraído por heridas menores y otros percances.

Si prefieres prolongar este encuentro, puedes plantear un desafío más peligroso a los personajes, como una inesperada crecida en el vado de un río. Encontrarás ideas y detalles adicionales en la sección **Peligros del entorno** de la página 23.

3. LA BATALLA DE VINTIVER

ENCUENTRO DE COMBATE

Los PJ regresan a Vintiver justo cuando las fuerzas de Mythallen han iniciado el ataque. Lee en voz alta o parafrasea el texto siguiente:

Cuando llegáis a Vintiver, halláis el asentamiento sumido en el caos. Los aldeanos corren por las calles tratando de eludir los picados de varios cuervos sanguinarios. Entre las casas en llamas acechan vengadores en busca de presas. Muchos de los habitantes de la aldea ya han caído, pero aún no está todo perdido. Veis a Tarl, el guarda, defendiéndose junto a un grupo de tenaces aldeanos. La posada es otro núcleo de resistencia. En la plaza central divisáis una figura que sólo puede ser Mythallen. Lo que antaño fuese un elfo ahora no es más que un ser corrompido con largas y ensangrentadas zarpas.

Mythallen ha reunido una docena de vengadores y una banda de veinte cuervos sanguinarios para el asalto, y en su opinión deberían bastar para exterminar a los débiles humanos. Dada la cantidad de monstruos y las docenas de aldeanos que van de un lado para otro, resultaría tedioso llevar la cuenta del estado de todos y cada uno de los combatientes en esta batalla. Os llevaría toda la tarde y el ritmo de la partida se ralentizaría en exceso.

En vez de eso, cántrate en las acciones de los PJ y de Mythallen (ver página 61) e ilustra los demás enfrentamientos como un telón de fondo dinámico para la escena. Al fin y al cabo los aldeanos no son soldados entrenados, y su única esperanza radica en los PJ, que deberán derrotar a la abominación para liberar a los dalishanos de su influjo y vencer a sus huestes. La labor de los aldeanos será contener al resto de los engendros tanto tiempo como les sea posible para dar a los PJ una oportunidad de cumplir su cometido. Puedes describir la lucha desesperada de los aldeanos mientras los PJ van resolviendo sus acciones.

El combate principal debería involucrar a Mythallen y a los personajes. El truco está en calcular bien el ritmo del enfrentamiento para hacerlo memorable sin que llegue a ser demasiado fácil ni tampoco imposible. A continuación tienes algunas opciones que puedes tener presentes para conseguirlo.

Si Coalan sobrevivió a su anterior encuentro con los PJ (es decir, si los aventureros lo dejaron inconsciente en vez de matarlo), el herrero se hallará enzarzado en un cruento combate con el mismísimo Mythallen. La abominación lo derribará justo cuando lleguen los PJ, dejando al sanguinolento Coalan tendido en el campo de batalla. Aun así, puedes reducir la Salud de Mythallen en 10 puntos para reflejar los

daños que le ha infligido el herrero antes de caer derrotado. Cuando la abominación entable combate con los PJ, Coalan se estará muriendo. Si alguno de los personajes llega hasta él antes de que pasen 4 asaltos y consigue administrarle algún método de curación, podrá salvarle la vida.

Si los PJ llevan las de perder, Tarl Dale podría zafarse de los vengadores y acudir en su ayuda.

Por otro lado, si parece que los PJ van a despachar a Mythallen con demasiada facilidad, puedes complicarles un poco las cosas añadiendo uno o dos vengadores para ayudar a la abominación o haciendo que la bandada de cuervos sanguinarios realice una pasada a través de la plaza.

También puedes escenificar momentos de la batalla que supongan oportunidades adicionales para el heroísmo. Por ejemplo, una familia podría quedar atrapada en una casa en llamas. Quizá un niño pase corriendo a toda velocidad, perseguido por un cuervo sangriento. O un aldeano podría tratar de aprovechar la ocasión para saltar una vieja rencilla con un vecino, con la esperanza de que nadie se percate de ello en la confusión. Cada una de estas escenas plantea una decisión a los jugadores. ¿Intervendrán para salvar a los aldeanos, o se centrarán en derrotar a Mythallen? Si no lo hacen, asegúrate de anotar las consecuencias que tendrán sus decisiones.

La hermana Arda atenderá a los heridos durante el transcurso de la batalla, corriendo de aldeano en aldeano para tratar de salvar sus vidas. Si los PJ están heridos, también podrá ayudarles. Tiene Astucia 2 y posee el talento Quirurgía con rango Experto, por lo que puede realizar tiradas de curación con acciones menores y devolver tanta Salud como el doble de la suma del dado dragón y su Astucia.

EL PODER DEL ESLABÓN

Aun roto el artefacto, el portador del Eslabón de la Ira reduce en 1 PP el coste habitual de las proezas de combate que lleve a cabo contra Mythallen gracias al poder residual que todavía contiene la anterior prisión del demonio de la cólera. Informa al jugador en cuestión de este beneficio la primera vez que obtenga dobles en una tirada y genere puntos de Proeza. Esto dará a los personajes una ligera ventaja en su lucha contra la abominación. Es posible que ya estén familiarizados con este efecto si se activó durante su encuentro con la araña corrompida; en caso contrario, podrían descubrirlo ahora.

Si es un PNJ quien lleva el Eslabón (Eshara, por ejemplo), haz que dicho personaje se dé cuenta de su potencial y se lo arroje a uno de los PJ; podrías pedirle una tirada de DESTREZA (JUEGOS DE MANOS) contra un NO de 9 para ver si lo atrapa al vuelo. Si Mythallen descubre que uno de los héroes tiene en su poder el Eslabón de la Ira, le atacará tan pronto le sea posible.

LA CAÍDA DE MYTHALLEN

Cuando se asete el golpe definitivo que derrote a la abominación de la cólera, lee en voz alta o parafrasea lo siguiente:

Cuando la abominación cae, toda su hueste de engendros tenebrosos profiere un grito de dolor y derrota. Entonces, como si siguieran el sonido de tan espantoso alarido, unas fantasmagóricas siluetas emergen de sus bocas abiertas ondeando como una refugiente bruma en el aire de la noche.

Los espíritus se congregan sobre vuestras cabezas, formando una nube verdosa que se agita como si barruntase tormenta, y en ese momento brota de Mythallen un potente rayo de luz impía que perfora la nube con gran estruendo. Las siluetas neblinosas se dispersan con violencia y finalmente se disipan, dejando tras de sí una oscuridad y silencio repentinos que caen sobre el viñedo trocado en campo de batalla. Donde antes se alzaban los vengadores ahora veis a los elfos del clan dalishano; algunos están heridos o muertos, otros parecen simplemente aturdidos, como si no reconocieran su entorno. Y a vuestros pies, sobre la tierra, no yace el cuerpo de la abominación de la cólera, sino el cadáver de un cazador elfo, abatido por el mismo golpe que acabase con la vida de Mythallen. El demonio ha desaparecido, y con él la amenaza de los engendros tenebrosos.

RESOLUCIÓN DE LA CUARTA PARTE

El final de la Cuarta parte es también la conclusión de *La maldición dalishana*; con suerte, los PJ habrán triunfado sobre las fuerzas del mal y salvado Vintiver y a sus habitantes de una destrucción casi segura, por no mencionar el hermanamiento de elfos y humanos (al menos en este rincón del mundo). Cuando la batalla final haya concluido y los PJ hayan derrotado a Mythallen, pasa al Epílogo.

EPÍLOGO

Tras la batalla final contra las fuerzas de Mythallen y el enfrentamiento contra la abominación de la cólera, las aguas volverán a su cauce y podrás terminar de atar los cabos de la historia que quedan abiertos.

Los aldeanos ayudarán a los dalishanos supervivientes (aunque quizás necesiten algún estímulo por parte de individuos más honorables como el guarda Tarl, la sacerdotisa Arda o los propios PJ). Todos los engendros tenebrosos que se hayan quedado en la fortaleza son destruidos al mismo tiempo que la abominación que los creó, y los elfos que los PJ se vieron obligados a abandonar para volver a la aldea a tiempo encontrarán el camino de regreso a Vintiver (o se cruzarán con partidas de búsqueda en el bosque), pudiendo así reunirse con sus seres queridos, ya libres de la maldición.

El estado de la aldea dependerá de las acciones de los PJ. Si mataron a Coalan y sus compinches durante los primeros compases de la aventura, el ataque de Mythallen habrá causado daños mucho peores. Habrán muerto más aldeanos, y la mayoría de los edificios habrán sido pasto de las llamas. Pero si el herrero y sus hombres no murieron, habrán logrado tener la peor parte del envite de Mythallen hasta la llegada de los PJ, y por tanto la aldea estará en mejores condiciones. Se han producido bajas, pero podría haber sido mucho peor.

Los habitantes de Vintiver estarán muy agradecidos a los PJ por haber protegido su aldea, sobre todo si han minimizado las pérdidas tanto en vidas humanas como en daños materiales. Serán bien recibidos y mejor tratados cada vez que visiten la aldea. Los lugareños les prestarán toda la ayuda que necesiten para descansar y recuperarse, les ofrecerán comida y alojamiento gratuitos y pondrán a su disposición el equivalente a 50 monedas de plata en equipo y provisiones (es lo máximo que pueden permitirse). Esta compensación se reduce a 25 monedas de plata si los personajes mataron a Coalan.

Si Coalan ha sobrevivido, se sentirá muy arrepentido por su actitud hacia los PJ y se comprometerá a reparar sus armas y armaduras; quizás incluso se ofrezca a forjarles objetos nuevos si deciden quedarse una temporada en Vintiver. Si Coalan no ha sobrevivido a la batalla final (posiblemente haya muerto como un héroe defendiendo la aldea), entonces su aprendiz, Dorn Mullin, asumirá el cargo de herrero de la aldea y les propondrá la misma oferta.

Los dalishanos también darán gracias a los personajes por haberlos rescatado de las garras de la abominación, en especial si consiguieron liberar a la mayoría de los vengadores de la esclavitud sin llegar a matarlos. Como mínimo, los dalishanos declararán a los personajes miembros adoptivos de su clan y les proporcionarán símbolos que los designan como *whenallin*, "amigos de la raza". Si los aventureros lo desean, podrán continuar su viaje con los dalishanos como miembros de su caravana para gozar de su compañía hasta la siguiente aventura y disponer de una suerte de "cuartel general móvil". Aunque decidan no acompañarles, los personajes serán bienvenidos en todo momento para sentarse alrededor de la hoguera del campamento dalishano.

EXPLORANDO LAS RUINAS

Si los jugadores expresan interés, puedes prolongar este **Epílogo** permitiendo que sus personajes exploren las ruinas de la antigua fortaleza de Mythallen ahora que ya no está habitada por la abominación y sus engendros. Quizás contenga tesoros ocultos o indicios sobre la procedencia del Eslabón de la Ira y la amenaza que liberó al romperse. Desde luego, también podría haber más trampas y defensas construidas por los antiguos propietarios de la fortaleza, o por otros demonios liberados ahora que la magia residual de sus fundadores ya no perdura para proteger a los PJ.

Si los personajes deciden volver a las ruinas, otros engendros tenebrosos o criaturas corrompidas del bosque podrían haber aprovechado la ausencia de los vengadores para alojarse en ellas; los PJ se verían obligados a eliminar o expulsar a estos seres, y esto daría pie a una nueva aventura. También puedes diseñar niveles adicionales para las ruinas, ya sean zonas ocultas del subsuelo de la fortaleza u otras estructuras próximas que quedaron sepultadas bajo tierra con el paso del tiempo. Algunos encuentros adicionales podrían venir muy bien para los PJ que no hayan conseguido subir al nivel 2 tras completar la **Cuarta parte** de la aventura; así tendrían una oportunidad de ganar más PE y culminar *La maldición dalishana* con buenos resultados.

Los habitantes de Vintiver y los dalishanos acordarán destruir el "puente" que conduce al valle perdido; para ello empujarán el árbol caído al fondo del barranco, eliminando así el acceso más directo a las ruinas para evitar posibles tentaciones. Aun así, siempre cabe la posibilidad de que surja una nueva amenaza de las entrañas de la fortaleza olvidada, lo que constituye una razón de peso para que los personajes decidan regresar a Vintiver en el futuro.

VINTIVER

La aldea fereldena de Vintiver es el escenario de gran parte de esta aventura, y hace las veces de "cuartel general" para

los PJ y de objetivo que deberán proteger de los engendros tenebrosos. También puedes dictaminar que los PJ sean aspirantes a aventureros oriundos de la propia aldea, en cuyo caso su vínculo con la misma (y con él su motivación para defenderla de todo mal) será aún más estrecho.

SITUACIÓN Y TRAZADO

Vintiver se halla en la zona suroriental de Ferelden, en las colinas Southron, un paraje repleto de cerros y altozanos ideales para sembrar el principal cultivo de la aldea, uvas. El asentamiento reposa en un valle de poca profundidad, al abrigo de las colinas circundantes que le otorgan un abundante suministro de agua y cierta protección contra las inclemencias del tiempo.

La aldea está formada por unas dos docenas de granjas, cada una con su propio huerto en el que los lugareños cultivan sus alimentos. Los viñedos se extienden hacia la parte superior de las estribaciones de las colinas, en la periferia de la aldea, donde hay varias granjas aisladas que también forman parte de Vintiver (aunque algunas se encuentran a más de un kilómetro del centro de la aldea). Una de ellas es la granja de los Fuldor, que los personajes visitarán al comienzo de la aventura.

Además de las granjas familiares, estos son los edificios más destacados de Vintiver.

1 EL TEMPLO

Vintiver dispone de un pequeño templo de la Capilla para atender las necesidades espirituales de los lugareños. Se trata de un edificio de planta alargada con ventanales altos y estrechos, provistos de postigos que normalmente se dejan abiertos cuando hace buen tiempo para que entre la luz y el aire. Ante el altar que hay en el extremo opuesto de la sala principal hay varias filas de bancos para que la congregación se siente durante las ceremonias, y al fondo está la celda de la sacerdotisa. El templo de Vintiver no es especialmente sumptuoso (aunque su altar está decorado con un rico mantel), y los feligreses son tan humildes y devotos como la hermana Arda, la sacerdotisa.

2 LA BODEGA

La principal exportación de Vintiver es el vino elaborado con las uvas de sus viñedos. Toda la aldea trabaja triturando las uvas en grandes cubas de madera, exprimiendo y almacenando su jugo para fermentarlo y elaborar vino, que a su vez se embotella y se deja añejar; posteriormente se vende a mercaderes de licores que lo llevan al resto de Ferelden e incluso más allá de sus fronteras.

Como es obvio, la bodega de la aldea está más activa durante la temporada de cosecha, cuando los aldeanos se reúnen para llevar a cabo los preparativos de la añada. Durante el resto del año la atienden los vinicultores más competentes, que supervisan la crianza en toneles, y sus jóvenes aprendices, que se encargan de tareas de limpieza y mantenimiento. La sala principal de la bodega también se utiliza para otros eventos de la aldea cuando el templo o la casa consistorial carecen de espacio suficiente; de hecho, a veces se celebran aquí las reuniones más importantes.

3. LA POSADA EL PARRAL

En Vintiver hay una pequeña posada cuya función principal es cubrir las necesidades de comerciantes y mercaderes ambulantes, aunque también dobla como taberna y lugar de encuentro para los lugareños. Es una construcción de dos pisos de argamasa y vigas de madera, con pesadas contraventanas de madera oscura y marcos repletos de macetas con flores de llamativos colores (al menos en primavera y verano). Sobre la puerta de entrada pende un cartel de madera con un dibujo pintado y tallado que representa un racimo de uvas moradas rodeado por una maraña de hojas y parras. Por el lado interior cuelga una campanita que tintinea cada vez que se abre la puerta para que el posadero sepa cuándo entran o salen sus clientes.

Los propietarios de El Parral son Harran y Kesla Mullin. Fue inaugurada por Ulten, el padre de Kesla, y ésta la heredó al ser su primogénita. La madre de Kesla, Torra, aún trabaja en la cocina de la posada con brío y lozanía pese a sus sesenta y tantos años, y de hecho sigue totalmente involucrada en los asuntos de su hija (en todos los aspectos). Harran y Kesla tienen cinco hijos: Finella (16), Dagmar (14), Amina (12) y Elfrida (10) trabajan en la posada en mayor o menor medida, mientras que su primogénito Dorn, de 18 años, es el aprendiz de Coalan el herrero.

4. LA HERRERÍA

La herrería del maestro Coalan está situada junto al establo de la aldea, donde ejerce la mayor parte de su trabajo herrando caballos y reparando aperos de labranza para los aldeanos. El local del herrero contiene una fragua, un yunque y diversas herramientas del oficio, además de un pequeño surtido de chatarra, crisoles, moldes y cosas similares. El fuego de la fragua siempre arde cuando el herrero está trabajando; de ello se encarga su aprendiz Dorn Mullin.

5. EL ESTABLO

El establo de la aldea proporciona refugio a los caballos de tiro y labranza de los aldeanos, además de a sus propias pertenencias, y se utiliza sobre todo para cobijar a los animales de monta y de carga que traen consigo los mercaderes y demás viajeros que se hospedan en la aldea. El establo también dispone de un pajar de gran tamaño en el que se guardan fardos de heno y arreos de todo tipo.

HISTORIA Y TRADICIONES

Vintiver fue fundada hace décadas en la frontera de Ferelden para aprovechar el fértil suelo de las colinas, un entorno ideal para el cultivo de uvas. La aldea tiene una historia sin apenas incidentes de consideración, dado su aislamiento del



crimen que tanto impera en las ciudades más pobladas, de guerras y de conflictos fronterizos. Su única preocupación han sido los ocasionales estragos de criaturas surgidas del corazón del bosque de Brecilia, pero aun así los habitantes de Vintiver suelen mantenerse apartados de la espesura, y sus moradores casi nunca se aventuran por las inmediaciones de la aldea.

Como ocurre en muchas otras comunidades rurales, en Vintiver la vida gira en torno a las temporadas de cosecha, especialmente la vendimia; todos los aldeanos trabajan en los viñedos además de cultivar sus propios huertos y sembrados. El trabajo más pesado se realiza durante la temporada de siembra en primavera y en la recolección de otoño, tras la cual se pisán las uvas y se preparan los vinos para que fermenten durante el resto del otoño y todo el invierno.

De ahí que la mayor de todas las celebraciones de Vintiver conmemore la vendimia de otoño en un acto mediante el cual se dan gracias por un año próspero de buena cosecha y se ruegan bendiciones para los campos que yacerán en barbecho hasta la primavera. En esta ocasión tan señalada se celebran numerosos banquetes y se ensalza la producción vinícola de la aldea, pero también es un buen momento para el comercio, pues muchos mercaderes de vinos acuden para adquirir botellas de añadas anteriores, y también se congregan en Vintiver chatarreros y buhomeros de las zonas circundantes para vender sus productos. La visita de la caravana ambulante de elfos dalishanos en el último festival de la vendimia es el detonante que da lugar a los eventos de esta aventura y suscita los problemas que debe afrontar Vintiver durante el transcurso de *La maldición dalishana*.

PNJ

Este apéndice contiene las características de juego y descripciones de los PNJ que aparecen en *La maldición dálisiana*. Los valores de los personajes que no tienen probabilidades de entrar en combate se presentan en un formato abreviado.

ALDEANOS FURIOSOS

TURBA ENFURECIDA

Si bien la mayoría de los habitantes de Vintiver son gente pacífica, hay entre ellos suficientes exaltados para que Coalan pueda reunir una turba de linchamiento. Sin embargo, este mismo talante belicoso resultará de gran utilidad cuando Mythallen ataque la aldea.

ALDEANO FURIOSO

ATRIBUTOS (CONCENTRACIONES)

ASTUCIA	0
COMUNICACIÓN (MANEJO DE ANIMALES, NEGOCIACIÓN)	0
CONSTITUCIÓN (VIGOR)	1
DESTREZA	2
FUERZA	1
MAGIA	0
PERCEPCIÓN (VER)	1
VOLUNTAD	0

VALORES DE COMBATE

VELOCIDAD	SALUD	DEFENSA	ARMADURA
12	11	12	0
ATAQUES			
ARMA	ATAQUE	DAÑO	
GARROTE	+2	1D6+1	
PUÑO	+2	1D3+1	

APTITUDES

PROEZAS PREDILECTAS: Derribo y Hostigar.

GRUPOS DE ARMAS: Bastones, Pelea.

EQUIPO

GARROTE.

COALAN

HERRERO

Coalan lleva toda su vida en Vintiver. Aprendió el oficio de herrero en la aldea, heredó la herrería y la fragua, y desde entonces se le ha considerado como un miembro decente y honrado de la comunidad. Coalan siempre ha sido un poco solitario; de joven era bastante retraído a causa de su gran envergadura, y ya de adulto se dedica en cuerpo y alma a su trabajo hasta tal punto que apenas le sobra tiempo para nin-

guna forma de diversión o entretenimiento (a las que suele tachar de "bobadas"). Es un hombre serio con responsabilidades serias.

Por desgracia, el maestro Coalan tiene también muy mal carácter. La mayor parte del tiempo lo mantiene bajo control, pero éste es uno de los motivos por los que no suele hacer amigos ni relacionarse con otras personas. Dorn Mullin, el aprendiz adolescente de Coalan, padece los peores efectos del temperamento de su maestro, pero incluso él considera que Coalan es más refunfuñón que violento. Los recientes acontecimientos han contribuido a empeorar el mal genio del herrero. Después de todo, en la aldea no había ningún problema hasta que esos condenados orejas de punta llegaron para unirse al festival. Cuando se fueron todo volvió a la normalidad, ¿y ahora quieren que alguien les ayude? ¡Seguro que es un truco de esos elfos! Tiene que serlo.

Al maestro Coalan le gusta pensar que está al tanto de todo y que siempre sabe cuál es el mejor modo de solucionar un problema, pero no es el tipo de persona al que los demás escuchan. No, los aldeanos prefieren la serenidad de la hermana Arda o la discreta autoridad del guarda Tarl, o incluso los consejos maternales de Kesla Mullin, antes que afrontar la cruda realidad de lo que debe hacerse. Pues bien, Coalan no teme ensuciarse las manos y es bien consciente de que algunas cosas sólo pueden arreglarse por la fuerza.

COALAN

ATRIBUTOS (CONCENTRACIONES)

ASTUCIA	0
COMUNICACIÓN (LIDERAZGO)	1
CONSTITUCIÓN (BEBER ALCOHOL)	2
DESTREZA (PELEA)	1
FUERZA (ARMAS CONTUNDENTES, FORTALEZA, INTIMIDACIÓN)	3
MAGIA	0
PERCEPCIÓN	0
VOLUNTAD (CORAJE, MORAL)	1

VALORES DE COMBATE

VELOCIDAD	SALUD	DEFENSA	ARMADURA
11	25	11	3
ATAQUES			
ARMA	ATAQUE	DAÑO	
MAZO	+5	1D6+6	
PUÑO	+3	1D6+3	

APTITUDES

PROEZAS PREDILECTAS: Golpe doble y Golpe poderoso.

TALENTOS: Combate sin armas (Aprendiz), Entrenamiento con armaduras (Aprendiz).

GRUPOS DE ARMAS: Armas contundentes, Pelea.

EQUIPO

MAZO, ARMADURA DE CUERO LIGERA.



ESHARA

DALISHANA SUPERVIVIENTE

Eshara es una joven elfa avispa e inteligente que también demuestra arrojo y determinación al hacer suya la responsabilidad de ayudar a su gente. Logró escapar de las garras de la abominación y de sus esbirros llevándose consigo el Eslabón de la Ira roto, y halló el camino de regreso a Vintiver pese a los peligros del bosque y a las heridas que sustrajo en el proceso. Está dispuesta a confiar en unos desconocidos y a acompañarlos de vuelta a la peligrosa guarida de Mythallen con tal de socorrer a sus compañeros dalishanos y poner fin a la amenaza que se cierne sobre la aldea humana.



Eshara está formándose como guardiana del saber y es una devota de los dioses élficos, como muestran sus tatuajes faciales. Se enorgullece de su patrimonio cultural y de su gente, pero no deja que este orgullo la ciegue. Si encuentra forasteros dispuestos a ayudarla (como por ejemplo los PJ), accederá gustosa y les prestará su asistencia a cambio.

ESHARA

PÍCARA DE NIVEL 2

ATRIBUTOS (CONCENTRACIONES)

ASTUCIA (SABER CULTURAL)	2
COMUNICACIÓN	1
CONSTITUCIÓN	1
DESTREZA (HOJAS LIGERAS)	2
FUERZA	1
MAGIA	0
PERCEPCIÓN	3
VOLUNTAD (CORAJE)	2

VALORES DE COMBATE

VELOCIDAD	SALUD	DEFENSA	ARMADURA
14	34	12	3

ATAQUES

ARMA	ATAQUE	DAÑO
DAGA	+4	1D6+2

APTITUDES

ARMADURA DE PÍCARO: Eshara ignora por completo la penalización por armadura de las armaduras de cuero.

BONIFICACIÓN A PROEZAS: Eshara puede llevar a cabo la proeza Atravesar armadura por 1 PP en vez de los 2 habituales.

PUÑALADA: Aptitud de pícaro de nivel 1.

PROEZAS PREDILECTAS: Atravesar armadura y Hostigar.

TALENTOS: Exploración (Aprendiz).

GRUPOS DE ARMAS: Arcos, Bastones, Hojas ligeras, Pelea.

EQUIPO

DAGA, ARMADURA DE CUERO LIGERA.

Siquieres introducir un componente romántico en la aventura, Eshara podría sentirse inexplicablemente atraída por uno de sus rescatadores. Es muy probable que intente negar cualquier sentimiento romántico hacia un personaje ajeno a su propia raza, al menos en un principio, pero podría llegar a admitirlo o incluso consumarlo habida cuenta del peligro al que todos se enfrentan en esta aventura. Si no se trata de un PJ, Eshara podría enamorarse del valeroso y humilde guarda Tarl, lo que le daría un motivo para quedarse en Vintiver (si necesitaras uno) ya sea durante la aventura o una vez finalizada ésta.

HARAN Y KESLA MULLIN

POSADEROS

Los Mullin son gente honrada con una actitud de "vive y deja vivir"; creen en el trabajo abnegado, la hospitalidad y el cuidado de la familia y los vecinos. Están muy preocupados por los recientes sucesos y lloran la pérdida de algunos amigos. Kesla en concreto no dejará que sus hijos se alejen demasiado de su casa hasta que la situación vuelva a la normalidad.



Lo más seguro es que las características de juego de los Mullin no sean importantes para la aventura. Si fuera necesario realizar alguna tirada por ellos, puedes asumir que sus atributos son de nivel medio y que únicamente poseen concentraciones relacionadas con el cuidado y manutención de la posada, la hostelería y, en el caso de Haran, la carpintería.

HARAN MULLIN

ATRIBUTOS (CONCENTRACIONES)

ASTUCIA	0
COMUNICACIÓN (MANEJO DE ANIMALES, NEGOCIACIÓN)	1
CONSTITUCIÓN (BEBER ALCOHOL)	2
DESTREZA	1
FUERZA	2
MAGIA	0
PERCEPCIÓN (Oír)	1
VOLUNTAD	1

KESLA MULLIN

ATRIBUTOS (CONCENTRACIONES)

ASTUCIA (SABER CULTURAL, TASACIÓN)	1
COMUNICACIÓN (NEGOCIACIÓN, PERSUASIÓN)	2
CONSTITUCIÓN	1
DESTREZA	2
FUERZA	0
MAGIA	0
PERCEPCIÓN (VER)	2
VOLUNTAD	1

HERMANA ARDA

SACERDOTISA DE LA CAPILLA

La hermana Arda es una sierva fiel de la Capilla y seguidora de su doctrina. Tras criarse y formarse como sacerdotisa en Denerim, decidió emigrar a las tierras fronterizas hace unos dieciocho años para ejercer como guía espiritual de aquellos que lo necesitaran, pues creyó que podría hacer más bien allí que en los grandes templos de la capital. Ayudó a erigir el templo de Vintiver, tanto en sentido figurado como con sus propias manos. Pese a que algunos de los aldeanos la consideran una “recién llegada”, la hermana Arda es un miembro conocido y apreciado de la comunidad.



Si ha encajado tan bien se debe en parte a su educación cosmopolita y a su disposición para admitir que el Canto en la aldea podría requerir palabras o compases ligeramente distintos a los que presenta en la sede del poder de la Capilla; lo importante es que la melodía siga siendo la misma. No es partidaria de obedecer ciegamente los dogmas de fe, y suele hacer la vista gorda educadamente ante las supersticiones y costumbres locales que se remontan a la era de las tribus. Después de todo, los habitantes de Vintiver son gente honrada, trabajadora y devota. En su opinión necesitan orientación espiritual para que sus vidas sean más plenas, no más difíciles.

La hermana Arda está muy preocupada por los recientes acontecimientos. En todos los años que lleva viviendo en Vintiver nunca se había tenido que enfrentar a un mal tan manifiesto. Ahora teme que las fuerzas de la corrupción estén acechando a las almas que le han sido confiadas, y no sabe si posee el valor necesario para cantar con voz firme ante un peligro de muerte, para ser la luz que ilumine el camino de su rebaño. Siente una sincera gratitud hacia los PJ por su ayuda, aunque todavía exhibe un ápice de la desconfianza hacia los practicantes de magia que le ha inculcado la Capilla (sobre todo habida cuenta de las circunstancias). Aun así, hará cuanto esté en su mano para ayudar a los PJ y centrar la atención de los aldeanos en la verdadera amenaza que pende sobre ellos.

HERMANA ARDA

ATRIBUTOS (CONCENTRACIONES)

ASTUCIA (CURACIÓN, SABER CULTURAL, SABER HISTÓRICO, SABER RELIGIOSO)	2
--	---

COMUNICACIÓN (PERSUASIÓN)	3
---------------------------	---

CONSTITUCIÓN	0
--------------	---

DESTREZA	1
----------	---

FUERZA	1
--------	---

MAGIA	0
-------	---

PERCEPCIÓN (EMPATÍA)	2
----------------------	---

VOLUNTAD (DISCIPLINA, FE)	3
---------------------------	---

ORELLIS

GUARDIÁN DEL SABER DALISHANO

Orellis es un anciano elfo de cabellos plateados en cuyo rostro comienzan a asomar las primeras arrugas y líneas que en los humanos constituyen los primeros indicios de la edad madura. En realidad Orellis es el miembro más viejo de su grupo y hace muchos años que ejerce como guardián del saber. Su campo de especialidad son las historias, leyendas y cultos élficos, pero también atiende las necesidades espirituales de los suyos. Orellis puede hablar a los PJ del demonio de la cólera y la naturaleza de la abominación que se hace llamar Mythallen. El guardián del saber no siente demasiada simpatía por los humanos ni confía en ellos más de lo necesario, pero trabará amistad con los PJ si le demuestran ser aliados de los dálishanos, y alegrará a sus compañeros a que hagan lo mismo.

ORELLIS

ATRIBUTOS (CONCENTRACIONES)

ASTUCIA (NAVEGACIÓN, SABER CULTURAL, SABER DE LA NATURALEZA, SABER HISTÓRICO, SABER RELIGIOSO)	5
COMUNICACIÓN (LIDERAZGO)	3
CONSTITUCIÓN	0
DESTREZA (ARCOS)	2
FUERZA	0
MAGIA	2
PERCEPCIÓN (VER)	2
VOLUNTAD (DISCIPLINA)	3

TARL DALE

HOMBRE LIBRE DE FERELDEN.

GUARDA DE LA ALDEA

Tarl Dale, el guarda de Vintiver, es la autoridad legal de la aldea y también representa la voluntad del bann local. El maestro Tarl, como suelen dirigirse a él los aldeanos, fue soldado en el ejército del bann (y muy bueno, según se cuenta). Se retiró hace varios años y descubrió las virtudes de la vida rural en la frontera. Le gustan la serenidad y las buenas gentes de Vintiver, y jamás imaginó tener que enfrentarse a problemas como los presentes.



El guarda es un hombre bastante alto, aún en forma pese a sus más de cincuenta años; tiene una larga cabellera morena que ya empieza a encanecer, y un color similar en su corta barba. Sin embargo, sus ojos claros aún conservan una mirada penetrante, y las arrugas que hay en torno a ellos indican que sonríe con facilidad (aunque últimamente no ha tenido muchos motivos para hacerlo). Es prácticamente el único hombre de Vintiver que suele llevar una espada al cinto (de hecho, casi nadie tiene espadas), y en los tiempos que corren acostumbra a llevar también puesta su vieja armadura, por si acaso.

La principal obligación de Tarl es proteger Vintiver. No sabe mucho de magia, maldiciones y cosas así, pero ha combatido horrores que helarían la sangre de cualquiera, y es consciente de la presencia del mal en el mundo. No tiene nada en contra de los dalishanos y sabe bien que no fueron ellos quienes provocaron el incidente del festival. Le cuesta mucho creer que lo ocurrido se deba a una maldición, pero cosas más raras ha visto en sus tiempos mozos.

TARL DALE

GUERRERO DE NIVEL 4

ATRIBUTOS (CONCENTRACIONES)			
ASTUCIA (SABER MILITAR)	1		
COMUNICACIÓN (LIDERAZGO)	2		
CONSTITUCIÓN (NADAR)	4		
DESTREZA (MONTAR)	1		
FUERZA	3		
MAGIA	0		
PERCEPCIÓN	1		
VOLUNTAD (CORAJE)	1		
VALORES DE COMBATE			
VELOCIDAD	SALUD	DEFENSA	ARMADURA
9	52	11	5
ATAQUES			
ARMA	ATAQUE	DAÑO	
DAGA	+1	1D6+4	
ESPADA LARGA	+3	2D6+3	
APTITUDES			
BONIFICACIÓN A PROEZAS: Tarl puede llevar a cabo la proeza Golpe doble por 3 PP en vez de los 4 habituales.			
PROEZAS PREDILECTAS: Golpe doble y Golpe poderoso.			
TALENTOS: Combate con arma y escudo (Aprendiz), Combate con un arma (Experto), Entrenamiento con armaduras (Aprendiz).			
GRUPOS DE ARMAS: Bastones, Hojas ligeras, Hojas pesadas, Lanzas y Pelea.			
EQUIPO			
ARMADURA DE MALLA LIGERA, ESPADA LARGA, DAGA.			

MYTHALLEN

ABOMINACIÓN DE LA CÓLERA

La humillación sufrida en la aldea humana de Vintiver fue la gota que colmó el vaso del orgullo de Harralan. ¡Cómo osaron hablarle así esos vulgares efímeros! ¡Y por si eso fuera poco, sus propios ancianos le reprimieron su conducta! El cazador rumió su indignación mientras el clan abandonaba la insignificante aldea y proseguía su camino. Se le encomendaron tareas de reco-



nocimiento en solitario con objeto de darle una ocasión para reflexionar, pero cuanto más pensaba el cazador en la afrenta sufrida, más se avivaba su cólera.

Por todo aquello, su mente y su espíritu quedaron vulnerables al influjo del demonio aprisionado dentro del místico Eslabón de la Ira. Atraído por aquel canto de sirena que se aferraba con fuerza a la furia de Harralan, el cazador encontró el valle perdido en el que se hallaban las ruinas de la fortaleza, eludió sus defensas y se apoderó del Eslabón. Toda su ira y su odio se derramaron sobre él y le fueron devueltos mil veces más fuertes. El Eslabón reventó y Harralan el cazador elfo dejó de existir.

Transformado por el poder del demonio de la cólera, el elfo dalishano se convirtió en Mythallen, que en idioma élfico significa "hijo de la venganza". Sentía cómo el poder retumbaba en cada fibra de su ser, poder para cobrarse venganza de quienes se habían mofado de él, de aquellos que se habían atrevido a humillar a los suyos. Pero no se detuvo ahí; supo que aquel poder le permitiría guiar a su clan, a sus compañeros, por un camino diferente.

Mythallen es una criatura que sólo siente rabia, odio y una sed insaciable de venganza. Puede que le preocupe el futuro de su pueblo y lamente las injusticias que han sufrido, pero no tiene la más mínima noción de simpatía, compasión, perdón ni liderazgo. En vez de eso se limita a esclavizar a otros, sometiéndolos a su yugo para usarlos como instrumentos de su venganza, transformándolos en poco más que armas, meras extensiones de su voluntad. Harralan está irremediablemente perdido; lo poco que quedaba de él ha sido consumido por las llamas de su odio y la influencia del demonio.

MYTHALLEN ABOMINACIÓN DE LA CÓLERA

ATRIBUTOS (CONCENTRACIONES)			
ASTUCIA	2		
COMUNICACIÓN	2		
CONSTITUCIÓN (VIGOR)	3		
DESTREZA (SIGILO, TRAMPAS)	3		
FUERZA (GARRAS, INTIMIDACIÓN)	3		
MAGIA	2		
PERCEPCIÓN (VER)	1		
VOLUNTAD (MORAL)	4		
VALORES DE COMBATE			
VELOCIDAD	SALUD	DEFENSA	ARMADURA
15	60	13	5
ATAQUES			
ARMA	ATAQUE	DAÑO	
GARRAS	+5	2D6+3	
APTITUDES			
ABOMINACIÓN: El cuerpo transformado de Mythallen le otorga un valor de armadura de 5 puntos.			
EL FUEGO DEL ODIOS: Mythallen puede lanzar una llamada especial de 2 PP. Todo el que se encuentre a 2 metros o menos de la abominación sufre 1d6 puntos de daño penetrante.			
PROEZAS PREDILECTAS: Ataque relámpago y Golpe poderoso.			

MONSTRUOS

Este apéndice contiene las características de las criaturas que aparecen exclusivamente en esta aventura. Las demás descripciones necesarias para dirigir *La maldición dalishana* se encuentran en el CAPÍTULO 3: ADVERSARIOS.

CUERVOS SANGRIENTOS

Infectados por los engendros tenebrosos, estas negras aves de carroña han desarrollado un apetito por la sangre de los seres vivos además de una naturaleza y astucia salvajes. Los cuervos sangrientos son más grandes que sus contrapartidas ordinarias; sus negras plumas presentan una oscura tonalidad carmesí y sus ojos son de un rojo intenso y brillante. Poseen picos afilados y colas de reptil recubiertas de pequeñas púas. Los cuervos sangrientos suelen atacar en bandadas, arrojándose contra los ojos y rostros de sus víctimas o contra cualquier otra parte corporal que esté desprotegida o sea vulnerable. Si actúan en grupo pueden derribar y devorar a criaturas mucho mayores.

VENGADOR

La ira de Mythallen es como el fuego; puede prender en otras criaturas y consumirlas hasta transformarlas en extensiones de su impía voluntad, propagándola como las chispas de una hoguera. Un vengador es una criatura humanoide nor-

CUERVO SANGRIENTO	ENGENDRO TENEBROSO DE LA GULA		
ATRIBUTOS (CONCENTRACIONES)			
ASTUCIA	-2		
COMUNICACIÓN	0		
CONSTITUCIÓN (VIGOR)	-2		
DESTREZA (MORDISCO, SIGILO)	3		
FUERZA (INTIMIDACIÓN)	-1		
MAGIA	-2		
PERCEPCIÓN (OLFATO)	2		
VOLUNTAD	0		
VALORES DE COMBATE			
VELOCIDAD	SALUD	DEFENSA	ARMADURA
5 (20 VOLANDO)	10	13	0
ATAQUES			
ARMA	ATAQUE	DAÑO	
MORDISCO	+5	1D6-1	
APTITUDES			
ATACAR A LOS OJOS: Por 2 PP, un cuervo sangriento puede desgarrar o picotear los ojos o cualquier otra zona vulnerable de su presa. El objetivo sufre una penalización de -1 a todas sus tiradas hasta el final de su próximo turno.			
CHUPAR LA SANGRE: Por 3 PP, un cuervo sangriento puede atacar y aferrarse a su presa para drenar su sangre. El daño infligido por el ataque del cuervo sangriento ignora la armadura.			
PROEZAS PREDILECTAS: Atacar a los ojos, Chupar la sangre y Golpe poderoso.			

mal poseída y alterada por Mythallen hasta convertirse en un instrumento de muerte y destrucción.

Los vengadores tienen una carne dura y correosa, de un enfermizo color grisáceo, tensada y apretada sobre sus huesos. Sus labios están contraídos en una parodia de sonrisa; sus uñas y dientes son largos y afilados como los de un depredador. Sus ojos se han convertido en negros pozos vacíos donde danzan retazos de tintes escarlatas, y con ellos pueden ver en la oscuridad más absoluta, aunque son muy sensibles a la luz del día. Normalmente visten la misma ropa que llevaban cuando sufrieron la transformación, reducida a harapos andrajosos, aunque también pueden ir ataviados con la indumentaria que su creador y amo estime conveniente.

Los vengadores poseen cierta inteligencia (más bien una astucia animal) y aún conservan la capacidad de hablar, aunque no suelen proferir más que gruñidos y chillidos animales. Por lo demás no son más que simples extensiones de la voluntad de su amo, y como tales son incapaces de desobedecerle o traicionarle.

Si un vengador tiene ocasión de atacar, lo hará de forma brutal, golpeando con las garras y mordiendo a los objetivos que se les acerquen demasiado. Luchan sin tener en cuenta su propia seguridad. Cuando un vengador muere, recupera su forma original, la que tenía antes de ser corrompido, para sorpresa y espanto de quien haya acabado con su vida.

VENGADOR

ENGENDRO TENEBROSO DE LA CÓLERA

ATRIBUTOS (CONCENTRACIONES)			
ASTUCIA	0		
COMUNICACIÓN	0		
CONSTITUCIÓN (VIGOR)	2		
DESTREZA (SIGILO)	2		
FUERZA (GARRAS, INTIMIDACIÓN)	3		
MAGIA	1		
PERCEPCIÓN (OLFATO)	2		
VOLUNTAD (MORAL)	1		
VALORES DE COMBATE			
VELOCIDAD	SALUD	DEFENSA	ARMADURA
14	20	12	3
ATAQUES			
ARMA	ATAQUE	DAÑO	
GARRAS	+5	1D6+6	
MORDISCO	+2	1D6+3	
APTITUDES			

DENTELLADA: Si un vengador utiliza con éxito un ataque de Garras, puede realizar otro ataque de Dentellada inmediatamente después como una proeza especial 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.

INFRAVISIÓN: Los vengadores pueden ver en la oscuridad como si fuera de día. No obstante, esto hace que sus ojos sean muy sensibles a la luz. Si se encuentra a plena luz del día o ante una fuente de luz intensa, un vengador sufre una penalización de -1 a la Percepción y a todas sus tiradas de ataque.

PROEZAS PREDILECTAS: Ataque relámpago y Golpe poderoso.

¿Cuál es la naturaleza del peligro?	23
¿Cuáles son las consecuencias del fracaso?	17
¿Cuánto dura?.....	24
¿Cuánto hay en juego?	17
¿Cuánto tiempo se tarda en realizar la tarea?	17
¿Puede evitarse?.....	23
¿Qué atributos y concentraciones se usan?	17
¿Qué riesgo entraña?	23
¿Tiene algún efecto especial?	24

A

Abogado de las reglas, El	10
Abominación de la cólera	61
Acciones mayores	23
Acciones menores	22
Acechador chasind.....	26
Actor del método, El	10
Adalides de la esperanza	13
Adversarios.....	25, 44, 47, 49, 50, 51, 54
Agregado, El	10
Aldeanos furiosos	58
Anillo de protección	40
Apéndice 1	58
Apéndice 2	62
Aplicar las reglas	1, 2
Araña gigante	27
Ataque de los vengadores, El	49

B

Bandido fereldeno	27
Batalla de Vintiver, La.....	54
Benévolo	8
Bienvenidos a Ferelden.....	41
Bodega, La.....	56
Botas de forajido.....	40
Bronto	28

C

Cadáver colérico.....	30
Cadáver devorador	30
Cadáveres poseídos	28
Caída de Mythallen, La.....	55
Cálculo de recompensas en PE	37

Campamento dalishano, El	49
Capa de seda de araña	40
Categorías de peligro.....	24
Categorías de tesoro	39
Cazadoravarita	30, 31
Céntrate en los PJ	15
Coalan	58
Collar de la doncella	40
Combatientes voladores	22
Cómo implicar a los PJ	42
Cómo usar las reglas	16
Concentraciones de los adversarios	26
Conflictos de suposiciones	11
Conoce a tu grupo	9
Consejos para el DJ	15
Consulta a los jugadores	13
Controlador	8
Corrompidos	31

Cosas que debes recordar sobre las tiradas de atributo	18
Cosas que debes recordar sobre los peligros	24
Cota de firmeza	40
Crear aventuras	1, 3
Cuervos sangrientos	62
Cumplir objetivos	39

D

Da forma a la campaña	14
Dalishana superviviente	59
Definir el reto	3
Derrota y captura	50
Desafía a los jugadores	15
Describelo todo	15
Diario de campaña	7
Dificultad de tiradas básicas	18
Dirigir partidas	2, 5
Dominar las tiradas de atributo	16
Dracónido	32

E

Ejemplos de peligros	24
Elegir un sitio para jugar	5
El Mal se oculta tras una sonrisa	113
En el bosque	48
Encuentros	4
Engendro tenebroso	33
Entorno de juego, El	5
Epílogo	55
Epílogo, El	5
Esbozo un final	14
Esbozar la trama	3
Eshara	59
Eslabón de la Ira, El	46
Espada de la víbora	40
Esqueleto	28, 29
Esqueleto colmilludo	29
Establo, El	57
Estilos de juego	7
Estilos del DJ	8
Experiencia adicional	38
Explorando las ruinas	56

F

Fantaría oscura	12
Fortaleza olvidada, La	50

G

Genlock	33
Gestión de información	6
Gran final, El	4
Granja de los Ful dor, La	44
Guarda de la aldea	60
Guardián del saber dalishano	60
Guardianes muertos	51

H

Haran Mullin	59
Hermana Arda	60
Herrería, La	57
Herrero	58
Hijo de la venganza	53
Historia y tradiciones	57
Hojas de referencia	6
Hombre libre de Ferelden	60
Hurlock	33, 34

I

Idea el arco argumental	14
Incendio en la posada	24
Incurso dalishano	34
Interpretación y las reglas, La	19
Investigación en el campamento	49

J

Jugadores problemáticos	9
-------------------------------	---

K

Kesla Mullin	59
--------------------	----

L

Labor del DJ, La	1
Lo que debes hacer	15
Lo que no debes hacer	15
Lobo aberrante	31

M

Mata-mata, El	9
Mazmorra, La	51
Meollo de Dragon Age, El	2
Miniaturas, mapas y accesorios	7
Modificadores al ataque	21
Monstruos	62
Moral	21
Motivador, El	10
Mueble, El	11
Muerte de personajes	42
Mythallen	61

N

Nada de unicornios ni arco iris	12
Necrófago	32
No abuses de los combates	15
No combatientes	26
No discutas	15
No seas aburrido	15
No seas cruel	15
No te agobies	15
Notas de juego	7

O

Objetos mágicos	39
Objetos mágicos permanentes	40
Objetos mágicos temporales	40
Observaciones sobre el combate	19
Orellis	60
Oso negro	34, 35
Otros PNJ	26

P

Palabra del DJ es ley, La	2
Peligros del entorno	23
Perdición del cazador	40
Perro de guerra mabari	35
Piedra brillante	40
Pizarras blancas	7
Planificar campañas	2, 12
PNJ	58
PNJ principales y secundarios	20
Poción curativa menor	40
Poción de lirio menor	40
Poder del Eslabón, El	55
Posada "El Parral", La	57
Posadero	26

U

Posaderos	59
Problemas en Vintiver	44
Progresión de niveles	38
Prólogo	44
Protagonista, El	11
Provocador, El	9
Proyectil mortífero	40
Proyectil veloz	40
Puente de los cuervos sangrientos, El	50
Puntos de Experiencia	37

R

Rata gigante	35, 36
Recompensas	37
Recompensas de Experiencia	38
Red de corrupción	53
Relato de Eshara, El	47
Reputación	38
Rescate de los elfos, El	52
Resumen de la aventura	41
Río caudaloso	24

S

Sacerdotisa de la capilla	60
Sé flexible	15
Segadora de engendros	40
Situación y trazado	56
Sobre la pista	48
Sombra	36
Sorpresa	20

T

Tarja de herrero	40
Tarjetas de combate	6
Tarjetas de hechizo	7
Tarl Dale	61
Tejedora, La	53
Telaraña, La	53
Templo, El	56
Tesoros	39
Tiradas avanzadas	18
Tiradas básicas	18
Tiradas de ataque y circunstancias	21
Tiradas enfrentadas	18
Tiradas ocultas	2
Toda acción tiene consecuencias	13
Tomarse un descanso	5
Tramas secundarias	3
Trampa de espadas, La	51
Trampa de foso	24
Trasfondo	42
Turba de linchamiento	46
Turba enfurecida	58

U

Un reparto heroico	14
Un sendero peligroso	54
Una dalishana en apuros	44

V

Vengador	62
Vida no es justa, La	12
Vintiver	56

Y

Yelmo del Águila	40
------------------------	----



NOMBRE			
CLASE/NIVEL			
ASTUCIA	COMUNICACIÓN	CONSTITUCIÓN	DESTREZA
FUERZA	MAGIA	PERCEPCIÓN	VOLUNTAD
VELOC.		INICIATIVA	
<input type="radio"/>		<input type="radio"/>	

NOMBRE			SALUD
CLASE/NIVEL			
ASTUCIA			
COMUNICACIÓN			
CONSTITUCIÓN			
DESTREZA			
FUERZA			
MAGIA			
PERCEPCIÓN			
VOLUNTAD			

NOMBRE			
CLASE/NIVEL			
ASTUCIA	COMUNICACIÓN	CONSTITUCIÓN	DESTREZA
FUERZA	MAGIA	PERCEPCIÓN	VOLUNTAD
VELOC.		INICIATIVA	
<input type="radio"/>		<input type="radio"/>	

ARMA	ATAQUE	DAÑO	VELOCIDAD
			<input type="radio"/>
			<input type="radio"/>
APTITUDES			
<input type="radio"/>			
EQUIPO			
ARMADURA			

Arriba tienes **tarjetas de combate** y una **hoja de referencia** en blanco que puedes fotocopiar para usarlas en tus partidas.

HOJA DE REFERENCIA ACCIONES Y PROEZAS

ACCIONES

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.

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)** contra un NO de 11. Si la superas, tu aliado recupera tanta Salud como el resultado del dado dragón más tu Astucia, pero no podrá beneficiarse de otra acción de curación hasta haber sufrido 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 poción 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 sólo podrás recorrer la mitad de tu Velocidad en metros (redondeando hacia abajo).

PREPARACIÓN: Escoge la acción mayor para la que quieras 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.

PROEZAS BÁSICAS

Si superas una tirada de ataque y además sacas dobles en dos dados cualesquiera de dicha tirada, recibes tantos puntos de proeza (PP) como el número que hayas obtenido en el dado dragón, y puedes canjearlos en el acto por proezas.

COSTE EN PP	PROEZA
1	RECARGA RÁPIDA: Puedes recargar de inmediato un arma de proyectiles.
1+	HOSTIGAR: Puedes desplazarte tú mismo o al objetivo de tu ataque 2 metros en cualquier dirección por cada PP que gastes.
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.
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, sólo 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.

PROEZAS MÁGICAS

Si superas una tirada de hechizo y además sacas dobles en dos dados cualesquiera de dicha tirada, recibes tantos puntos de proeza (PP) como el número que hayas obtenido en el dado dragón, y puedes canjearlos en el acto por proezas mágicas.

COSTE EN PP	PROEZA
1-3	LANZAMIENTO ENÉRGICO: Aumenta la Potencia mágica del hechizo en 1 por cada PP gastado (hasta un máximo de 3).
2	LANZAMIENTO HÁBIL: Reduce en 1 el coste en Maná del hechizo. Esta proeza puede reducir el coste de un hechizo a 0 PM.
2	HECHIZO POTENTE: Si el hechizo infinge daños, uno de sus objetivos (elegido por el mago) recibe 1d6 puntos de daño adicionales.
3	ESCUDO DE MANÁ: Utilizas el maná residual del hechizo para erigir un escudo protector temporal. Recibes una bonificación de +2 a tu Defensa hasta el comienzo de tu próximo turno.
4	LANZAMIENTO RÁPIDO: Una vez resuelto el hechizo, puedes lanzar otro de inmediato. El segundo hechizo debe tener un tiempo de preparación de una acción mayor o una acción menor. Si sacas dobles en la tirada del segundo hechizo, no recibes puntos de Proeza adicionales.
4	HECHIZO IMPONENTE: El efecto del hechizo es más espectacular de lo habitual. Hasta el comienzo de tu próximo turno, todo el que intente realizar un ataque cuerpo a cuerpo contra ti deberá superar una tirada de VOLUNTAD (CORAJE). El número objetivo (NO) de esta tirada es igual a 10 más tu atributo de Magia. Quienes la fallen deberán llevar a cabo una acción de movimiento o de defender en vez de atacarte.

DRAGON AGE™

¡UNA NUEVA ERA EN LOS JUEGOS DE FANTASÍA!



Han transcurrido cientos de años desde que la última Ruina asoló Thedas. Muchos creen que no volverá a ocurrir, que la Era del Dragón tocará a su fin sin que vuelva a despertar una maldad semejante. Pero se equivocan, pues los engendros tenebrosos ya están movilizándose de nuevo en las entrañas de la tierra. La llegada de un nuevo archidemonio y la Ruina que trae consigo amenazan con desolar la tierra y oscurecer el cielo. Las naciones de Thedas necesitan una nueva generación de héroes, ¿pero quién responderá a este llamamiento?

Bienvenido a *Dragon Age*, un juego de rol de aventuras en un mundo de fantasía oscura, ideado para grupos de 2 a 6 jugadores mayores de 14 años. En *Dragon Age*, tus amigos y tú asumiréis el papel de guerreros, magos y pícaros en el mundo de Thedas y trataréis de labrarlos una reputación derrotando a siniestros enemigos y superando retos mortales. Basado en el aclamado videojuego *Dragon Age: Origins*, el juego de rol de *Dragon Age* lleva a vuestras mesas toda la emoción del fabuloso mundo de fantasía creado por BioWare. Se trata de un juego a la vieja usanza en el que vosotros mismos creáis la historia y el único límite para la acción es vuestra propia imaginación.

La Caja Básica de *Dragon Age* incluye todo lo necesario para jugar:

- Un *Manual del Jugador* de 64 páginas con una introducción a los juegos de rol, trasfondo sobre las tierras de Thedas y la nación de Ferelden, una guía completa para la creación de personajes, reglas para talentos y clases, fundamentos de magia y las reglas del juego.
- Un *Manual del DJ* de 64 páginas con una exposición de la indispensable labor del Director de Juego, consejos sobre el arte de dirigir partidas, reglas de juego avanzadas y una aventura introductoria que sumergirá de lleno a los jugadores en el mundo de *Dragon Age*.
- Un detallado mapa desplegable de la nación de Ferelden, la ambientación inicial de *Dragon Age*.
- 3 dados de seis caras.

El juego de rol de *Dragon Age* es el punto de partida ideal para conocer los juegos de rol. El sistema básico es muy sencillo y divertido; incluye un innovador sistema de proezas que asegura la tensión y la emoción del combate y la magia. Queda con tus amigos, coged unos cuantos dados y preparaos para entrar en un mundo de héroes y villanos, de caballeros y engendros tenebrosos, de necrófagos y demonios... ¡el mundo de *Dragon Age*!



edge

WWW.EDGEENT.COM

BIOWARE™

age
adventure game engine

Dragon Age, el logotipo de Dragon Age, BioWare y el logotipo de BioWare son marcas registradas o comerciales de EA International (Studio and Publishing) Ltd, en los Estados Unidos, Canadá y otros países. Green Ronin, el Adventure Game Engine y sus respectivos logotipos son marcas comerciales de Green Ronin Publishing, LLC. Publicado en España por Edge Entertainment. Todos los derechos reservados.

DRAGON AGE - CAJA BÁSICA EDG2801

ISBN: 978-84-15334-10-1

EAN 13



DRAGON AGE